

Gruezi!

Die Schweiz oder auch *Confoederatio Helvetica* zu Beginn des 19. Jahrhunderts: Malerische Berge, von tiefen Tälern durchdrungen. Die napoleonische Besetzung ist vorbei, aber deren Spuren sind noch unübersehbar. Viele Dörfer wurden in Mitleidenschaft gezogen, selbst in den entlegensten Winkeln. Doch die Menschen fühlen sich befreit, es herrscht Aufbruchstimmung! Als Ortsvorsteher lenken Sie die Geschicke eines abseits gelegenen Dorfes. Die nächsten Dörfer liegen ein paar Wegstunden entfernt, zur nächsten größeren Stadt ist es ein Tagesmarsch. Zum Überleben reicht das, was Ihre Dorfgemeinschaft produziert, bereits ohne Probleme. Aber natürlich wollen Sie mehr. Ihren Kindern wollen Sie ein eigenes Heim und eine Arbeitsstätte bieten – oder sie in ein Nachbardorf verheiraten, um von deren Wohlstand mitprofitieren zu können. Natürlich sehen Sie es auch gerne, wenn Ihre ledigen Schützlinge einen Lebenspartner von Außerhalb finden. So wird gebaut, geheiratet und werden Kinder in die Welt gesetzt – auf dass die Gemeinschaft wachse und gedeihe. Produktionsüberschüsse können Sie an den Markt in der nächsten Stadt liefern. Auch das mehrt Ihren Wohlstand. Nur so können Sie es sich irgendwann leisten, auch in Projekte zu investieren, die dem Gemeinwohl dienen und Ihr Dorf in eine neue Ära der Blüte führen. Möge *Helvetia* Ihnen gewogen sein!

In der Schweiz wird traditionell gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Dieser Tradition tragen wir Rechnung, weswegen **Helvetia** gegen den Uhrzeigersinn gespielt wird. Natürlich steht es Ihnen frei, mit dieser Schweizer Tradition zu brechen.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
1 Aufkleberbogen mit 72 Aufklebern
„Kinder“ (davon sind 8 als Ersatz gedacht)

54 quadratische Gebäudeplättchen

24 Münzen (je 6 in 4 Farben)

68 Liefersteine
(Würfel, je 17 in 4 Farben)

64 Spielfiguren Dorfbewohner

(je 16 in 4 Farben)

Dorfbewohner

Es gibt männliche und weibliche Dorfbewohner:

Dorfbewohner sind entweder wach:

oder schlafen:

Neue Spielfiguren kommen als Kinder ins Spiel und werden dann so zu ihren Eltern gestellt.



6 quadratische Sonderplättchen



1 Startspielerplättchen



10 quadratische Güterplättchen



5 rechteckige Plättchen „Dorfmitte“

5 quadratische Personenplättchen

Vor dem Spiel

Brechen Sie vor dem ersten Spiel alle Stanzteile vorsichtig aus den Karton-Stanzbögen. Versehen Sie jede Spielfigur Dorfbewohner unten auf der Standfläche mit einem Aufkleber „Kind“.

- + Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte.
- + Sortieren Sie die Gebäudeplättchen mit den Zahlen auf der Rückseite in 3 Stapel. Die Gebäudeplättchen mit der 1 legen Sie nach Gebäudeart sortiert offen neben den Spielplan. Die Plättchen mit der 2 und der 3 werden einzeln verdeckt gemischt und als 2 Stapel zunächst beiseite gelegt.

Die Plättchen mit **den Buchstaben** werden nach Gebäudeart sortiert, offen ausgelegt und dann unter den Spielern verteilt (**s. r. Verteilung der Startgebäude**).

- + Die 5 Personenplättchen und die 10 Güterplättchen werden auf die zugehörigen Felder auf dem Spielplan gelegt. Die 6 Sonderplättchen werden neben dem Spielplan bereit gelegt.
- + Jeder Spieler erhält das Spielmaterial einer Farbe: 16 Dorfbewohner, 6 runde Münzen, 17 Liefersteine.
- + Jeder Spieler stellt einen seiner Liefersteine auf das Feld 0 der Siegpunktleiste.
- + Außerdem erhält jeder Spieler eines der 5 Plättchen „Dorfmitte“. Die Buchstaben auf der Rückseite werden nur für das Einstiegerspiel benötigt (siehe Kasten **Vereinfachte Version** nächste Seite). Das oder die übrigen Plättchen „Dorfmitte“ werden in die Schachtel zurückgelegt.

Verteilung der Startgebäude

Bei 4 Spielern stehen alle 15 Gebäude mit Buchstaben auf der Rückseite offen zur Verfügung. Bei 3 Spielern wird von jedem der 5 Gebäudetypen eines entfernt, so dass jedes Gebäude 2-mal vorhanden ist. Nicht verwendete Gebäude kommen zurück in die Schachtel.

Spiel zu zweit

Für das Spiel zu zweit gibt es besondere Regeln. Diese finden Sie am Ende der Regel.

Ein Startspieler wird ermittelt. Dieser wählt 1 Gebäude aus, danach **im Uhrzeigersinn** die übrigen Spieler. Hat jeder Spieler 1 Gebäude gewählt, wählt nun der Spieler zur Rechten des Startspielers 1 Gebäude aus, die übrigen Spieler folgen **gegen den Uhrzeigersinn**. Die dritte Runde beginnt wieder der Startspieler, gewählt wird wieder im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler darf jeden Gebäudetyp nur 1-mal wählen. Haben alle Spieler 3 Gebäude erhalten, werden die nicht gewählten Gebäude in die Schachtel zurück gelegt. Jeder Spieler platziert nun seine 3 Gebäude in seinem Dorf (**s. nächste Seite: Aufbau des eigenen Dorfes**).

Wenn Sie entgegen der Schweizer Tradition lieber im Uhrzeigersinn spielen möchten, sollten Sie die Verteilung der Startgebäude genau anders herum vornehmen. Also die erste Runde gegen den Uhrzeigersinn usw.

Sonderfall: Bei der Auswahl kann es im Extremfall vorkommen, dass der Spieler, der als Letzter ein Gebäude wählen muss, nur noch ein Gebäude nehmen könnte, das er bereits gewählt hat. In diesem Fall darf der Spieler von einem beliebigen



Spieler eines der 3 gewählten Gebäude nehmen, so dass er 3 verschiedene Gebäude hat. Der Spieler, von dem das Gebäude genommen wurde, hat nun die Wahl aus den noch verbliebenen Gebäuden.

Der Spieler, der **zuletzt** ein Gebäude gewählt hat, erhält das Startspielerplättchen und ist ab sofort Startspieler.

Vereinfachte Version

Für die erste Partie empfehlen wir Ihnen, eine vereinfachte Verteilung der Startgebäude zu verwenden:

Auf der Rückseite der Plättchen „Dorfmitte“ sind Buchstaben aufgedruckt.

Jeder Spieler erhält zufällig eine Dorfmitte zugestellt und bekommt von den Gebäudeplättchen die drei Gebäude, die den entsprechenden Buchstaben tragen. Die übrigen Plättchen mit den Buchstaben werden zurück in die Schachtel gelegt.

Bei der vereinfachten Version bestimmen Sie zufällig einen Startspieler.

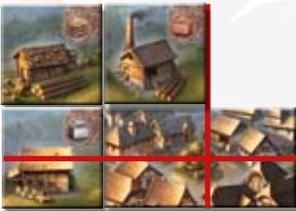
Weitere Regelvereinfachung: Die Personenplättchen entfallen. Legen Sie diese in die Schachtel zurück und ignorieren Sie alle Regelemente, die sich auf die Personenplättchen beziehen. Ansonsten gibt es nur eine Regeländerung: Da weniger Siegpunkte im Spiel sind, endet das Spiel bereits, wenn nach der Anpassung der Siegpunkte ein Spieler 18 oder mehr Siegpunkte hat. Der Sieger wird gemäß der üblichen Regeln (s. S. 6) bestimmt.

Wenn Sie später, für einen schnelleren Spielstart, die Startgebäude über die Dorfmitte verteilen wollen, empfehlen wir, die Personenplättchen wieder hinzunehmen und auf 20 Siegpunkte zu spielen.

Aufbau des eigenen Dorfes

Jeder Spieler beginnt mit einer Dorfmitte und 3 Gebäuden. Ein Gebäude wird immer so an das Plättchen Dorfmitte angelegt, dass das Gebäude in genau 1 Viertel (oben, unten und in den Ecken) bzw. in 2 Vierteln (links und rechts) liegt.

Richtig:



Die 3 Gebäude, die jeder Spieler zu Beginn erhält, können beliebig gemäß dieser Regeln platziert werden. (Es empfiehlt sich aber, diese über Eck, wie oben links abgebildet, zu legen.)

Jeder Spieler nimmt von seinen Dorfbewohnern 3 Paare – je 3 Frauen und 3 Männer. Die Paare werden wie folgt verteilt:

Paar 1: Auf 2 beliebige eigene Gebäude.

Paar 2: 1 Dorfbewohner auf das verbleibende eigene Gebäude und 1 Dorfbewohner auf das Feld „Schule“ auf dem Spielplan.



Paar 3: 1 Dorfbewohner wird in das Dorf des linken Nachbarn „verheiratet“, indem er dort auf ein Gebäude gestellt wird, in dem sich ein Dorfbewohner des anderen Geschlechts befindet. Der verbleibende Dorfbewohner wird in die eigene Dorfmitte gestellt.

Zunächst setzen alle Spieler das erste Paar, dann alle Spieler das zweite Paar und danach alle Spieler das dritte Paar. Da es von Bedeutung sein kann, auf welches Gebäude eine Frau bzw. ein Mann platziert wird, werden die 3 Setzrunden in Spielreihenfolge gespielt.

Alle Dorfbewohner sind zu Beginn des Spiels wach, die Spielfiguren stehen also aufrecht. Die übrigen Dorfbewohner bleiben als Vorrat vor dem Spieler liegen.

Jeder Spieler nimmt 2 seiner 6 Münzen und gibt je 1 an die beiden Spieler zu seiner Rechten. Diese Spieler legen die erhaltenen Münzen als „Mitgift“ ins Zentrum ihrer Dorfmitte. Jeder Spieler sollte danach 4 eigene Münzen besitzen sowie in seiner Dorfmitte je 1 Münze der beiden Spieler zu seiner Linken.



DAS SPIEL

Übersicht

Jeder Spieler baut sein Dorf mit weiteren Gebäuden aus. Hierzu benötigt er unterschiedliche Güter. Jeder Dorfbewohner kann mit seinem Gebäude, egal ob im eigenen oder fremden Dorf, 1 Gut herstellen, allerdings nur solange er wach (aufrecht steht) ist. Nachdem er das Gut hergestellt hat, geht er schlafen (wird hingelegt) und kann vorerst nichts mehr produzieren. Mit der Aktion „Nachtwächter“ kann der Dorfbewohner aufgeweckt werden. Es gibt keine Güterkarten oder -plättchen in **Helvetia**: Güter werden genau dann produziert, wenn sie benötigt werden. Man besitzt nun das jeweilige Gut und verwendet es umgehend um z. B. ein Gebäude zu bauen. Wenn andere Spieler ins eigene Dorf einheiraten, können die Paare Kinder bekommen. So kommt man an neue Dorfbewohner, die die neuen Gebäude bewohnen können. In andere Dörfer möchte man einheiraten, um die Gebäude mitnutzen zu können - und weil man nur so an zusätzliche Münzen kommt.

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, am Ende einer Spielrunde, nach Angleichung der Siegpunkte, 20 oder mehr Siegpunkte zu haben. Siegpunkte erhält man durch das „Lieferrn“ von Gütern zum Markt, durch das Erfüllen von Sonderzielen, über Siegpunktgebäude sowie – temporär – durch den Besitz von Personenplättchen und des Startspielerplättchens. Siegpunkte in **Helvetia** werden nicht addiert. Die Siegpunkteleiste ist nur ein Anzeiger des aktuellen Siegpunktstands. Da über die Personenplättchen und das Startspielerplättchen erhaltene Siegpunkte nur temporär sind (solange man das Plättchen besitzt), kann der Siegpunktstand auch wieder sinken.

SPIELABLAUF

Helvetia wird in Spielrunden gespielt. In jeder Runde sind die Spieler gegen den Uhrzeigersinn reihum an der Reihe und setzen in ihrem Zug eine oder mehrere Münzen ein. Dies geht so lange bis nur noch **EIN (1)** Spieler Münzen übrig hat. Dieser Spieler kommt nicht mehr an die Reihe, wird aber Startspieler der nächsten Runde.

Am Rundenende findet eine Zwischenphase statt, in der u. a. die Siegpunkte angeglichen werden und geprüft wird, ob das Spiel zu Ende ist. Sollte das Spiel nicht zu Ende sein, schließt sich eine weitere Spielrunde an.

Die Persönlichkeiten (Übersicht)

Der Motor des Spiels sind die 5 Persönlichkeiten:



Baumeister



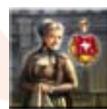
Fuhrmann



Nachtwächter



Pfarrer



Hebamme

Grundsätzlich besteht ein Spielerzug daraus, dass der Spieler eine der 5 Persönlichkeiten auswählt und mit dieser eine oder mehrere Aktionen ausführt. Für jede Aktion, die ein Spieler mit der gewählten Persönlichkeit ausführen möchte, legt er 1 seiner Münzen auf das Feld der Persönlichkeit. Möchte ein Spieler mehrere Münzen auf das Feld einer Persönlichkeit setzen, so muss er zunächst entscheiden, wie viele Münzen er einsetzen möchte, dann erst werden die Aktionen ausgeführt.

Wichtig: Der Spieler wählt in seinem Zug **NUR EINE (1)** Persönlichkeit aus und darf mit dieser Persönlichkeit **so viele** Aktionen ausführen, wie er Münzen „bezahlt“ hat.

Kommt er in der laufenden Runde erneut an die Reihe, kann er dieselbe Persönlichkeit **ODER** eine andere Persönlichkeit für seine Aktion(en) auswählen.

Kommt ein Spieler an die Reihe und hat keine Münzen mehr, so muss er passen und scheidet für den Rest der laufenden Runde aus dem Spielgeschehen aus. Ein Spieler kann nicht freiwillig passen, so lange er noch Münzen hat.

Ein Spieler darf nur Münzen auf eine Persönlichkeit setzen, wenn er deren Funktion nutzt. Es ist nicht erlaubt, mehr Münzen auf eine Persönlichkeit zu setzen als man Aktionen ausführen kann.

Produktion und Produktionsketten

Es gibt in **Helvetia** zwei verschiedene Arten von Gütern:

1. Einfache Güter, die direkt produziert werden.

Diese erkennt man daran, dass auf dem Gebäude oben rechts nur 1 Gut abgebildet ist.

Auf dem Getreidehof kann man direkt das Gut „Getreide“ herstellen.



2. Komplexe Güter, die durch Produktionsketten entstehen.

Um diese Güter zu erzeugen benötigt man mehrere Schritte. Auf dem entsprechenden Gebäude ist klein ein Gut abgebildet, welches man als Vorbedingung herstellen muss, um das eigentliche Gut zu produzieren.

Im Kuhstall kann man das im Getreidehof hergestellte Getreide zum Gut „Kuh“ weiterverarbeiten. Man hat dann eine Kuh, das Getreide hat man natürlich nicht mehr, denn das wurde von der Kuh gefressen.



Eine Produktionskette kann aus bis zu 3 Gütern bestehen.

Güter kann man generell nur produzieren, wenn man einen eigenen, wachen Bewohner im entsprechenden Gebäude in einem der Dörfer hat bzw. bei komplexen Gütern auch noch zusätzlich im Gebäude für das vorbedingende Gut. Nach all den Mühen ist der entsprechende Bewohner müde und geht schlafen.

Persönlichkeiten und Aktionen im Detail

Baumeister



Der Baumeister ermöglicht es, neue Gebäude zu errichten. Möchte ein Spieler ein Gebäude errichten, wählt er den Baumeister und legt 1 seiner Münzen auf das Feld des Baumeisters. Danach nimmt er sich von den offen liegenden Gebäuden das gewünschte Gebäude und bezahlt die Kosten, indem er die geforderten Güter herstellt. (S. o. „Produktion und Produktionsketten“.) Die Kosten eines Gebäudes stehen links oben auf dem jeweiligen Gebäudeplättchen.

Es gibt 3 verschiedene Typen von Gebäuden. Eine Übersicht und Erklärung der einzelnen Gebäudetypen befindet sich am Ende der Regel im Anhang „Die Gebäude“.

Möchte der Spieler mehr als 1 Gebäude errichten, so legt er entsprechend mehr Münzen auf das Feld des Baumeisters. Ein Spieler kann so viele Gebäude errichten, wie ihm seine Münzen und Güter ermöglichen.

Aber: Jeder Spieler kann jeden Gebäudetyp nur **1 Mal** errichten!

Möchte ein Spieler ein Gebäude errichten und kann nicht alle zum Bau benötigten Güter herstellen, so kann er die auf dem Baumeisterfeld abgebildeten Güter (Holz,

Ziegel, Stein) durch Zahlung von 1 zusätzlichen Münze je benötigtem Gut vom Baumeister erwerben. Zur Zahlung eingesetzte Münzen werden ebenfalls auf das Feld des Baumeisters gelegt.

Es ist erlaubt, ein Gebäude komplett mit Münzen zu errichten und man kann auch ein einzelnes Gut mehrfach erwerben, wenn dies notwendig ist.

Achtung: Man kann nur die 3 abgebildeten Güter erwerben und dies ist **ausschließlich** bei der Baumeister-Aktion möglich.

Beispiel:

Spieler Gelb möchte die Metzgerei bauen. Dafür benötigt er 2 Ziegel und 1 Stein.



Er hat je 1 wachen Dorfbewohner auf Steinmetz und Ziegelei.

Es fehlt ihm also ein zweiter Ziegel. Da er auch in keinem anderen Dorf einen Dorfbewohner in einer Ziegelei hat, muss er den fehlenden Ziegel beim Baumeister kaufen.

Er setzt daher 1 Münze beim Baumeister ein, um die Aktion „Baumeister“ zu aktivieren und 1 weitere Münze um den fehlenden Ziegel zu kaufen.

Neue Gebäude werden auf beliebige freie Baufelder um die Dorfmitte platziert. Sobald ein Spieler ein neues Gebäude platziert, prüft er sofort, ob sich in der eigenen Dorfmitte Dorfbewohner befinden. Befindet sich dort ein Dorfbewohner, zieht dieser sofort in das neue Gebäude ein. Danach kann der Spieler ggf. weitere Gebäude errichten, vorausgesetzt, er hat weitere Münzen zum Baumeister gesetzt. Ein soeben errichtetes Gebäude kann er dabei ggf. bereits nutzen. (Siehe auch „Die Dorfbewohner“ und „Die Gebäude“ im Anhang ab S. 6.)

Sollte im späteren Spielverlauf die Dorfmitte komplett mit Gebäuden umbaut sein, so kann dann ein zweiter „Ring“ um die Dorfmitte begonnen werden.



Der Spieler, der als Erster bzw. als Zweiter seine Dorfmitte komplett umbaut hat, erhält 4 bzw. 2 Siegpunkte und nimmt sich das entsprechende Sonderplättchen.



Um diese Siegpunkte zu erhalten, müssen **alle Gebäude** (außer den Siegpunktgebäuden) **mit Dorfbewohnern** besetzt sein.

Fuhrmann



Der Fuhrmann liefert Güter zum Markt in der nächsten großen Stadt. Jeder Spieler kann jedes Gut genau **1 Mal** im Spiel liefern. Liefert ein Spieler ein Gut, stellt er einen seiner Liefersteine auf das entsprechende Feld auf dem Markt. Jeder Lieferstein, der auf dem Markt steht, ist 1 Siegpunkt wert. Liefert ein Spieler ein komplexes Gut als Erster zum Markt, so erhält er außerdem das entsprechende Güterplättchen im Wert von 1 oder 2 Siegpunkten.

Spieler Rot setzt 2 Münzen beim Fuhrmann ein und liefert somit 2 Güter an den Markt.



Er liefert 1 x Holz und 1 x Bier und markiert die entsprechenden Felder auf dem Markt. Da er der Erste ist, der das komplexe Gut „Bier“ liefert, erhält er außerdem noch das entsprechende Güterplättchen.



Wichtig: Um komplexe Güter liefern zu können, muss man die entsprechenden Vorbedingungsgüter **NICHT** geliefert haben. Die Anordnung und Reihenfolge auf dem Markt dient nur der Zuordnung der Produktionsketten, hat aber mit der Lieferung direkt nichts zu tun.

(Siehe obiges Beispiel: Spieler Rot durfte das Bier liefern, ohne vorher Wasser geliefert haben zu müssen.)

Zur Erinnerung: Man kann bei der Aktion Fuhrmann keine Güter kaufen, um diese liefern zu können.

Sondersiegpunkte durch Lieferung

Neben den bereits genannten Siegpunkten gibt es über den Markt auch noch Siegpunkte für 4 Sonderziele zu erringen. Der erste Spieler, der einen kompletten Produktionszweig des Marktes mit Gütern beliefert hat, erhält das entsprechende Sonder-Siegpunktplättchen.



Spieler Blau hat als Erster den mittleren Produktionszweig (Erz – Eisen – Kuhglocke) vollständig geliefert. Zur Belohnung erhält er das entsprechende Sonder-Siegpunktplättchen.

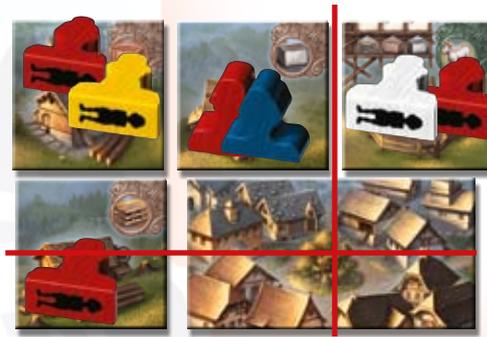


Nachwächter



Der Nachwächter ist die einzige Möglichkeit, um schlafende Dorfbewohner zu wecken. Für jede Münze, die ein Spieler auf das Feld des Nachwächters setzt, weckt er **1 komplettes Viertel** in einem **BELIEBIGEN** Dorf auf. Dort werden **ALLE** (eigene und fremde) Dorfbewohner aufgeweckt und wieder aufgestellt.

Achtung: Die Gebäude auf der linken und rechten Seite der Dorfmitte gehören zu zwei Vierteln und werden geweckt, wenn der Nachwächter in einem von beiden Vierteln genutzt wird.



Spieler Rot setzt 1 Münze auf den Nachwächter, um 1 Viertel in seinem Dorf aufzuwecken. Er entscheidet sich für das Viertel links oben. Er weckt somit seine schlafende Ziegelbrennerin und auch seinen schlafenden Holzfäller auf, da die Holzfällerrütte teilweise zum Viertel links oben gehört. Auch der gelbe, schlafende Ziegelbrenner wird aufgeweckt. Das rot-blaue Steinmetzpaar ist bereits wach und ist somit von der Nachwächter-Aktion nicht betroffen. Das rot-weiße Paar im Ziegenstall schläft zwar, der Ziegenstall befindet sich aber nicht in dem Viertel, in dem der Nachwächter eingesetzt wurde, somit schläft dieses Paar weiter.

Pfarrer



Die Aktion Pfarrer wird genutzt, um eigene, ungebundene Dorfbewohner in fremde Dörfer zu verheiraten.

Ein Dorfbewohner ist ungebunden, wenn er **NICHT** bereits ein Gebäude bewohnt. Es können also nur Dorfbewohner verheiratet werden, die sich entweder **in der Dorfmitte** oder in der **Schule** befinden.

Möchte ein Spieler einen ungebundenen Dorfbewohner verheiraten, so nimmt er den Dorfbewohner aus der Dorfmitte oder aus der Schule und stellt ihn

- in ein **FREMDES** Dorf
- und
- in ein Gebäude, in dem sich nur 1 Dorfbewohner des **ANDEREN** Geschlechts befindet.



Spieler Weiß hat einen ungebundenen, jungen Mann in der Schule und eine ungebundene, arbeitslose Frau in der Dorfmitte. Er setzt 2 Münzen beim Pfarrer ein, um beide zu verheiraten.



Im Dorf von Spieler Rot gibt es einen unverheirateten Holzfäller.



Im Dorf von Spieler Blau gibt es gleich 3 unverheiratete Dorfbewohner: Eine Marktfrau, einen Brunnenwart und einen Getreidebauern.

Weiß kann seinen Mann in der Schule nur mit der blauen Marktfrau verheiraten. Die weiße Frau hingegen hat die freie Auswahl zwischen den drei Männern. Weiß entscheidet sich für den blauen Getreidebauern. Ob die Dorfbewohner, die geheiratet werden, gerade wach sind oder schlafen, hat auf die Heiratsmöglichkeiten keinen Einfluss. Liegt in der Dorfmitte des Spielers, in dessen Dorf eingehieiratet wurde, noch wenigstens 1 Münze, so nimmt der Spieler, der eingehieiratet hat, diese an sich. Eine eigene Münze kann er ab sofort nutzen, auch noch in derselben Runde - aber nicht mehr in diesem Zug. Eine fremde Münze legt er als Mitgift in seine Dorfmitte. Liegen bei einer Hochzeit mehrere Münzen als Mitgift bereit, so wählt der aktive Spieler 1 dieser Münzen aus.



Spieler Weiß hat seine beiden Dorfbewohner zu ihren neuen Lebenspartnern gestellt. Er erhält außerdem die weiße und die rote Münze, die noch in der Dorfmitte von Spieler Blau lagen. Die weiße Münze kann er in seinem nächsten Zug nutzen, die rote Münze legt er in seine Dorfmitte.

Hebamme



Mit der Aktion Hebamme bringt man neue Dorfbewohner ins Spiel. Für jede Münze, die ein Spieler auf das Feld Hebamme legt, kann 1 Paar im EIGENEN Dorf 1 Kind (= neue Spielfigur Dorfbewohner) bekommen. Der Spieler wählt aus den Spielfiguren Dorfbewohner eine aus (ja, volle Geburtenkontrolle) und stellt sie gekippt zu einem seiner Paare ins Gebäude.

Wichtig: Jedes Paar kann pro Zug nur 1 Kind bekommen. Es ist aber möglich, die Hebamme mehrfach pro Runde zu wählen, so dass ein Paar auch mehrere Kinder in einer Runde bekommen kann.



Rundenende

Die Runde endet, wenn nur noch **1 Spieler** Münzen übrig hat. Im Extremfall war dieser Spieler in dieser Runde noch gar nicht an der Reihe. Dafür erhält er das Startspielerplättchen und ist in der nächsten Runde Startspieler. Außerdem ist der Besitz des Startspielerplättchens 1 Siegpunkt wert.

Es werden nun der Reihe nach die folgenden Handlungen durchgeführt:

1. Vergabe der Personenplättchen

Zu jeder der 5 Persönlichkeiten Baumeister, Fuhrmann, Nachtwächter, Pfarrer und Hebamme gibt es je 1 Plättchen. Dieses liegt zu Spielbeginn auf dem jeweiligen Feld. Es wird nun für jedes der 5 Aktionsfelder geprüft, ob ein Spieler mehr Münzen dort platziert hat als jeder einzelne andere Spieler. Gibt es einen solchen Spieler, so erhält er das Plättchen. Gibt es keinen solchen Spieler (weil niemand dort eine Aktion ausgeführt hat oder weil Gleichstand zwischen 2 oder mehr Spielern herrscht), so bleibt das Plättchen dort, wo es aktuell ist – also entweder auf dem Aktionsfeld oder im Besitz des Spielers, der es in der Vorrunde errungen hat.



Das Baumeisterplättchen geht an Spieler Gelb, da Gelb mehr Münzen als jeder andere Spieler eingesetzt hat. Das Fuhrmannplättchen geht an Spieler Rot aus demselben Grund. Das Nachtwächterplättchen wird nicht vergeben bzw. bleibt bei dem Spieler, der es aktuell besitzt, da kein Spieler in dieser Runde dort Münzen eingesetzt hat. Das Pfarrerplättchen geht an Spieler Weiß, da er als einziger Spieler dort Münzen eingesetzt hat. Das Hebammenplättchen wird nicht vergeben bzw. bleibt bei dem Spieler, der es aktuell besitzt, da Blau und Rot gleich viele Münzen eingesetzt haben.

Der Besitz eines Personenplättchens bringt 2 Vorteile:

1. Der Besitz ist **1 Siegpunkt** wert.
2. Wer ein Personenplättchen besitzt, kann mit diesem **1 zusätzliche Aktion** mit der entsprechenden Persönlichkeit in seinem Spielzug ausführen. Man setzt also mit der regulären Aktion Münzen bei einer (beliebigen) Persönlichkeit ein und kann mit dem Personenplättchen 1 weitere Aktion bei der zugehörigen Persönlichkeit ausführen. Dies kann auch eine zusätzliche Aktion bei der regulär gewählten Aktion sein.

Man kann jedes Personenplättchen **1 Mal pro Runde nutzen**. Danach wird das Plättchen umgedreht!

Beispiel: Der Spieler wählt den Fuhrmann und setzt 2 Münzen ein um 2 Güter an den Markt zu liefern. Danach nutzt er das Personenplättchen Pfarrer, das er in der Vorrunde erhalten hat, und verheiratet 1 seiner Dorfbewohner in ein anderes Dorf.

Hierbei ist folgendes zu beachten:

- a) Ein Spieler kann nur 1 Personenplättchen pro eigenem Spielzug nutzen.
- b) Hat ein Spieler keine Aktion mehr, weil er keine Münzen mehr hat, kann er auch ein noch vorhandenes Personenplättchen nicht mehr nutzen.

Weitere Regeln zum Einsatz der Personenplättchen:

- a) Die Zusatzaktion kann vor oder nach der regulären Aktion durchgeführt werden. Eine Aktion kann nicht unterbrochen werden, muss also abgeschlossen werden, bevor man die nächste Aktion beginnt. **Aber:**
- b) Setzt man ein Personenplättchen ein und wählt man mit der regulären Aktion dieselbe Aktion, so werden beide Aktionen gemeinsam durchgeführt.

c) Sonderfall: Normalerweise werden bei Einsatz eines Personenplättchens keine Münzen eingesetzt. Nutzt man aber das Personenplättchen Baumeister für 1 Bauaktion, so darf man auch bei der Zusatzaktion Münzen zum Kauf von Gütern (Holz, Ziegel, Stein) einsetzen.

2. Münzen von den Aktionsfeldern zurücknehmen

Alle Spieler nehmen nun ihre Münzen von den Persönlichkeiten zurück in ihren Vorrat.

3. Dorfbewohner aus der Schule kommen ins Dorf zurück

Spätestens jetzt sind die Kinder erwachsen geworden (einige werden schon verheiratet worden sein) und sind nun vollwertiges Teil der Dorfgemeinschaft. Gibt es im eigenen Dorf freie Gebäude, so ziehen die neuen Dorfbewohner dort ein. Gibt es mehr freie Gebäude als neue Dorfbewohner, so entscheidet der Spieler, in welches Gebäude jemand einzieht und welche frei bleiben. Gibt es mehr neue Dorfbewohner als freie Gebäude, so entscheidet der Spieler, welche Dorfbewohner in die vorhandenen Gebäude einziehen. Dorfbewohner für die es kein freies Gebäude gibt, werden zunächst in der Dorfmitte platziert. Von dort können sie in der nächsten Runde entweder verheiratet werden oder können in neu errichtete Gebäude einziehen. In dieser Phase kann die Setzreihenfolge von Bedeutung sein. Wenn erforderlich, wird diese Phase daher in Spielreihenfolge reihum durchgeführt, der neue Startspieler beginnt.

4. Kinder kommen in die Schule

Nun werden alle Kinder, die in dieser Runde von der Hebamme neu ins Spiel gebracht wurden, in die Schule gesetzt. Von dort aus können sie in der nächsten Runde verheiratet werden oder sie werden am Ende der nächsten Runde Teil der eigenen Dorfgemeinschaft.

5. Anpassung der Siegpunkte

Jeder Spieler passt nun seine Siegpunkte auf den aktuellen Stand an.

Übersicht über die möglichen Siegpunkte:



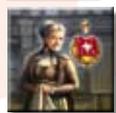
- 1 Siegpunkt für den Besitz des Startspielerplättchens



- 1 Siegpunkt je Lieferstein auf dem Markt



- 1 bzw. 2 Siegpunkte je Güterplättchen



- 1 Siegpunkt je Personenplättchen



- 3 Siegpunkte je Siegpunktgebäude



- 4 bzw. 2 bzw. 1 Siegpunkt(e) für kompletten Produktionszweig als Erster beliefert



- 4 bzw. 2 Siegpunkte für komplette Dorfumbauung

Sollte jetzt ein Spieler 20 oder mehr Siegpunkte haben, so findet der nächste Schritt nicht mehr statt und das Spiel ist zu Ende (s. u. „Spielende“).



6. Neue Gebäude

Es werden 5 neue Gebäude vom 2er-Stapel gezogen und zu den noch nicht gebauten Gebäuden dazu gelegt. Ist der 2er-Stapel aufgebraucht, wird vom 3er-Stapel (weiter) gezogen.

Danach beginnt eine neue Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn nach der Anpassung der Siegpunkte ein Spieler **20 oder mehr Siegpunkte** hat. Dieser Spieler gewinnt.

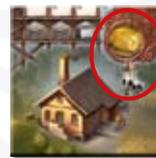
Haben mehrere Spieler 20 oder mehr Siegpunkte, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand wird die Anzahl der wachen Dorfbewohner der betroffenen Spieler (in allen Dörfern) gezählt. Wer mehr wache Dorfbewohner hat, gewinnt. Herrscht auch hier Gleichstand, so teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg bzw. Platz.

ANHANG

Die Gebäude

Es gibt 3 verschiedene Typen von Gebäuden:

Produktionsgebäude



Tauschgebäude



Siegpunktgebäude



Für die Sondersiegpunkte „Komplette Dorfumbauung“ müssen Produktions- und Tauschgebäude von einem Dorfbewohner besetzt sein. So lange ein Produktions- oder Tauschgebäude leer steht, zählt das Dorf nicht als komplett umbaut. Siegpunktgebäude zählen immer für die Sondersiegpunkte, obwohl sie nie mit Dorfbewohnern besetzt sind.

1. Produktionsgebäude

Produktionsgebäude müssen grundsätzlich von einem wachen Dorfbewohner besetzt sein, um produzieren zu können.

Startgebäude:
15 Gebäude: Je 3 x



Ziegelei



Holzfäller



Steinmetz



Getreidehof



Brunnenmeister

Stapel 1: 9 Gebäude:
Je 3 x



Bergwerk

Kuhstall

Ziegenstall

Stapel 2: 11 Gebäude:
Je 2 x



Backhaus

Brauhaus

Eisenhütte

Je 1 x



Molkerei

Metzgerei

Käserei



Gerberei

Glockengießer

Stapel 3: 5 Gebäude:
Je 1 x



Molkerei

Metzgerei

Käserei



Gerberei

Glockengießer

2. Tauschgebäude

Tauschgebäude funktionieren grundsätzlich genauso wie Produktionsgebäude: Man benötigt einen wachen, eigenen Dorfbewohner auf dem Tauschgebäude sowie ein produziertes Gut, das getauscht werden soll. Jedes Tauschgebäude tauscht 1 abgebildetes Gut in 1 anderes, ebenfalls abgebildetes Gut um.

Beispiel:



Spieler Weiß hat ein Backhaus und würde gerne ein Brot an den Markt liefern. Er hat keinen Getreidehof und kann kein Getreide herstellen, das er aber für die Produktion von Brot benötigt. Allerdings hat Weiß einen Marktplatz, auf dem er die Güter Holz, Ziegel, Stein, Erz, Getreide und Wasser untereinander tauschen kann. Er nutzt seinen Steinmetz und produziert 1 Stein. Den Stein tauscht er auf dem Marktplatz in 1 Getreide um und kann nun das Brot im Backhaus herstellen und an den Markt liefern.

Es gibt die folgenden Tauschgebäude:



Stapel 1: 2 x Marktplatz:

Mit dem Marktplatz können die einfachen Güter (Holz, Ziegel, Stein, Erz, Getreide, Wasser) untereinander getauscht werden.



Stapel 2: Je 1 x Rindermarkt und Ziegenmarkt:

Mit dem Rindermarkt können Kuh, Brot und Eisen untereinander getauscht werden.

Mit dem Ziegenmarkt können Ziege, Bier und Eisen untereinander getauscht werden.



Stapel 3: 2 x Spezerei:

Mit der Spezerei können die komplexen Güter Milch, Käse, Fleisch, Stoff und Kuhglocke untereinander getauscht werden.

3. Siegpunktgebäude

Siegpunktgebäude müssen nur errichtet werden und sind dann jeweils 3 Siegpunkte wert. Sie produzieren nichts und werden nicht mit Dorfbewohnern besetzt. Für die Sondersiegpunkte „Komplette Dorfbauung“ zählen Siegpunktgebäude, obwohl sie nicht mit Dorfbewohnern besetzt sind.

Stapel 3 + 4: Je 4 Gebäude: Je 1 x



Mühle



Wirtshaus



Gemeindehaus



Kirche

Die Dorfbewohner

Dorfbewohner befinden sich entweder im Vorrat, auf einem Produktions- oder Tauschgebäude im eigenen oder einem fremden Dorf, in der eigenen Dorfmitte, in der Schule oder als „Neugeborenes“ bei einem Paar auf einem eigenen Produktions- oder Tauschgebäude.

Grundsätzlich gilt:

Es gibt keine Möglichkeit, eine Hochzeit abzulehnen oder zu verhindern. Es gibt außerdem keine Scheidung, keine gleichgeschlechtlichen Ehen oder Eheschließungen zwischen Dorfbewohnern desselben Spielers. Ist ein Dorfbewohner einmal sesshaft geworden (er hat ein Gebäude bezogen), bleibt er dort bis zum Ende des Spiels.

Dorfbewohner im Vorrat

+ warten darauf, mit der Nutzung der Persönlichkeit „Hebamme“ und eines Paares im eigenen Dorf ins Spiel gebracht zu werden.

Dorfbewohner auf einem Produktions-/Tauschgebäude im eigenen Dorf

+ können die Funktion des Gebäudes nutzen (Gut herstellen bzw. tauschen), wenn sie wach sind. Danach gehen sie schlafen.
+ können von einem Dorfbewohner des anderen Geschlechts eines anderen Spielers geheiratet werden, wenn sie unverheiratet sind, egal ob sie wach sind oder schlafen. (Status bleibt unverändert.)

- + können, wenn sie verheiratet sind, pro Zug 1 Kind bekommen, egal ob sie wach sind oder schlafen. (Status bleibt unverändert.)
- + können vom Nachtwächter geweckt werden, wenn sie schlafen.
- + bleiben dort bis zum Ende des Spiels. (Sie können ihr Gebäude NICHT verlassen, um in einem anderen Dorf zu heiraten oder im eigenen Dorf in ein anderes Gebäude umzuziehen.)

Dorfbewohner auf einem Produktions-/Tauschgebäude im fremden Dorf

- + können die Funktion des Gebäudes nutzen (Gut herstellen bzw. tauschen), wenn sie wach sind. Danach gehen sie schlafen.
- + können vom Nachtwächter geweckt werden, wenn sie schlafen.
- + bleiben dort bis zum Ende des Spiels.

Dorfbewohner in der eigenen Dorfmitte

- + werden automatisch sesshaft, wenn im Dorf neue Produktions-/Tauschgebäude errichtet werden. (Status wach.)
- + können in ein fremdes Dorf verheiratet werden. (Status wach.)

Dorfbewohner in der Schule

- + kommen am Rundenende aus der Schule entweder auf ein eigenes, unbesetztes Produktions-/Tauschgebäude (wenn verfügbar), ansonsten in die Dorfmitte. (Status wach.)
- + können in ein fremdes Dorf verheiratet werden. (Status wach.)

Dorfbewohner als Neugeborene bei einem Paar auf einem Produktions-/Tauschgebäude

- + kommen am Rundenende in die Schule.

DAS SPIEL FÜR 2 SPIELER

Im Spiel zu zweit behalten alle Regeln des Spiels zu dritt und zu viert Gültigkeit, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

Vorbereitung

- + Zuerst wird der Startspieler zufällig bestimmt. Die Startgebäudeplättchen werden wie im Spiel zu dritt vorbereitet (also 2 von jedem Typ), dann werden die Startgebäude nach den normalen Regeln verteilt. (Alternativ erhält jeder Spieler zufällig eine Dorfmitte mit den 3 zugehörigen Gebäudeplättchen.)
- + Jeder Spieler erhält das Spielmaterial einer Farbe.
- + Eine dritte Dorfmitte wird als neutrales Dorf ausgelegt, die Dorfbewohner einer dritten (neutralen) Farbe werden bereit gelegt. Das neutrale Dorf erhält die übrigen 4 Gebäudeplättchen, so dass von jedem Gebäudetyp genau 2 im Spiel sind. *Beispiel: Beginnen die Spieler mit „Holzfäller“, „Ziegelei“ und „Getreidehof“ bzw. „Holzfäller“, „Steinbruch“ und „Getreidehof“, so erhält das neutrale Dorf „Steinbruch“, „Ziegelei“ und 2 x „Brunnenmeister“.*
- + Die neutralen Gebäude werden von den beiden Spielern abwechselnd platziert und mit einem neutralen Dorfbewohner besetzt. Hierfür stehen den Spielern insgesamt 2 neutrale Paare zu Verfügung. Es beginnt der Spieler, der nicht Startspieler ist. Die übrigen neutralen Dorfbewohner werden in die neutrale Dorfmitte gesetzt. Ist das neutrale Dorf komplett aufgebaut, bauen die Spieler ihre Dörfer gemäß den üblichen Regeln auf.
- + Jeder Spieler platziert je 1 Münze in der neutralen Dorfmitte und in der Dorfmitte des Mitspielers. 1 Münze der neutralen Farbe wird neben dem neutralen Dorf bereit gelegt.

Spielablauf

Der grundsätzliche Ablauf des Spiels bleibt unverändert.

- + Man kann sowohl mit dem Dorf des Mitspielers wie mit dem neutralen Dorf interagieren, also in beide einheiraten und die eigenen Dorfbewohner dort nutzen.

- + Das neutrale Dorf agiert selbst nicht und erhält auch keine eigene Aktionsphase. Dennoch kann das neutrale Dorf bestimmte Handlungen ausführen:

- + Anstatt eine eigene Aktion auszuführen, kann der aktive Spieler auch die neutrale Münze nehmen und eine Aktion für das neutrale Dorf ausführen - vorausgesetzt die Münze liegt noch neben dem neutralen Dorf. Für das neutrale Dorf können nur die Aktionen „Pfarrer“ und „Baumeister“ gewählt werden.

Pfarrer: Der aktive Spieler kann einen Dorfbewohner aus der neutralen Dorfmitte nehmen und in sein eigenes Dorf verheiraten.

Baumeister: Der aktive Spieler baut eines der zum Bau offen ausliegenden Gebäude in das neutrale Dorf und platziert dort einen neutralen Dorfbewohner. Für den Bau des Gebäudes müssen keine Güter bezahlt werden.

- + Pro Runde ist also nur für einen der beiden Spieler genau 1 Aktion mit dem neutralen Dorf möglich.
- + Die neutralen Dorfbewohner können ansonsten nicht eingesetzt werden. Sie produzieren nicht, werden nie müde, bekommen im neutralen Dorf keine Kinder usw.

Rundenende: Die Runde endet, sobald nur noch Münzen einer Farbe im Spiel sind. Sollte das die Farbe des neutralen Dorfs sein, wechselt der Startspieler.



Der Spieleautor:

Matthias Cramer erblickte 1969, kurz vor der Mittagspause, das Licht der Welt und ist seitdem begeisterter Spieler. Er hat ein Faible für Tauchurlaube mit Schönwettergarantie, alles was mit Geschichte zu tun hat, Pappschienen verlegen, Biere der Welt, Käse-Fondue, unamerikanische Fernsehserien aus den USA und zu schnelles Fahren.

Vor zehn Jahren gab er einem schwäbischen Standesbeamten eine Münze und hat seither nicht nur Einblick in das Dorfleben, sondern auch eine zuverlässige Quelle für echte Maultaschen. So entstand auch Helvetia, sein zweites Spiel bei Kosmos.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und ganz besonders Xavi Bühlmann für seine Hilfe, dem Schweizer Ambiente gerecht zu werden.

Impressum

© 2011 Kosmos Verlag

Autor: Matthias Cramer

Grafik: Imelda Vohwinkel

Illustration & Spielfiguren-Design: Franz Vohwinkel

Redaktion: Eva Kuon, Sebastian Rapp