

TREE
SOCIETY

SPIELREGEL

*In der Höhe der Baumkronen errichten
Schreiber, Architekten, Bankiers,
Händler, Botaniker und Entdecker seit
Langem eine neuartige Gesellschaft.*

*Tausche Früchte, um sie bei ihren Plänen zu
unterstützen, und nutze die Vorteile ihrer
Gebäude, um Synergien zu schaffen.*

*Werde zum wichtigsten Mitwirkenden beim
Aufbau der Tree Society!*

Spielmaterial:

- 1 Markt-Tableau
- 4 Punktemarker
- 4 Truhen
- 4 Spieler-Tableaus
- 12 Baum-Marker
- 35 Münzen
- 75 Obstkarten
- 73 Gildenkarten

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt das **Markt-Tableau**  **a** in die Tischmitte.
2. Nehmt euch jeweils ein **Spieler-Tableau** und die dazugehörigen **Punktemarker** **b**, **3 Baum-Marker** **c** (die Grüntöne spielen keine Rolle) sowie 1 Truhe  (vor der ersten Partie zusammenbauen). Achtet darauf, dass jemand das Schmetterlings-Tableau  erhält – dieser Spieler beginnt das Spiel. Stellt eure Truhe auf den Bereich eures Tableaus mit dem Symbol . Legt die übrigen Spieler-Tableaus, Punktemarker, Baum-Marker und Truhen zurück in die Schachtel. Beginnend bei dem Spieler mit dem Schmetterling () und im Uhrzeigersinn erhaltet ihr Münzen nach folgender Tabelle (1 Münze = ):

1. SPIELER ()	 in den 
2. SPIELER	 in den  und  in die 
3. SPIELER	  in den 
4. SPIELER	  in den  und  in die 

HINWEIS

Münzen erhaltet ihr jeweils aus dem Vorrat.

Münzen legt ihr stets in euren Beutel , außer es ist ausdrücklich eure Truhe  angegeben. In beiden können beliebig viele Münzen liegen.

3. Bildet aus den restlichen Münzen  einen Vorrat **d**.
4. Sortiert die **Gildenkarten**  nach den Farben/Symbolen ihrer Banner  in 6 Stapel zu je 12 Karten (der Architekten-Stapel  hat 13). Nehmt euch jede eine Architekten-Startkarte (markiert mit einem  oben rechts) und legt sie in den **Aktiven Bereich** eures Tableaus mit einem Baum-Marker auf Stufe 1 . Wählt nun 4 Gildenstapel und mischt alle Karten in einen Gesamtstapel. Wählt **bei eurer Erstartie** die Gilden der Architekten , Bankiers , Händler  und Schreiber . Legt die übrigen 2 Stapel zurück in die Schachtel.

Wenn ihr euch mit dem Spiel vertraut gemacht habt, könnt ihr ohne Startkarten und mit beliebigen 4 der 6 Gilden spielen.

5. Legt den gemischten Gildenstapel **e** verdeckt neben das . Zieht 6 Karten und legt sie in zwei Reihen zu 3 Karten offen auf bzw. an das Markt-Tableau **f**. Lasst unter dem Zugstapel Platz für einen Ablagestapel.
6. Spielt ihr zu zweit, legt alle **25 Obstkarten**  mit dem Symbol **3-4**  zurück in die Schachtel. Zu dritt oder viert benutzt ihr alle Karten. Bildet je nach Spieleranzahl (**2/3/4** ) aus **5/4/3** Karten **verschiedener** Obstsorten den Obstmarkt, indem ihr diese Karten offen **g** oben an das  anlegt. *In einem Spiel zu zweit sind also alle 5 Obstsorten vertreten, bei 3 oder 4 Spielern fehlen 1 bzw. 2 Sorten. Mischt nun alle Obstkarten und legt diese als verdeckten Obststapel **h** neben das .*
7. Abschließend zieht jeder Spieler **3 Obstkarten** vom Obststapel und legt sie offen auf sein Tableau **i**. Nun kann die Partie beginnen!

VARIANTE „OBSTKARTEN-DRAFT“:

Als Schritt 7 macht ihr stattdessen Folgendes:
Der Startspieler nimmt sich 1 Obstkarte vom  und legt sie auf sein Tableau. Der Obstmarkt wird immer sofort mit der obersten Karte vom Obststapel aufgefüllt. Nun nehmt ihr im Uhrzeigersinn so lange immer 1 Karte, bis jeder 3 Karten hat.

BEISPIEL-VORBEREITUNG BEI 3 SPIELERN

a **e** **g** **h** **i** **f** **b** **c** **d**

Obstkarten **Beutel** **Truhe**

Aktiver Bereich **Abgeschlossener Bereich**

Verkauftes Obst

Hier seht ihr, wie ihr abgeschlossene Gildenkarten in diesem Bereich ablegt (s. S. 5).

SPIELVERLAUF

Beginnend mit dem Startspieler seid ihr über mehrere Runden nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Jeder Zug besteht aus 3 Phasen:

PHASE 1: VERKAUFEN	Verkaufe 1 Obstkarte und erhalte Münzen.
PHASE 2: BAUEN	Baue mit Münzen Stufen deiner Gildenkarten.
PHASE 3: RUHEN	Nimm dir 1 Obstkarte vom Markt und fülle das auf.

Bist du am Zug, musst du genau 1 Obstkarte **verkaufen**. Dann darfst du so viele Gildenkarten und Stufen () **bauen**, wie du möchtest und kannst. Schließlich nimmst du dir 1 Obstkarte deiner Wahl vom Markt-Tableau und füllst es auf.

Wenn du die 3 Phasen in dieser Reihenfolge ausgeführt hast, ist der nächste Spieler am Zug, bis das Spielende ausgelöst wird.

Das Spielende wird ausgelöst, wenn auf den **abgeschlossenen** Gildenkarten eines Spielers insgesamt mindestens 6 Banner zu sehen sind.

Am Ende zählt jeder die Punkte aufgrund all seiner Gildenkarten zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

PHASE 1: VERKAUFEN

Du beginnst deinen Zug mit Phase 1, in der du **genau 1 Obstkarte verkaufen musst**. Wähle dazu eine deiner offen auf deinem Tableau liegenden Obstkarten, indem du sie ein Stück nach oben schiebst.

Zähle nun alle Obstkarten dieser Sorte (einschließlich der von dir zu verkaufenden), die bei allen Spielern und im  ausliegen und nimm dir diese Anzahl Münzen aus dem Vorrat. Lege die Münzen in deinen . Sollte der Vorrat nicht ausreichen, helft euch mit anderem Material aus.

Verkaufst du eine Obstkarte mit einer Münze  oben rechts abgebildet, nimm dir 1 zusätzliche Münze (s. Abschnitt „Wertvolles Obst“ unten auf dieser Seite).

BEISPIEL „VERKAUFEN“:

DU	SPIELER 2	SPIELER 3	MARKT 
 (1)  (2) 	   (3)	  	    (4) (5)
INSGESAMT:	 → 		

OBSTKARTEN-AKTIONEN

Mit dem Verkauf einer Obstkarte in Phase 1 erhältst du auch die unten auf der verkauften Karte abgebildete Aktion.

Diese Aktion darfst du irgendwann während Phase 2 dieses Zuges nutzen. (Einzelheiten zu allen „Obstkarten-Aktionen“ findest du auf der Rückseite dieser Spielregel.)

Nutzt du die Aktion, musst du sie vollständig ausführen, bevor du etwas anderes tust. Drehe dann die Karte um 90° auf die Seite, damit klar ist, dass du die Aktion ausgeführt hast.



EFFEKT „ZUSÄTZLICHER VERKAUF“



Einige Gilden- und Obstkarten erlauben dir den Verkauf weiterer Obstkarten.

Folge dabei den normalen Regeln wie in Phase 1, mit zwei Ergänzungen:

- Die Obstkarte **muss von anderer Sorte** sein, als alle bisher in deinem Zug verkauften Obstkarten.
- Du **kannst die Obstkarten-Aktion** zusätzlich verkaufter Obstkarten **nicht nutzen**.

WERTVOLLES OBST

Immer, wenn du eine Obstkarte mit einer Münze  oben rechts verkaufst, erhältst du für diese Karte +1 Münze. Dies gilt auch, wenn du sie zusätzlich verkaufst.

Außer auf der Karte, die du verkaufst, hat das Symbol keine Wirkung.



PHASE 2: BAUEN

In Phase 2 darfst du so viele Gildenkarten-Stufen bauen, wie du mit Münzen aus deinem bezahlen kannst. Du kannst niemals Münzen aus deiner ausgeben; diese kannst du erst in deinem nächsten Zug verwenden (s. S. 6: „Phase 3: Ruhen“).

Gildenkarten

Die Vorderseite jeder Gildenkarte zeigt das jeweilige Gebäude – die Banner **a** zeigen die Gilde an, zu der es gehört. Jede Karte hat 1 bis 3 und 3 Stufen: Stufe 1 , Stufe 2 und Stufe 3 . Jede Stufe hat Kosten **b**, gegebenenfalls einen Effekt **c** und einen Punktwert **d**.

Die Rückseite zeigt die abgeschlossene Gildenkarte mit (ggf.) einem Hinweis auf den Effekt ihrer Stufe 3 , ihren Punktwert sowie ihre **e**.



Eine Gildenkarte / Stufe bauen

Um eine vom zu bauen, musst du zuerst die Kosten der Stufe dieser zahlen. Lege sie dann in den **Aktiven Bereich** deines Tableaus und stelle 1 deiner verfügbaren Baum-Marker auf ihre Stufe .

In deinem Aktiven Bereich können maximal 3 Gildenkarten liegen.

Gildenkarten in der oberen Reihe des kosten immer +1 ;

diese zusätzlichen Kosten können durch keinen Effekt reduziert werden.

Lege Münzen, die du für Gildenkarten bzw. Stufen bezahlst, immer zurück in den Vorrat.

HINWEIS

Der wird erst am Ende eines Spielerzuges mit Gildenkarten aufgefüllt (mehr dazu unter „Phase 3: Ruhen“).

Um Stufen und zu bauen, musst du die Kosten der Stufe bezahlen und dann den Baum-Marker nach oben verschieben. Du darfst beliebig viele Gildenkarten und Stufen bauen, solange du zahlen kannst und sie in deinen Aktiven Bereich passen. Du musst allerdings Stufe stets vor Stufe bauen.

Eine Gildenkarte abschließen

Sobald ein Baum-Marker Stufe einer Gildenkarte erreicht, ist diese Karte abgeschlossen und wird **sofort** als Teil deines **Abgeschlossenen Bereiches** betrachtet. Entferne dann den Baum-Marker von der Karte und mach Platz in deinem Aktiven Bereich, indem du die Karte mit der abgeschlossenen Seite in deinen legst. Lege abgeschlossene Gildenkarten so aus, dass die für alle Spieler gut erkennbar sind. Du brauchst die Gildenkarten in deinem nicht nach Gilden oder anderweitig zu sortieren.



Stufen-Effekte

Die meisten Gildenstufen zeigen einen Effekt. Du kannst diesen Effekt nur in dem Moment nutzen, in dem du die entsprechende Stufe baust – außer anhaltenden Effekten. Du darfst einen Effekt auch verfallen lassen, wenn du ihn nicht nutzen willst. Ansonsten musst du ihn sofort und vollständig ausführen. Einige Gildenstufen zeigen keinen Effekt, sondern nur eine Linie (mehr zu den Effekten unter „Gildenkarten-Effekte“ auf S. 7).

HINWEIS

Liegen bereits 3 Gildenkarten in deinem Aktiven Bereich und ein Effekt auf Stufe 3 erlaubt dir, eine weitere Gildenkarte zu bauen, führe zunächst diesen Effekt aus. Dann entferne den Baum-Marker, lege die abgeschlossene Karte in deinen und die neue Gildenkarte in deinen Aktiven Bereich.

BEISPIEL FÜR SYNERGIE BEI STUFEN-EFFEKTEN

- 1 Du zahlst 3 Münzen, um dieser zu bauen. Der Effekt erlaubt dir, Stufe , oder einer anderen für die halben Kosten zu bauen.
- 2 Nun zahlst du 2 Münzen statt 4, um Stufe dieser zu bauen. Da sie nun abgeschlossen ist, gilt diese sofort als in deinem liegend. Daher erhältst du 1 für ihr und jedes weitere in deinem . Lege dann die abgeschlossene in deinen .

Mit ausreichend Münzen in deinem könntest du sogar noch eine weitere oder weitere Stufen deiner aktuellen bauen. Andernfalls geht dein Zug mit Phase 3 weiter.



Eine Gildenkarte abwerfen

Du kannst in Phase 2 jederzeit eine Gildenkarte abwerfen – entweder, um Platz in deinem Aktiven Bereich zu schaffen, oder aufgrund eines Effekts. Wirfst du eine aktive Gildenkarte ab, steht der Baum-Marker sofort wieder zur Verfügung, du erhältst aber keine Münzen für bisher bezahlte Stufen zurück. Abgeworfene Gildenkarten kommen auf einen Ablagestapel, unabhängig davon, warum sie abgeworfen wurden. **Wenn nicht anders angegeben, darfst du Gildenkarten aus deinem Aktiven Bereich oder deinem abwerfen.**

PHASE 3: RUHEN

Diese Phase besteht aus 3 Schritten in dieser Reihenfolge:

Schritt 1

Lege alle in Phase 1 verkauften Obstkarten verdeckt in deinen Bereich . Dort bleiben sie bis Spielende, du kannst sie dir jedoch jederzeit ansehen. Nimm nun genau 1 offene Obstkarte vom und lege sie in deinen Obstkarten-Bereich. Fülle den oberen Bereich des sofort auf.

Es liegt am Ende deines Zuges also immer mindestens 1 Obstkarte offen auf deinem Tableau. Dort dürfen beliebig viele Obstkarten liegen – falls der Platz nicht ausreicht, kannst du weitere Karten links vom Tableau anlegen.

Schritt 2

Prüfe deine Münzen: Reduziere zuerst deinen auf 2 Münzen, indem du überzählige Münzen zurück in den Vorrat legst 1. **Lege nun alle Münzen aus deiner in deinen 2.**

Schritt 3

Fülle bei Bedarf die Gildenkarten des auf. Schiebe zuerst Gildenkarten aus der oberen Reihe auf freie Plätze direkt darunter 3. Dann fülle leere Plätze mit Gildenkarten vom Stapel auf, beginnend links unten 4. Ist der Gildenstapel aufgebraucht, mische den Ablagestapel und bilde daraus den neuen Gildenstapel.

Nach diesem Schritt ist der nächste Spieler in Zugreihenfolge dran und so weiter, bis das Spielende ausgelöst wird.

MÜNZEN PRÜFEN



GILDENKARTEN AUFFÜLLEN



SPIELENDE

Das Spielende wird ausgelöst, sobald ein Spieler 6 oder mehr  in seinem  Bereich liegen hat. **Spielt die laufende Runde zu Ende und noch eine letzte Runde, bis alle Spieler gleich oft am Zug waren.** Für ein fortgeschrittenes Spiel könnt ihr die Zahl der  zum Auslösen des Spielendes auf 7 oder mehr erhöhen.

Alternatives Spielende: Sollte die letzte Obstkarte vom Obststapel gezogen werden (selten), endet das Spiel direkt nach der laufenden Runde. Liegen in dieser Runde keine Obstkarten mehr auf dem , können auch keine mehr genommen werden.

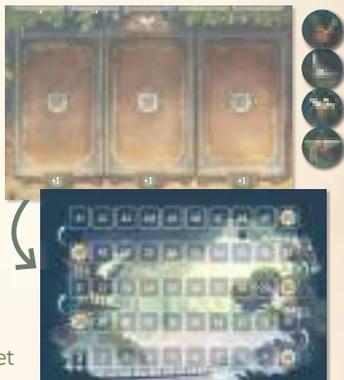
Entfernt die Gildenkarten vom  und dreht es auf die Seite mit der Punkteleiste. Nun ermittelt eure Punkte wie folgt:

Jede Gildenkarte in deinem Aktiven Bereich zählt die Punkte der aktuell gebauten Stufe. Jede abgeschlossene Karte in deinem  zählt die Punkte der Stufe .

Jede Stufe bringt eine feste  oder variable  Punktezahl ein. -Punkte sind abhängig vom jeweiligen Effekt. Karten können aufgrund von Effekten mehrfach relevant sein. Bei Unklarheiten gibt die Vorderseite genaue Auskunft über den -Effekt.

Münzen und Obstkarten zählen an sich nichts, einige Gildenkarten können sich aber bei der Punktwertung auf sie beziehen.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die Zugreihenfolge (wer zuletzt dran war, gewinnt).



GILDENKARTEN-EFFEKTE

Sobald du eine Stufe baust, **darfst** du ihren Effekt ausführen. **Ein Effekt muss sofort und vollständig ausgeführt werden, bevor du eine weitere Stufe dieser oder einer anderen Karte baust.** Effekte finden nie gleichzeitig statt und können nicht kumuliert werden.

Es gibt 3 Sorten Effekte:

SOFORT-EFFEKTE

Effekte ohne besonderen Hinweis sind Sofort-Effekte.

Diese Effekte musst du entweder sofort nutzen, sobald du die Stufe gebaut hast, oder verfallen lassen.

ANHALTENDE EFFEKTE

Ein solcher Effekt ist solange aktiv, wie dein Baum-Marker auf der entsprechenden Stufe steht. Baust du die nächste Stufe dieser Karte oder wirfst diese ab, kannst du den Effekt nicht mehr nutzen.

SPIELENDE-EFFEKTE

Diese Effekte wirken sich erst bei Spielende aus. Das Banner  bezieht sich auf jedes  in deinem  Bereich, das Haus  hingegen auf jede Gildenkarte in deinem .

DIE BOTANIKER UND DIE ENTDECKER

Wenn ihr das Spiel gut kennt, könnt ihr 1 der Gilden durch die Botaniker oder die Entdecker ersetzen. Oder sogar 2 Gilden durch beide – stellt eure eigene Lieblingskombination zusammen. Die neuen Gilden bringen jeweils eine eigene Art von Effekten mit sich:

ZWINGENDE EFFEKTE

Solche Effekte **musst** du ausführen, wenn du die entsprechende Stufe baust. Kannst oder willst du den Effekt nicht ausführen, darfst du die Stufe nicht bauen. 

AUFDECK-EFFEKTE

Solche Effekte erlauben dir, unterschiedlich viele Gilden- oder Obstkarten aufzudecken. Alle Karten, die du nicht behalten darfst, werden wieder zurück in den jeweiligen Stapel gemischt. Karten die du behältst, werden offen vor dir ausgelegt. 

OBSTKARTEN-AKTIONEN



Verkaufe 1 Obstkarte. Diese **muss von anderer Sorte** sein, als alle bisher in diesem Zug verkauften Obstkarten und du **kannst ihre Obstkarten-Aktion nicht nutzen**.



Wirf eine Reihe von Gildenkarten vom  ab und fülle es nach den Regeln für Phase 3 (Schritt 3) auf.



Nimm 1 Obstkarte vom  und lege sie in den Obstkarten-Bereich deines Tableaus.



Lege die angegebene Anzahl Münzen in deine .



Reduziere die Kosten einer beliebigen Stufe um 2 Münzen.

ZUR ERINNERUNG

Immer, wenn eine Obstkarte vom  genommen wird, fülle das  sofort entsprechend der Spieleranzahl mit einer  auf.

WICHTIG

- Du kannst beliebig viele Obstkarten auf deinem Tableau liegen haben.
- Münzen kommen nur in deine , wenn ein Effekt  anzeigt.
- Verkaufst du eine Obstkarte mit , erhältst du +1 Münze.
- Eine ungenutzte Obstkarten-Aktion gilt am Ende des Zuges als verloren.

SYMBOLE

 Gildenkarte	 Abgeschlossener Bereich	 Bereich „Verkauftes Obst“
 Gildenkarte abwerfen	 Halbe Kosten	 Unverkaufte Obstkarte
 Gildenbanner	 Banner unterschiedlicher Gilden	 Obstkarten unterschiedlicher Sorten
 Markt-Tableau	 Banner der Gilde, von der du am meisten hast	 Obstsorte, von der du am meisten verkauft hast
 Obstkarte		

IMPRESSUM

ÜBERSETZUNG
Daniel Danzer

SPIELEAUTOREN

Matthew Dunstan
& Brett J. Gilbert

REDAKTION

Pierre-Olivier Gravel
& André Bierth

ILLUSTRATIONEN

Chris Quilliams

GRAFIKDESIGN

Emeline D'Acoust,
Adrian Harper
& Vincent Fugère



NEXT MOVE

Alle Rechte vorbehalten.
© 2024 Plan B Games Inc.
4001 F.-X.-Tessier, suite 100
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5
KANADA
www.nextmovegames.com

Next Move, Next Move Games, Next Move Games
& Design sind Marken der Plan B Games Inc.