

H₂Olland

ZU EHREN EINER NATION

Vier kleine holländische Dörfer am Ufer des Windmühlsees sind komplett dem Tulpenwahn verfallen! Der Windmühlsee ist ein tiefblauer, symmetrisch geformter See, der vom letzten Versuch, neues Land zu gewinnen, verschont geblieben ist. Die hübsche, von Menschen angelegte Form war fünfundzwanzig Jahre lang nicht verändert worden, und die Anwohner haben das Seeufer nach ihren Vorstellungen angelegt und verschönert. Sie pflanzten Bäume und Sträucher, bauten Brücken und achteten stets darauf, die Harmonie zwischen den Dörfern aufrechtzuerhalten. Alle Dorfbewohner liebten den See. Die meisten lebten von der Tulpenzucht und dem Anbau von Gemüse. Als sie erfuhren, dass sie im Namen des wirtschaftlichen Fortschritts auf ihren See verzichten sollten, hielten sie viele Versammlungen ab, die jedoch meist im Streit endeten. Deshalb war keine Lösung in Sicht, wie man den See gerecht unter den Dörfern aufteilen konnte. Die Bürgermeister der vier Dörfer wussten auch nicht mehr weiter, und so wurden die Diskussionen um den schönen Windmühlsee zum großen Problem.

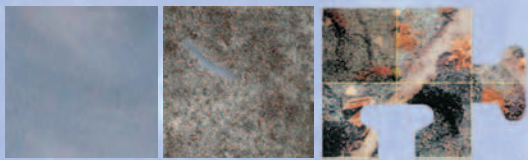
Nach sechs erfolglosen Dorfversammlungen kam Jan van Sandt, der Bürgermeister von Neerwater, erschöpft nach Hause. Er sollte den Windmühlsee zugunsten von Tulpenfeldern aufgeben und wusste keinen Rat. Als er sich zu seiner Familie an den Esstisch setzte, merkte er, dass er keinen Appetit hatte. So erzählte er seiner Frau und den Söhnen, dass es keinen Weg geben werde, den Streit um den See zu schlichten. Da schlug sein jüngster Sohn Wouter ihm vor, einen Wettbewerb zu veranstalten, um festzulegen, wie das neu gewonnene Land aufzuteilen wäre. Jan war verblüfft – er sollte einen Wettkampf organisieren? Wouter erklärte: Das Dorf, das am besten das Land trockenlegte und Tulpen anpflanzte, sollte gewinnen! Und er riet seinem Vater, auf jeden Fall darauf Wert zu legen, dass die Gegend um den Windmühlsee etwas Besonderes blieb – auch ohne Wasser. Joop gefiel die Idee seines Sohnes und er versprach ihm, dass ihre Heimat der schönste Ort auf Erden werden solle. Nun schmeckte ihm schließlich auch das Abendessen. Der Wettbewerb war eine wunderbare Möglichkeit, die Rivalität und Eigensinn der vier Bürgermeister positiv zu nutzen.

Am nächsten Morgen stand Joop schon um sechs Uhr auf und ging zum Windmühlsee. Aufgrund seiner perfekten Form war er wie geschaffen für den geplanten Wettkampf. Dieser sollte fair sein und die vier Dörfer auch miteinander verbinden. Voller Stolz und Enthusiasmus stellte er den anderen drei Bürgermeistern das Konzept vor. Ihnen gefiel diese Idee ebenfalls, und so stimmten sie zu. Es wurde eine Kooperative gegründet, bevor jedes Dorf einen Gruppenleiter wählte. Niemand war überrascht, dass die Bürgermeister selbst schließlich diese Aufgabe übernahmen.

ZIEL DES SPIELS

Durch das Bauen von Deichen und Windmühlen soll der See trockengelegt werden, um Platz für neue Felder zu schaffen. Mit den Einnahmen aus der Ernte können neue Tulpen gekauft und gepflanzt werden. Wer am Ende des Spiels beim abschließenden Tulpenrennen die wertvollsten Tulpenfelder besetzt, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

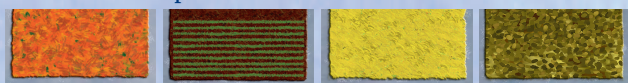


28 Wasser/Land-Plättchen 2 Verbindungsplättchen



4 Scheunenkarten, 1 pro Farbe

108 Feldfruchtplättchen:



28 Karotten 28 Bohnen 28 Mais 24 Kartoffeln

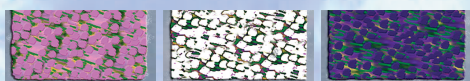


24 Kuhwiesen

84 Tulpenplättchen:



10 rote 10 gelbe 12 orangefarbene



18 rosa 18 weiße 16 purpurfarbene

6 Windmühlen pro Farbe

6 Bauernhöfe pro Farbe

15 Arbeiter pro Farbe

12 Deiche

4 Ränder als Spielfeldbegrenzung

4 Klammern, zum Verbinden der Spielfeldteile

1 Spielregelhaft



12 Wetterkarten



Abbildung 2

SPIELAUFBAU

Bei 3 oder 4 Spielern

Die 4 Ränder zur Begrenzung des Spielfelds werden aneinander gesetzt. Die 4 Landplättchen kommen direkt in die Mitte der Wasserplättchen und bilden die Insel. Die 24 übrigen Wasser/Land-Plättchen werden mit der Wasserseite nach oben hineingelegt, um den See zu bilden. (Abbildung 1)

Bei 2 Spielern

Die 2 Ränder zur Begrenzung des Spielfelds werden aneinander gesetzt und die beiden Verbindungsplättchen verwendet. (Abbildung 2)

Wasser/Land-Plättchen kommen als See in die Mitte, eine Insel existiert nicht.

Die Spieler sitzen vor den Brücken, die über die Flüsse führen. Jeder Spieler stellt seinen Bauernhof und seine Windmühle auf die ihm am nächsten liegenden markierten Plätze, die sich an den gegenüberliegenden Seiten des Sees befinden. Die Farben des Spielplans entsprechen NICHT den Spielerfarben.

Ein Spieler wird zum Leiter der Kooperative ernannt und übernimmt die Verwaltung und Verteilung der Plättchen.

Die Kooperative teilt an jeden Spieler folgendes Material aus:

- 1 Scheunenkarte in der Spielerfarbe. Hier legt man seine Vorräte ab. Außerdem zeigt die Karte eine Übersicht über die Preise für Tulpen, Feldfrüchte, Kühe, Deiche, Windmühlen und Bauernhöfe.
- 2 Bauernhöfe und 2 Windmühlen in der Farbe des Spielers. Einen Bauernhof und eine Windmühle stellt man auf die Abbildungen auf dem Spielpan, und die beiden anderen Gebäude werden auf der Scheunenkarte zum späteren Bauen aufbewahrt.

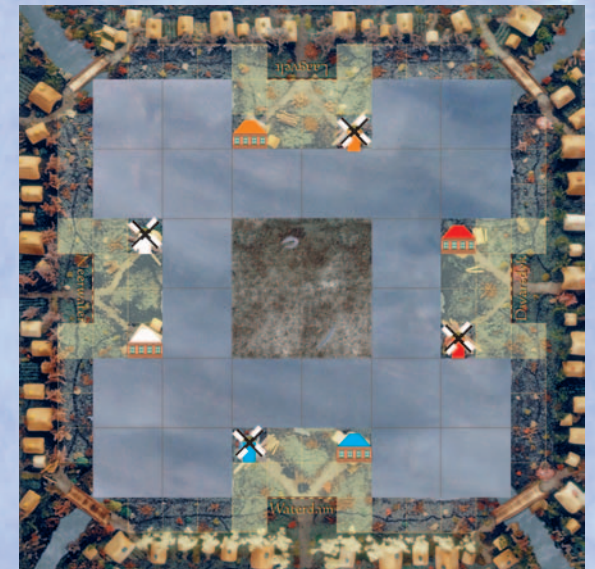


Abbildung 1

- 1 Kuhplättchen, 1 Maisplättchen, 1 Bohnenplättchen, 1 Karottenplättchen, 1 Kartoffelplättchen und 2 Deiche (kommen auf die Scheunenkarte).

Der Stapel mit den Wetterkarten wird gemischt und neben den Spielplan gelegt. Der Spieler mit den größten Schuhen wird Startspieler und bekommt den Holzschuh.

SPIELABLAUF

- Das Spiel verläuft in Jahren, die in jeweils vier Jahreszeiten unterteilt sind: Frühling, Sommer, Herbst und Winter.
- Beginnend mit dem Startspieler wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn ein Spieler gepasst hat, kann er in dieser Jahreszeit nicht wieder einsteigen.
- Wenn alle Spieler gepasst haben, beginnt die nächste Jahreszeit.
- Im Frühling bepflanzen die Spieler ihre Felder und bauen Bauernhöfe sowie Windmühlen.
- Im Sommer bauen die Spieler Deiche und legen Land trocken.
- Im Herbst werden die Wettereinflüsse berücksichtigt und die Felder abgeerntet.
- Im Winter kommt es zum Handel mit der Kooperative.
- Der nächste Spieler in Uhrzeigersinn wird Startspieler und bekommt den Holzschuh.
- Ein neues Jahr fängt an.

FRÜHLING

Die Spieler entscheiden, ob sie einen Bauernhof oder eine Windmühle bauen bzw. Kuh-, Feldfrucht- oder Tulpenplättchen legen möchten. Dabei kann in jeder Runde reihum jeweils nur ein einziges Teil eingesetzt werden.

REGELN FÜR DAS EINSETZEN VON PLÄTTCHEN UND GEBÄUDEN

Jeder Spieler kann die Bauernhöfe, Windmühlen und Plättchen aus seiner Scheune gemäß den folgenden Regeln platzieren:

- Man kann nur auf Land bauen oder pflanzen. Landplättchen bestehen jeweils aus vier Feldern.
- Windmühlen und Bauernhöfe nehmen jeweils 1 Feld in Anspruch, die Kuh-, Feldfrucht- und Tulpenplättchen je 2 Felder.
- Bauernhöfe und Windmühlen dürfen nicht auf Kuh-, Feldfrucht- oder Tulpenfelder gestellt werden.
- Kuh-, Feldfrucht- und Tulpenfelder können so gelegt werden, dass sie jeweils 1 Feld auf zwei verschiedenen Landplättchen belegen, sofern die anderen Legeregeln beachtet werden.
- Nur der innere Rahmen des Spielfeldrands kann bebaut bzw. bepflanzt werden.
- Ein Spieler muss nicht alle Gebäude oder Plättchen einsetzen, die er in seiner Scheune hat.
- Ein Bauernhof kann überall auf Land gebaut werden, nicht jedoch in die Schutzzone eines anderen Spielers (hell hervorgehoben in den Abbildungen 1 und 2) und nicht angrenzend an einen anderen Bauernhof. Auf der Insel kann nur dann ein Bauernhof gebaut werden, wenn der betreffende Spieler bereits eine Verbindung dorthin hergestellt hat.
- Windmühlen können neben einen Bauernhof oder neben eine andere Windmühle desselben Spielers gebaut werden.
- Windmühlen dürfen auch neben ein Kuh- oder Feldfruchtplättchen gestellt werden, das mit einem Bauernhof oder einer anderen Windmühle dieses Spielers verbunden ist.
- Windmühlen können neben einem Tulpenfeld erbaut werden, das mit einem Arbeiter der eigenen Farbe besetzt ist ('Die Arbeiter' - siehe weiter unten).
- Windmühlen dürfen nicht in die Schutzzone eines anderen Spielers gestellt werden.



- Auf manchen Landplättchen ist unfruchtbares Land zu sehen, das nicht bebaut oder bepflanzt werden kann. Hier können zwar Gebäude, aber keine Kuh-, Feldfrucht- oder Tulpenfelder platziert werden.
- Kuhplättchen müssen direkt angrenzend an einen Bauernhof der eigenen Farbe gelegt werden.
- Pro Bauernhof kann nur ein Kuhplättchen gelegt werden.

Zwei Bauernhöfe verschiedener Farben können sich dasselbe Kuhplättchen teilen.

- Ein Feldfruchtplättchen kann neben jeden Bauernhof und jede Windmühle des betreffenden Spielers gelegt werden.
- Gebäude oder Felder, die sich direkt neben einer Brücke befinden, gelten als

benachbart zu Gebäuden oder Feldern, die sich auf der anderen Seite direkt neben der Brücke befinden. Ein Spieler kann also auf der jeweils anderen Brückenseite mit dem Bauen und Pflanzen gemäß den Legeregeln fortfahren.

- Tulpenfelder können angrenzend an Bauernhöfe oder Windmühlen desselben Spielers gelegt werden.
- Tulpenfelder können neben ein Kuh- oder ein Feldfruchtplättchen gelegt werden, das an einen Bauernhof oder eine Windmühle desselben Spielers angrenzt.

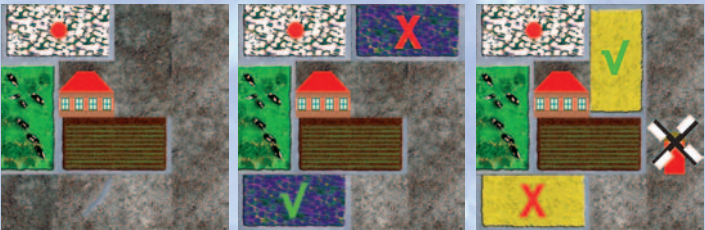


Abbildung 3a

3b

3c

In diesem Frühling hat Rot bereits ein Bohnenfeld und ein Tulpenfeld neben seinen Bauernhof und sein Kuhplättchen gelegt (3a). Das purpurfarbene Tulpenfeld kann nicht waagerecht neben das weiße Tulpenfeld gelegt werden, sondern nur senkrecht, da es sonst nicht direkt an einen Bauernhof (oder Windmühle, bzw. Feldfrucht- oder Kuhfeld) angrenzen würde (3b). Das Maisplättchen kann nicht neben das Kuh- und Bohnenfeld gelegt werden, weil sonst keine Verbindung zum Bauernhof (oder zu einer Windmühle) des Spielers vorhanden ist. Rot beschließt in seinem nächsten Zug, zur Erweiterung eine Windmühle zu bauen (3c).

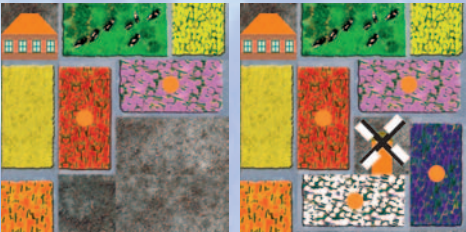


Abbildung 4

Orange möchte mehr Tulpenplättchen legen, muss jedoch zuerst einen Bauernhof oder eine Windmühle neben einem seiner Felder errichten. Im Winter beschließt der Spieler, eine Windmühle zu kaufen. Als er im Frühling an der Reihe ist, baut er die Windmühle und platziert ein weißes sowie ein purpurfarbenes Tulpenfeld angrenzend an seine Windmühle. Dann stellt er jeweils einen Arbeiter seiner Farbe auf diese beiden Tulpenfelder.

DER TULPENWEG



Für jede Windmühle, die ein Spieler einsetzt, darf er um eine Farbe auf seinem Tulpenweg vorwärts ziehen, der auf der Scheunenkarte abgebildet ist. Die Anzahl der eingesetzten Windmühlen entspricht also seiner Position auf dem Tulpenweg. Beispiel: Hat ein Spieler 3 Windmühlen, darf er rote, gelbe und orangefarbene Tulpen kaufen und anpflanzen.

DIE ARBEITER

Wenn ein Spieler ein Tulpenfeld platziert, erhält er als Belohnung von der Kooperative einen Arbeiter, den er direkt auf dieses Tulpenfeld stellt. Arbeiter pflegen die Felder bis zum Ende des Spiels und nehmen dann am Tulpenrennen teil. Je mehr Arbeiter ein Spieler bekommt, desto größer sind seine Chancen, beim abschließenden Tulpenrennen zu gewinnen!

SOMMER

Die Spieler setzen ihre Deiche ein, damit ihre Windmühlen anschließend die passenden Wasserbereiche trockenlegen können. So wird neues Land gewonnen.

EINSETZEN DER DEICHE

Jeder Spieler kann nacheinander jeweils einen Deich einsetzen.

- Die Deiche werden zwischen zwei Wasserplättchen platziert, so dass sie auf den Rändern beider Plättchen stehen.
- Deiche können an jeder beliebigen Küstenlinie beginnen.

- Die Spieler können an jedem beliebigen Deich anbauen.

Die Spieler können untereinander kooperieren, um größere Landflächen zu gewinnen. Wenn ein Spieler keine Deiche mehr hat oder keinen weiteren Deich einsetzen möchte, ist sein Zug beendet. Die anderen Spieler setzen weiter einzelne Deiche, bis auch sie keine Deiche mehr haben bzw. keine weiteren Deiche setzen möchten. Anschließend beginnt die Landgewinnung.

NEUES LAND

Wassergebiete aus einem oder mehreren Wasserplättchen können trockengelegt werden, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Das Wasser muss komplett von Land oder einer Kombination aus Deichen und Land umgeben sein.
- Das Wassergebiet besteht aus maximal 4 Wasserplättchen.
- Direkt neben jedem Wasserplättchen dieses Wassergebiets muss mindestens eine Windmühle stehen. Besteht die Verbindung zur Windmühle nur diagonal, ist die Landgewinnung nicht möglich.
- Eine Windmühle kann jeden Sommer nur ein einziges Wasserplättchen trockenlegen.
- Wenn Wassergebiet und Windmühle die Bedingungen erfüllen, darf ein Spieler sich nicht weigern, das entsprechende Wasserplättchen trockenzulegen.
- Deiche, die sich auf dem Wasserplättchen befunden haben, werden an die Kooperative zurückgegeben, wenn das Plättchen umgedreht wird.

Der Startspieler entscheidet zuerst, wo er Land gewinnen möchte; dort muss mindestens eine Windmühle seiner Farbe stehen. Das gewählte Gebiet wird sofort von allen beteiligten Spielern trockengelegt.

Reihum dreht jeder Spieler, der eine Windmühle benachbart zu diesem Wassergebiet hat, das direkt daran angrenzende Wasserplättchen auf die Landseite.

Ein Landplättchen, auf dem nicht zur Bepflanzung oder Bebauung geeignetes Land abgebildet ist, wird von dem Spieler beliebig ausgerichtet, der dieses Wasserplättchen trockengelegt hat. Damit ist die Landgewinnung in diesem Gebiet abgeschlossen.

Wenn noch weitere Regionen trockengelegt werden können, wählt der in der Spielreihenfolge nächste Spieler ein neues Wassergebiet, neben dem er mindestens eine Windmühle besitzt. So wird fortgefahren, bis alle Wassergebiete, welche die Bedingungen erfüllen, trockengelegt worden sind (Abbildung 5).

Anmerkung: Wenn mehrere Windmühlen an dasselbe Wasserplättchen angrenzen, wird durch die Spielreihenfolge festgelegt, wer das Plättchen umdreht (Abbildung 6).

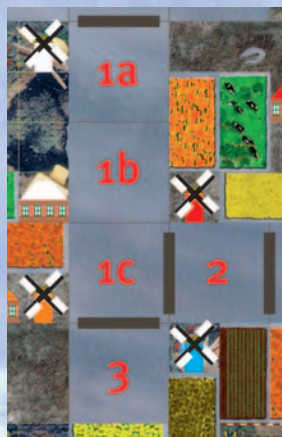


Abbildung 5

Es ist Ende Sommer, und Weiß ist Startspieler. Alle Wasserflächen erfüllen die Bedingungen zum Trockenlegen. Weiß beschließt, Wassergebiet 1 trockenzulegen, da er dort seine Windmühle stehen hat. Rot und Orange haben keine Wahl und müssen ebenfalls hier Land gewinnen. Weiß dreht Wasserplättchen 1 a auf die Landseite, Rot legt Plättchen 1 b trocken und Orange 1 c. Damit ist diese Wasserfläche komplett trockengelegt. Dann ist Spieler Orange an der Reihe, hat jedoch keine andere Wasserfläche zur Landgewinnung. Rot kann die Wasserfläche 2 nicht trockenlegen, da seine Windmühle dieses Jahr bereits an der Trockenlegung von Wasserfläche 1 beteiligt war. Blau ist in der Spielreihenfolge der Nächste und beschließt, Wasserfläche 2 trockenzulegen. Mit derselben Windmühle kann er im nächsten Jahr Wasserplättchen 3 umdrehen.

Abbildung 6

In diesem Sommer wird die Wasserfläche 1 trockengelegt. Hier stehen vier Windmühlen, es werden jedoch nur drei benötigt. Rot ist Startspieler und entscheidet, Wasserplättchen 1 a umzudrehen. Blau hat keine Windmühle, die an diese Wasserfläche angrenzt. Weiß kann kein Plättchen umdrehen, da das einzige Plättchen, an das seine Windmühle angrenzt (1 a), bereits von Rot umgedreht wurde. Orange legt Wasserplättchen 1 c trocken.

Schließlich dreht Rot noch das letzte Plättchen dieser Fläche (1 b) um. Spieler Rot erhält zwei Tulpenplättchen von der Kooperative, da zwei seiner Windmühlen an der Landgewinnung beteiligt waren.

Orange und Weiß erhalten jeweils ein Tulpenfeld. Welche Tulpenplättchen die Spieler erhalten, hängt davon ab, wie weit sie bereits auf ihrem Tulpenweg vorangekommen sind – und das entspricht der Gesamtmenge ihrer Windmühlen auf dem Spielplan. Achtung: Weiß erhält ein Tulpenfeld, obwohl er kein Wasserplättchen umdrehen konnte.



BELOHNUNG FÜR DEN LANDGEWINN

Für jede seiner Windmühlen, die an der Trockenlegung beteiligt waren, erhält der entsprechende Spieler als Belohnung von der Kooperative ein Tulpenplättchen der besten Farbe, die er auf dem Tulpenweg schon erreicht hat (diese wird auch durch die Anzahl der Windmühlen angegeben, welche der Spieler platziert hat). Man kann allerdings auch Tulpenfelder minderwertigerer Farben wählen.

Beispiel: Rot hat zwei Windmühlen, die an der Trockenlegung eines Wassergebiets beteiligt waren, das aus drei Plättchen bestand. Er hat vier Windmühlen auf dem Spielbrett, kann sich also zwei rosarote Tulpenfelder nehmen. Er könnte jedoch auch ein rosarotes und ein rotes Tulpenfeld wählen.

HERBST

Sämtliche Einflüsse der Wetterkarten werden auf alle Spieler angewendet. Die Spieler ernten ihre Feldfrüchte (außer Tulpen), die mit ihren Bauernhöfen und Windmühlen verbunden sind.



WETTERKARTEN

Bevor die Ernte beginnt, wird die oberste Wetterkarte aufgedeckt und der Wettereinfluss auf das Spiel angewendet.



Überschwemmung: Alle auf der Überschwemmungskarte angegebenen Feldfrüchte, die neben Wasserplättchen liegen, werden entfernt und an die Kooperative zurückgegeben. Feldfrüchte, die sich in der aus sechs

Feldern bestehenden Zone vor dem Dorf eines Spielers befinden, werden verschont. Durch das Entfernen der Plättchen aufgrund der vorübergehenden Überschwemmung entsteht neuer Platz, der im Frühling wieder bepflanzt werden kann.



Trockenheit: Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler ein Wasserplättchen umdrehen – auch wenn es nicht an eine Windmühle angrenzt. Die Kooperative zahlt allerdings KEINE Tulpenplättchen als Belohnung aus.



Fäulnis und Krankheit: Diese Aktion wirkt sich sofort auf den Vorrat in der Scheune eines jeden Spielers aus. Die Vorräte gehen aufgrund von Frost, Fäulnis oder Krankheit verloren: Die Spieler müssen alle Plättchen der angegebenen Art aus ihrer Scheune entfernen und an die Kooperative zurückgeben.

ERNTE

Nach den Wetterereignissen kommt es zur Ernte. Der untere Teil der Wetterkarten zeigt den Einfluss des Wetters auf die Ernte der Spieler. Beispiel: Wenn die Karte '+1 Karotte' angibt, überprüfen die Spieler nach Abschluss ihrer regulären Ernte, ob sie Karotten bekommen haben. Wenn dem so ist, erhalten sie ein zusätzliches Karottenplättchen von der Kooperative. Wenn die Karte '-1 Bohne' angibt, muss jeder Spieler, der Bohnen geerntet hat, 1 Bohnenplättchen an die Kooperative zurückgeben.

- Für jedes Plättchen, das man abernten kann, erhält man ein identisches Plättchen als Ernte von der Kooperative. Ein Spieler kann jedes Kuh- oder Feldfruchtplättchen ernten, das an einen Bauernhof oder an eine Windmühle seiner Farbe angrenzt (siehe Abbildung 7). Wenn sich das Feld zwischen zwei Gebäuden derselben Farbe befindet, kann es nur einmal abgeerntet werden.

- Mehrere Spieler können dasselbe Feld abernten, wenn sie jeweils einen Bauernhof oder eine Windmühle besitzen, welche an dieses Plättchen angrenzen. (Das Land kann effektiver bearbeitet werden, wenn sich mehrere Besitzer daran beteiligen.)

- Feldfruchtplättchen auf der anderen Seite einer Brücke können abgeerntet werden, da die Brücke als Verbindung zu einem Bauernhof oder einer Windmühle genutzt wird, die direkt an das andere Ende der Brücke angrenzt.

- Tulpenfelder werden nicht abgeerntet.

- Plättchen, die man für seine Ernte von der Kooperative erhält, kommen zum späteren Gebrauch in die Scheune des betreffenden Spielers.



Abbildung 7
Weiß kann auf den Feldern 1 und 2 ernten. Orange erntet auf Feld 2, 3 und 4. Rot kann auf Feld 5 ernten. Die Tulpenfelder werden nicht abgeerntet.



Abbildung 8
Die beiden mit X markierten Felder werden entfernt, da sie jeweils von zwei verschiedenen Spielern abgeerntet wurden.

ANMERKUNG: Wenn im vorangegangenen Sommer das letzte Wasserplättchen umgedreht wurde, oder durch eine Wetterkarte der See komplett trockengelegt ist, oder wenn die sechste Wetterkarte (bei 2 Spielern: die vierte Wetterkarte) aufgedeckt wurde, geht das Spiel nun mit der Vorbereitung des Tulpenrennens weiter, und die normale Winterphase findet nicht mehr statt.

WINTER

Die Spieler tauschen ihre Kuh- und Feldfruchtplättchen mit der Kooperative und geben dann alle Plättchen an die Kooperative ab, die eine Gesamtsumme von 5 übersteigen.

HANDELN MIT DER KOOPERATIVE

Beginnend mit dem Startspieler tauscht man nun mit der Kooperative und besorgt sich die Gebäude oder Plättchen, die man im nächsten Jahr wahrscheinlich brauchen wird. Dabei gelten die Tauschverhältnisse, die auf der Scheunenkarte angegeben sind. Man kann Tulpenfelder kaufen, welche der Farbe entsprechen, die man auf dem Tulpenweg erreicht hat, aber auch alle 'niedrigeren' Farben sind gestattet. Jeder Spieler muss seine Tauschgeschäfte innerhalb eines einzigen Zuges vornehmen und legt dann die Neuerwerbungen in seine Scheune, bis sie benötigt werden.

Kosten für Tulpen:

Rote Tulpe: 1 Mais

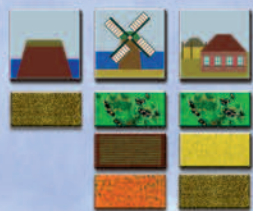
Gelbe Tulpe: 1 Kartoffel

Orangefarbene Tulpe: 1 Mais + 1 Bohne

Rosa Tulpe: 1 Kartoffel + 1 Karotte

Weiß Tulpe: 1 Kuh + 1 Mais + 1 Bohne

Purpurfarbene Tulpe: 1 Kuh + 1 Kartoffel + 1 Karotte



Preise für Bauteile:

Deich: 1 Kartoffel

Windmühle: 1 Kuh + 1 Bohne + 1 Karotte

Bauernhof: 1 Kuh + 1 Mais + 1 Kartoffel

Weitere Handelsmöglichkeiten:

- Drei identische Feldfrüchte können gegen eine beliebige andere Feldfrucht eingetauscht werden (Ausnahme: Kühe).
- Eine Bohne, eine Karotte, ein Mais und eine Kartoffel können zusammen gegen eine Kuh getauscht werden.
- Eine Kuh kann gegen eine beliebige Feldfrucht eingetauscht werden (aber nicht gegen Tulpen!).

VORRATSBEGRENZUNG

Am Ende des Winters darf ein Spieler insgesamt fünf Kuh-, Feldfrucht- oder Tulpenplättchen in seiner Scheune haben. Eventuell überzählige Plättchen müssen an die Kooperative zurückgegeben werden. Bauernhöfe, Windmühlen und Deiche sind von dieser Vorratsbegrenzung nicht betroffen.

JAHRESENDE

Nachdem der letzte Spieler seine überzähligen Plättchen an die Kooperative zurückgegeben hat, wird der Holzschuh an den linken Nachbarn des Startspielers weitergegeben, und ein neues Jahr beginnt.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn der See vollständig trockengelegt ist oder nach 6 Jahren (4 Jahren im Zwei-Personen-Spiel) – je nachdem, welches Ereignis früher eintritt. Nach der letzten Ernte folgt die Schlussphase des Spiels: das Tulpenrennen.

DAS TULPENRENNEN

Nach der letzten Ernte tauschen alle Spieler ihre Kuh- und Feldfruchtplättchen aus ihren Scheunen lediglich gegen Windmühlen und Tulpen ein. Am Ende dieses Zuges dürfen sich keine Kuh-, Mais-, Bohnen-, Karotten- und Kartoffelplättchen mehr in ihrer Scheune befinden. Bauernhöfe darf man nicht eintauschen; hat ein Spieler jedoch noch einen Bauernhof aus vorangegangenen Jahren, darf er ihn einsetzen. Die Beschränkung auf fünf Plättchen in der Scheune gilt hier nicht, da die Spieler ihre Tulpenplättchen sofort legen.

Damit zusätzliches Land zur Verfügung steht, werden nun alle Kuhplättchen, sowie sämtliche Mais-, Bohnen-, Karotten- und Kartoffelplättchen vom Spielbrett entfernt, die von zwei oder mehr Spielern abgeerntet wurden (Abbildung 8).

Alle Tulpen, Bauernhöfe und Windmühlen in der Scheune eines Spielers werden reihum und gemäß den entsprechenden Regeln eingesetzt. Dies wird so lange fortgesetzt, bis das letzte Gebäude oder Plättchen gelegt wurde oder keine weiteren platziert werden können. Die Arbeiter werden von den Tulpenfeldern entfernt und vor die Dörfer ihrer Besitzer gestellt.

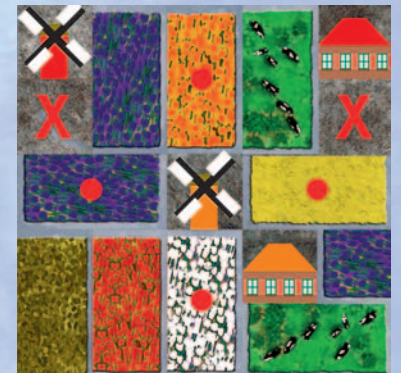


Abbildung 9

In seinem ersten Zug beim Tulpenrennen kann Orange einen Arbeiter neben eine seiner Windmühlen stellen, und zwar auf eines der Felder, die mit einem roten Punkt markiert sind. Bei seinem nächsten Zug kann er seinen zweiten Arbeiter auf einem beliebigen, noch unbesetzten Feld platzieren, das an das zuvor gewählte Feld angrenzt, oder einen Arbeiter neben dieselbe oder eine andere Windmühle seiner Farbe stellen. Das unfruchtbare, mit einem X markierte Land darf nicht besetzt werden.

Nun stehen alle Tulpenfelder in voller Blüte, und das Rennen kann beginnen!

Die Wettkampfregeln besagen, dass die Spieler auf allen Tulpenfeldern ernten dürfen, die ihre Arbeiter während des Rennens besetzen können (Abb. 9).

- Der Spieler, der das letzte Wasserplättchen umgedreht hat, beginnt das Rennen, indem er einen seiner Arbeiter direkt angrenzend (nicht diagonal) zu einer beliebigen seiner Windmühlen platziert.
- Arbeiter müssen um Bauernhöfe und Windmühlen herumgehen.
- Alle Spieler setzen nun reihum jeweils einen Arbeiter ein.
- Jeder neue Arbeiter, der zum Rennen hinzukommt, muss entweder angrenzend an eine eigene Windmühle oder direkt neben einen zuvor bereits eingesetzten Arbeiter derselben Farbe platziert werden.
- Während des Rennens kann auf jedem Kuh-, Feldfrucht- oder Tulpenfeld nur ein einziger Arbeiter stehen.
- Arbeiter dürfen nicht auf unfruchtbarem Land stehen. (Durch den Lehm würden sie zu langsam werden!)
- Wenn ein Arbeiter auf einem Feld neben einer Brücke steht, kann der nächste gleichfarbige Arbeiter auf der anderen Seite der Brücke eingesetzt werden.

Das Tulpenrennen dauert so lange, bis kein Spieler mehr Arbeiter hat bzw. niemand mehr Arbeiter einsetzen kann oder wenn alle Tulpenplättchen besetzt sind.

Nun ist das Spiel zu Ende, und die Wertung beginnt!

- Für jedes rote Tulpenfeld, das ein Arbeiter der eigenen Farbe besetzt, bekommt man 1 Punkt.
- Für jedes gelbe Tulpenfeld erhält man 2 Punkte.
- Für jedes orangefarbene Tulpenfeld erhält man 3 Punkte.
- Für jedes pinkfarbene Tulpenfeld erhält man 4 Punkte.
- Für jedes weiße Tulpenfeld erhält man 5 Punkte.
- Für jedes purpurfarbene Tulpenfeld erhält man 6 Punkte.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt das Spiel.