

Woodcraft (KSR v1.1)

Vorbereitungen

- **Aktionsradtafel:** Aktions- und Bogenplättchen (Boni abdecken) in 1. Viertel, Pfeilspitze des Sägerads auf Ende des 2. Viertels, 2 Würfel je Farbe würfeln und auf Plan-Ecke legen („Bauholzlager“).
- **Einkommenstafel:** Seite gemäß Spielerzahl, Rundenscheibe auf Feld 1, je 1 Spielermarker auf Beginn Haselnuss- / Blaubeer-Einkommensleiste sowie Ansehensleiste, zufällige 2 der 3 Plättchen auf Ans.Leiste (Seite!)
- **Wertungstafel:** Scheiben der Spieler auf Feld „0“, oben 4 Einfache Aufträge / unten 4 Unerfahrene Helfer offen anlegen
- **Öffentliche Aufträge:** 1 mehr wie Spieler auslegen

Spieler:

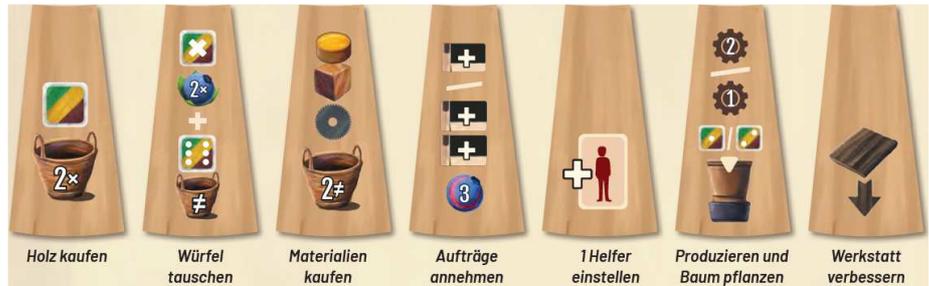
- Spielertafel: Marker auf Startfeld Vermarktungsleiste (oben links), 3 Würfel (braun 1, gelb 2, grün 3) auf „Bauholzstapel“, 1 Sägeplättchen auf ersten Sägeplatz (unten links), 1. Aufwertungsplättchen auf ersten Platz (rechts oben),


- 1 Laterne (zu viert: 2) und 12 Blaubeeren nehmen,
- bereithalten: 2 Topfplättchen, 2 Sägeplättchen, 1 Leimplättchen, 2 Aufwertungsplättchen
- 1 von 3 Unerfahrene Helfer links oben in Werkstatt, Kosten zahlen, Rest auf Ablagestapel
- 2 von 5 Einfache Aufträge wählen, Rest abwerfen, 2 Spezialaufträge ziehen, 1 der 4 Aufträge auf Hand rechts an Tafel anlegen (Position zum Symbol oben links passend), die übrigen folgen später in → Einkommensphase.
- Startspieler bekommt Karte mit Eichhörnchen

Rundenablauf

Das Spiel läuft 14 Runden (4 Spieler: 13 Runden), unterbrochen von 4 → Einkommensphasen. Der Startspieler versetzt vor seinem Zug den Rundenmarker. Reihum spielen, **Spielzug:**

- (1) **Bäume wachsen** +2, bei „6“ sofort zum Bauholz
- (2) Danach in beliebiger Reihenfolge:
 - * → **Aktionsplättchen wählen** (ggf. Boni von Aktionsrad und Sägerad erhalten), in nächstes Viertel ziehen und → **Aktion spielen**
 - * beliebige → **kostenlose Aktionen**,
 - * 1x pro Zug **Bonusaktion:** 3 Laternen abgeben, eine der 7 Aktionen spielen (kein Plättchen bewegen, keine Boni)
- (3) **Vermarktung:** max. 1 Schritt auf Leiste, SP für Blaubeeren kaufen. Am Leistenende weiterhin Vermarktung von 11 SP für 12 Blaubeeren erlaubt. Limit bei Zugende): max. 6 Würfel im Bauholzstapel.



Aktionsplättchen wählen

- Boni neben Plättchen auf Sägerad (innen) und Aktionsrad (außen) erhalten
- Plättchen ins nächste Viertel ziehen, möglichst weit voran, max. bis an vorhandenes Plättchen
- Pfeilspitze muss vor allen Plättchen sein, ggf. drehen, Zug dann nur in leeres Viertel erlaubt
- wenn 1. Viertel leer: Bogenplättchen entfernen

Aktion spielen

- **Holz kaufen:** bis zu zwei Würfel aus Bauholzlager, Kosten: Blaubeeren für Würfelaußen, Aufpreis +1 für gelb, +2 für braun. Bauholzlager auffüllen: farbgleiche Würfel aus Vorrat werfen.
- **Würfel tauschen:** 1 Würfel in Vorrat verkaufen für doppelte Augenzahl +1 für gelb, +2 für braun und/oder 1 „6“-er-Würfel aus Vorrat kaufen (nach Verkauf in anderer Farbe!), Kosten s. *Holz kaufen*
- **Materialien kaufen:** 1 oder 2 Käufe (verschiedenes Material) zu angegebenen Kosten

- **Aufträge annehmen:** 1 oder 2 (dann 3 Blaubeeren zahlen) der offenen 4 Aufträge einzeln wählen, Auslage immer sofort nach rechts aufschieben und links auffüllen. Angenommene Aufträge zum Symbol passend rechts an Tafel anlegen.
- **1 Helfer einstellen:** 1 der offenen 4 Helfer wählen, Auslage von links auffüllen, Kosten zahlen, zu anderem Helfer benachbart in Werkstatt legen und dort abgedeckte Leistenboni (Symbol Hand unter Blaubeere oder Haselnuss oben rechts im Raum) und/oder (wenn unten im Raum abgebildet) 4x/6x Helferproduktion (oben rechts auf Helferkarte) nutzen. Helferfähigkeiten:
 - * sofort und einmalig 
 - * 1x pro Zug 
 - * dauerhafte Fähigkeit, verbesserte Aktion 
- **Produzieren und Baum pflanzen:** 2 Helfer produzieren lassen oder 1 Helfer prod. und Baum pflanzen: Bauholz mit Wert „1“ oder „2“ in gleichfarbigen Topf, dafür 1x ohne Säge teilen erlaubt.
- **Werkstatt verbessern:** Leim- oder nächstes Säge-/Aufwertungs-/Topfplättchen (von links mit Baum 1 vom Vorrat), Kosten + Leistenschritte auf Tafel. 2. Sägeplättchen reduziert Kosten von „6“-er-Würfeln (bei *Kauf* oder *Tausch*) dauerhaft um 2. Der braune Topf erlaubt *Baum pflanzen* in 2 Töpfe

Abweichende Aktion spielen

Die Aktion des gewählten Plättchens muss nicht gespielt werden. Alternativ kann man

- 1 Laterne abgeben und die Aktion eines anderen Plättchens ausführen oder
- 3 Blaubeeren nehmen.

Kostenlose Aktionen

- **1x-pro-Zug-Fähigkeiten** der Helfer nutzen
- **Holz sägen:** Sägeplättchen auf „X“ drehen und aus 1 Würfel 2 mit gleicher Farbe und Augensumme machen (aus Vorrat nehmen). Weitere Schnitte dieser Würfel kosten je 1 graue Sägescheibe.
- **Würfel aufwerten:** 1 Restholz abgeben, Aufwertungsplättchen auf „X“ drehen, 1 Würfel um bis zu 1/2/4 Augen erhöhen.
- **Holz leimen:** Leimplättchen auf „X“ drehen, 1 gelbe Leimscheibe abgeben, 2 Würfel zu 1 mit gleicher Augensumme machen. Wenn verschiedene Farben: +4 SP und eine beteiligte Farbe für neuen Würfel wählen.
- **Zweitnutzungsplättchen:** abgeben und ein bereits genutztes Säge-/Aufwertungs-/Leimplättchen erneut nutzen.
- **Baum abholzen:** Würfel aus Topf zum Bauholz. Bei erreichtem Wert „6“ ist dies verbindlich.
- **Aufträge erfüllen:** benötigte Materialien (unten auf Auftrag) abgeben, Belohnung Auftrag (links) und Belohnung/Strafe auf Tafel (meist Ansehen) erhalten. Auftrag verdeckt neben Tafel sammeln.

Weitere Konzepte

Erfüllte **Spezialaufträge** bringen 5 SP und 5 Blaubeeren oder berechtigen zur Beanspruchung eines **öffentlichen Auftrages** (Marker auf Karte legen). Mehrere Spieler dürfen den gleichen öffentlichen Auftrag nur in derselben Runde beanspruchen.

Erhaltene **Werkzeuge** pyramidenartig auf Dachboden legen, Endplätze in oberer Reihe brauchen Werkzeug daneben. Jede Nachbarschaft zu einem anderen Typ Werkzeug gibt die dazwischen abgebildete Belohnung.

Die **Plättchen auf Ansehensleiste** zeigen Belohnungen in Reihenfolge des Erreichens (in gleicher Runde auch für mehre Spieler). Zu zweit gilt nur die mittlere Belohnung. Der letzte Spieler geht stets leer aus.

Am Ende der (nicht endlichen) Einkommens- und Ansehens-Leisten 2. Marker ab Beginn verwenden.

Innerhalb des eigenen Zuges dürfen Aktionen durch andere Aktionen unterbrochen fortgeführt werden.

Einkommensphase

Wenn die Rundescheibe ein Einkommensfeld erreicht:

- Aufträge rechts an Tafel eine Reihe nach unten,
- 1 Auftrag aus Hand auslegen (nicht bei Spielende),
- Blaubeeren und SP entsprechend der jeweiligen Einkommensleiste erhalten,
- verwendete „X“ Plättchen wieder aufdecken.
- Nach 1. und 3. Einkommensphase die 2 offenen Aufträge und Helfer rechts („X“) abwerfen und wie üblich von links auffüllen.
- Nach 2. Einkommensphase alle offenen und verdeckten Einfache Aufträge / Unerfahrene Helfer aus dem Spiel nehmen und durch Anspruchsvolle Aufträge / Erfahrene Helfer ersetzen.

Schlusswertung

Nach 4. Einkommensphase:

- Beanspruchte öffentliche Aufträge werten,
- SP für Restbestände: Summe (Würfelaugen + Blaubeeren + Restholz + Leimscheiben + Sägeblattscheiben) durch 5 teilen, abrunden.
- -2 Ansehen je unerfüllter Auftrag
- SP für Anzahl erfüllter (nicht öffentlicher) Aufträge multipliziert mit letztem erreichten Ansehenswert

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt, bei Gleichstand wer in jeder Runde später am Zug war (der Startspieler verliert also jeden Gleichstand).