

DAS *Tiefe* LAND

C. UND R. PARTENHEIMER



Ein Spiel für 2 – 4 Personen

ab 12 Jahren

50 – 100 Minuten

Direkt an der Nordseeküste liegt das tiefe Land – ein raues Land, das ständig von Sturmfluten bedroht ist. Seine Einwohner sind in einem fortwährenden Zwiespalt: Werden die Bauern helfen neue Deiche zu bauen, auch wenn diese Arbeitskräfte dann auf dem Hof fehlen oder werden sie sich der Schafzucht und dem Aufbau der Höfe widmen?

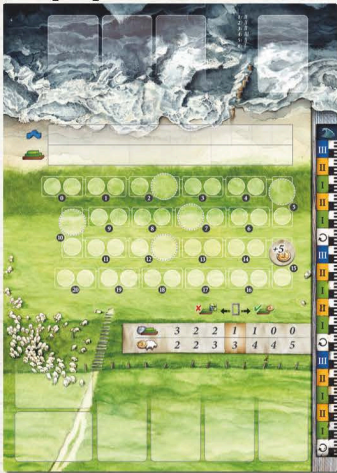
Wirst du erfolgreich die Balance zwischen einer ertragreichen Schafzucht und dem Bau am Deich schaffen oder verfolgst du andere Pläne?

 facebook.com/feuerlandspiele

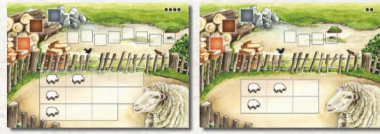
SPIELMATERIAL

ALLGEMEINES MATERIAL

- 1 Spielplan



- 2 Tableaus Schafmarkt / Materiallager, 1 davon doppelseitig



- 3 Baustoffanzeiger, je 1 Holz, Lehm, Stein



- 85 Schafe • 6 Marker
3 Schafe



- 12 Flutkarten (je 2x 1, 2, 3, 5, 3x 4, 1x 6)



- 66 Baustoffkarten (je 22 Holz, Lehm, Stein)



- 64 Grenzsteine



- 1 Phasenanzeiger



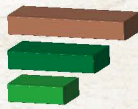
- 1 Startspielerfigur



- 36 Flutsteine • 13 Deichteile



(3x 4 Flutfelder lang,
4 x 3 Flutfelder lang,
6 x 2 Flutfelder lang)



- 5 Fortschrittsmarken



- 1 Wertanzeiger



- 30 Deichbruchmarken



- 56 Münzen (27x 1, 14x 5, 12x 10)



- 4 Aktionsmarken Bauer +2



- 1 Bogen mit Aufklebern



- 1 Wertungsblock



- 1 Regel-Anhang (4 Seiten) mit Erklärung der Hofausbauten und Fortschrittsmarken

- 46 Hofausbauplättchen, davon: • 16 Anlagenplättchen



Vorne

Hinten

- 30 Gebäudeplättchen: 12 Aktionsgebäude



Vorne

Hinten

- 12 Schafgebäude



Vorne

Hinten

- 6 Sturmflutgebäude

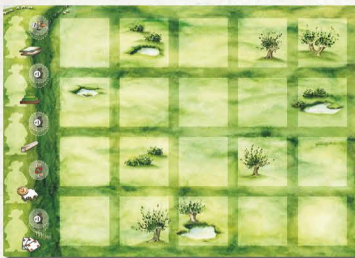


Vorne

Hinten

SPIELER-MATERIAL (FÜR 4 SPIELER JE EINMAL ENTHALTEN)

- 1 Hofplan, jeweils mit Schönwetter- und mit Schlechtwetterseite



- 1 Einkommens-tabelle

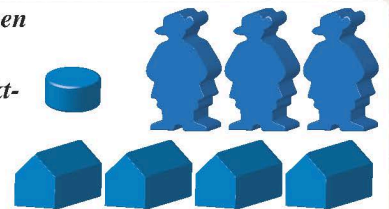


- 1 Spiel-übersicht



- In Spielerfarben jeweils:

- 1 Deichpunkt-anzeiger
- 3 Bauern
- 4 Häuser



- 2 Hofknechtmarken

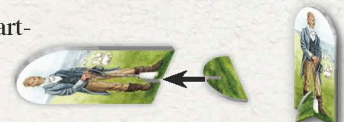


VOR DEM ERSTEN SPIEL

Nehmt den Aufkleberbogen zur Hand und klebt jeweils eine 2, eine 3 und eine 4 auf eine Bauernfigur jeder Farbe.



Steckt die Startspielerfigur zusammen.



ZIEL DES SPIELS

Baut mit euren Bauern euren Hof auf und betreibt Schafzucht. Aber Achtung! Die Flut kommt und bald ist Hochwasser. Wollt ihr nicht doch lieber zusammen mit den anderen Spielern am Deich bauen, um keine Deichbruchmarken zu sammeln, die euch später vielleicht den Sieg kosten? Findet in diesem Spiel die optimale Aufteilung zwischen Hofentwicklung und Deichbau. Dann werdet ihr später mit Siegpunkten für eure Schafe und die Mithilfe beim Deichbau belohnt – allerdings ist der Wert der Schafe und der Arbeit am Deich abhängig vom Spielverlauf. Wer hier viele Punkte macht und auch noch viele Siegpunkte durch Hofausbauten und Münzen erhält, der gewinnt das Spiel.



SPIELAUFBAU ALLGEMEIN

1 Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches.

2 Mischt die **Flutkarten** und legt sie verdeckt auf das Feld „Flutkartenstapel“ auf dem Spielplan.
Tipp: Für einen einfacheren Einstieg sucht beim ersten Spiel vor dem Mischen die Flutkarte mit der 6 heraus und legt sie in die Schachtel zurück. Fahrt dann fort wie beschrieben.

3 Stapelt die **Deichpunktanzeiger** in den gewählten Spielerfarben in zufälliger Reihenfolge auf das **erste Feld** (Wert „0“) der Deichleiste.

4 Mischt die **5 Fortschrittsmarken** und verteilt sie offen auf die ersten 5 großen Felder der Deichleiste auf dem Spielplan.

5 Platziert den **Wertanzeiger** auf dem mittleren Feld der Wertungsleiste auf dem Spielplan.

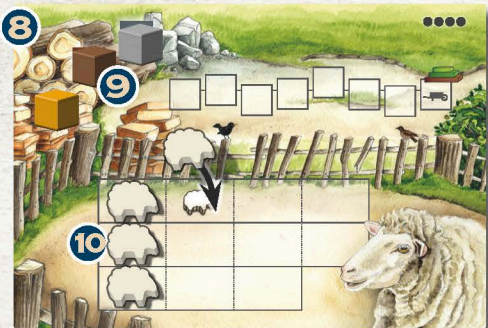
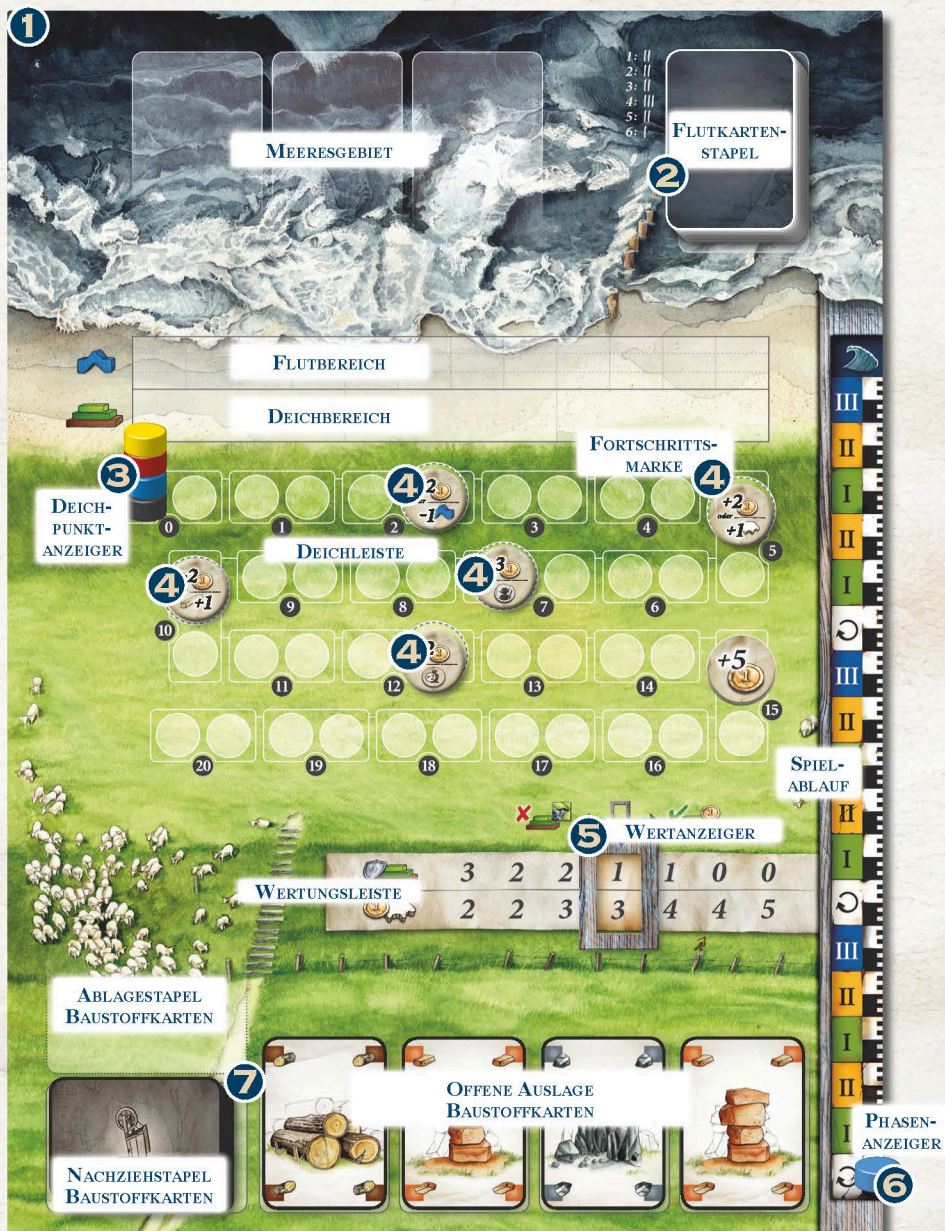
6 Platziert den **Phasenanzeiger** auf dem untersten Feld („Gezeitenwechsel“) der Wasserstandsanzeige.

7 Mischt die **Baustoffkarten** und legt sie auf das Vorratsfeld auf den Spielplan. Deckt **4 Karten** davon auf und legt sie in die offene Auslage.

8 Nehmt das **Schafmarkttableau** entsprechend eurer Spieleranzahl (Punkte rechts oben) und legt es neben den Spielplan.

9 Legt die **3 Baustoffanzeiger** auf die entsprechenden Baustoffe im Materiallager.

10 Legt auf die Felder mit Schafen im Marktbereich jeweils 1 Schaf.



Das ist der Aufbau des Schafmarkts und des Materiallagers für 4 Spieler.

Welches Tableau ihr braucht könnt ihr an der Anzahl der Punkte in der rechten oberen Ecke erkennen.

11 Sortiert die **Hofausbauten** nach ihren Rückseiten und mischt die jeweiligen Stapel. Zu den Hofausbauten zählen alle 3 Gebäudearten und alle Anlagen. Deckt von den Anlagen, den Aktions- und den Schafgebäuden jeweils 3 neben dem Spielplan auf und legt die restlichen Plättchen als getrennte Nachziehstapel verdeckt daneben. Zieht von den Sturmflutgebäuden ein Plättchen mehr als Spieler und legt sie aufgedeckt neben die anderen Gebäude. Die restlichen Sturmflutgebäude werden in die Schachtel zurück gelegt. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

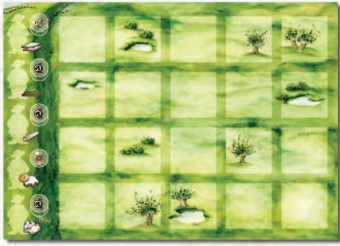
12 Legt die **Taler, Schafe, Flutsteine, Deichteile, Deichbruchmarken, die Marker 3 Schafe** und die **Aktionsmarken „Bauer +2“** neben dem Spielplan bereit.



SPIELAUFBAU SPIELER

Jeder Spieler erhält:

- 1 zufälligen Hofplan



- 1 Einkommens- tableau
- 1 Spielübersicht



- je einen Bauern mit den Aktionswerten 2, 3 und 4 in seiner gewählten Farbe



- 4 Häuser in seiner gewählten Farbe



- 2 Schafe



- 16 Grenzteil



- 2 Hofknechte



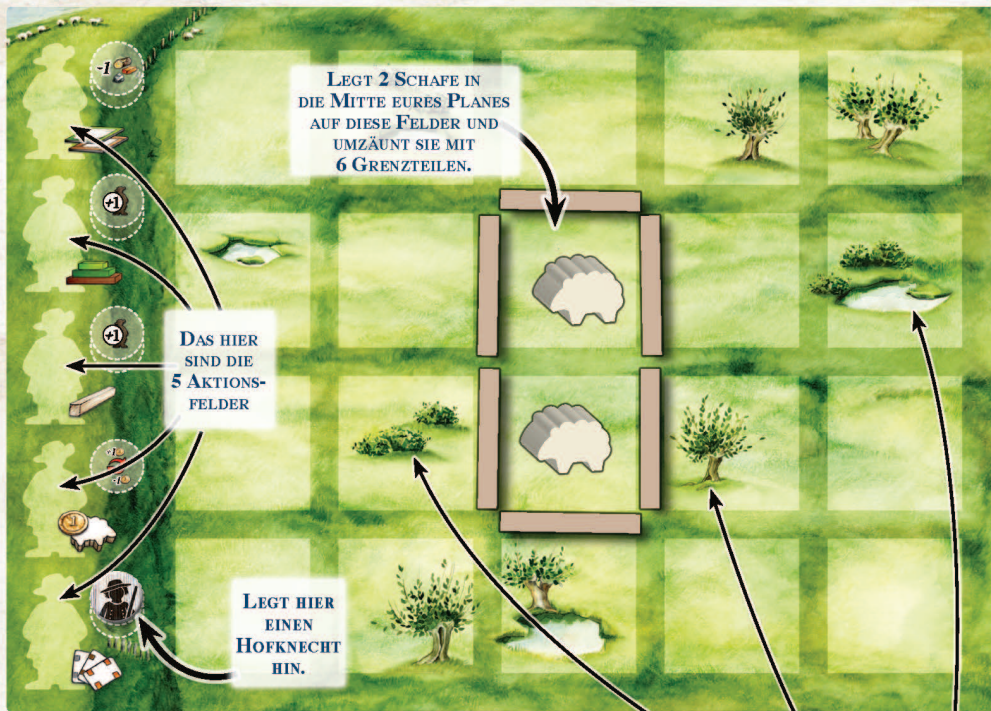
- 4 Taler



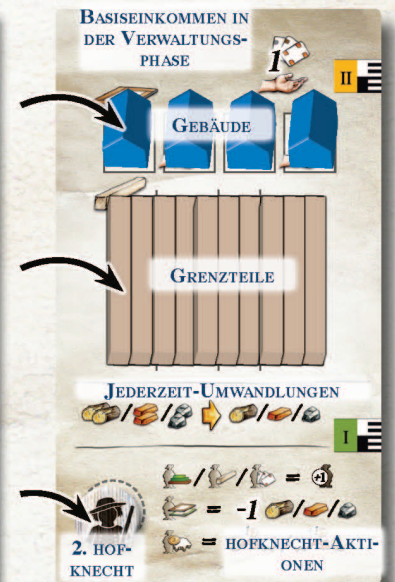
- 4 Baustoffkarten vom Nachziehstapel (verdeckt auf die Hand)



Wählt die Seite des Hofplans, die euch besser gefällt (sie unterscheiden sich nur durch ihr Aussehen) und bestückt diese wie folgt:

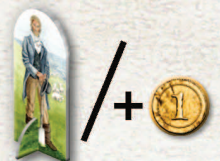


Bestückt eurer Einkommens- tableau wie folgt:



Auf manchen Feldern befinden sich besondere Geländetypen: **Gebüsch**, **Bäume** und **Teiche** (auf einem Feld können sich auch 2 unterschiedliche Geländetypen befinden).

Der Spieler, dessen Deichpunktanzeiger auf der Wertungsleiste oben liegt, nimmt sich die **Startspielerfigur**. Alle anderen Spieler erhalten **einen weiteren Taler** aus dem Vorrat.



SPIELVERLAUF

Das Spiel ist in drei Abschnitte unterteilt und jeder Abschnitt besteht aus der gleichen Gruppe von sechs Phasen, die nacheinander gespielt werden. Von unten nach oben:

- Gezeitenwechsel, I Arbeit, II Verwaltung, I Arbeit, II Verwaltung, III Hochwasser

Mit Hilfe der Wasserstandsanzeige haltet ihr fest in welcher Phase ihr euch gerade befindet.

Am Ende jeder Phase schiebt ihr den Phasenanzeiger einen Schritt nach oben.

Nachdem ihr alle drei Spielabschnitte durchgespielt habt, kommt am Ende des Spieles die finale Sturmflutphase. Ihr beginnt mit der ersten Phase „Gezeitenwechsel“.



Die SPIELPHASEN im Einzelnen

GEZEITENWECHSEL

1. Baustoffkartenlimit prüfen: Jeder Spieler überprüft, ob er mehr als 8 Baustoffkarten auf der Hand hält. Ist dies der Fall, dann muss er seine **Handkartenzahl auf 8 reduzieren**, indem er beliebige überzählige Karten offen auf den Ablagestapel der Baustoffkarten legt.

2. Flutkarten auslegen: Zieht **3 Flutkarten vom Nachziehstapel** und legt sie verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder im Meeresgebiet des Spielplans aus.

3. Erste Flutkarte aufdecken: Deckt die verdeckte Flutkarte, die am weitesten links liegt, auf. Legt so viele Flutsteine von links nach rechts in den Flutbereich auf den Spielplan, wie die Flutkarte vorgibt. Beginnt jede neue Ebene beim blauen Flutsteinsymbol. Solltet ihr auf alle 12 Felder des Flutbereiches einen Flutstein eingesetzt haben, dann beginnt mit dem 13. (und 25.) Flutstein eine neue Ebene, indem ihr sie auf die bereits vorhandenen Flutsteine setzt (wieder von links nach rechts). Auf diese Weise türmt sich die Flut im Laufe des Spiels auf bis zu drei Ebenen auf.

Anhand der **Rückseite der Flutkarten** könnt ihr bereits vor dem Aufdecken der Karte sehen, in welchem Bereich sich der Wert der Flutkarte bewegt:



Die gerade aufgedeckte Flutkarte zeigt den Flutwert 3, daher werden 3 Flutsteine in den Flutbereich gelegt.



Dieses Symbol deutet auf einen Kartenwert von **1 bis 3** hin.



Dieses Symbol deutet auf einen Kartenwert von **4 bis 6** hin.

ARBEITSPHASE

In der Arbeitsphase werden mit den Bauern Aktionen durchgeführt. Jeder Bauer hat einen Aktionswert (die Zahl auf dem Bauern), der die Anzahl an Aktionspunkten des Bauern angibt (2, 3 oder 4). Beginnend mit dem Startspieler, setzt ihr reihum im Uhrzeigersinn je einen Bauern auf eines der Aktionsfelder eures eigenen Hofplans und führt die dort dargestellte Aktion sofort aus. Ihr setzt dies so lange fort, bis alle Bauern eingesetzt wurden.



Dabei gilt: Ihr könnt einen Bauern auch auf ein Aktionsfeld setzen, auf dem sich bereits einer von euren Bauern befindet, aber immer wenn ihr das tut, müsst ihr vorher 1 Taler zahlen. Liegen bereits 2 Bauern auf dem Feld, müsst ihr 2 Taler zahlen, bevor ihr die Aktion nutzen könnt. Ihr könnt die Aktion nicht nutzen, wenn ihr die benötigten Taler nicht abgeben könnt.

Für alle Aktionen gelten die folgenden Regeln:

- **Baustoffe umwandeln:** Ihr dürft jederzeit 2 gleiche Baustoffe als 1 anderen Baustoff einsetzen. (Die Bauschreinerei, die Bauziegelei und die Steinmetzerei bringen bei der Umwandlung keinen Vorteil.)
- Durch **Hofknechte** könnt ihr eure Aktionen verbessern. Der Vorteil der Hofknechte wird weiter unten bei der jeweiligen Aktion erklärt. Eine Übersicht findet ihr auch auf eurem Einkommenstableau. Spielt ihr ein Hofknechtsymbol auf eurem Einkommenstableau durch das Bauen von Grenzteilen oder eines Gebäudes frei oder erreicht ihr die entsprechende Fortschrittsmarke auf der Deichleiste, dürft ihr sofort und einmalig einen Hofknecht versetzen, d.h. einer anderen Aktion zuordnen oder euren zweiten Hofknecht ins Spiel bringen und auf eurem Hofplan platzieren.
- **Nach jeder Aktion** überprüft ihr, ob ihr alle **Aktionspunkte** eures Bauern, (zuzüglich der eventuellen zusätzlichen Aktionspunkte durch Hofknechte – siehe unten) für eure Aktion komplett verwendet habt. Ist das nicht der Fall, dürft ihr für **jeden verbleibenden Aktionspunkt** jeweils **eine Baustoffkarte** aus der Auslage oder vom verdeckten Stapel ziehen (es gelten dabei die gleichen Regeln wie bei Aktion E) „Baustoffkarten nachziehen“ beschrieben). Es ist grundsätzlich nicht zulässig auf die eigentliche Aktion zu verzichten, um nur Karten nachzuziehen.
- **Begrenzung des Spielmaterials:** Sollte der Nachziehstapel für Baustoffkarten leer sein, mischt den offenen Ablagestapel und macht ihn zum neuen Nachziehstapel. Schafe, Taler und Deichbruchmarken sollen ebenfalls unbegrenzt zur Verfügung stehen. Ihr könnt die Marker 3 Schafe als Ersatz für 3 einzelne Schafe nutzen. Sollte euch das Spielmaterial dennoch ausgehen, improvisiert bitte.



Die 5 AKTIONSFELDER auf eurem Hofplan:

A) GEBÄUDE ODER ANLAGE BAUEN (HOFAUSBAU)



Mit dieser Aktion baut ihr genau **ein Gebäude** oder eine **Anlage**, sprich einen Hofausbau, einer bestimmten Stufe. Der Bauer, mit dem ihr diese Aktion durchführt, muss entsprechend der Stufe Aktionspunkte einsetzen, d.h. der Aktionswert des Bauern muss mindestens dem Wert der Hofausbaustufe entsprechen. Um den Hofausbau zu bauen, müsst ihr die angezeigten Baustoffe abgeben.

Beispiel: Taika verwendet ihren Stufe 4-Bauern, um den Haustierladen (Stufe 2) zu bauen. Sie gibt 2 Baustoffkarten **Holz** und 1 Karte **Lehm** ab und platziert das Gebäude auf ihrem Hofplan. Da ihr Bauer noch 2 Aktionspunkte über hat, darf sie dafür **am Ende der Aktion 2 Baustoffkarten** nachziehen.



~ BEISPIEL FÜR ZWEI GEBÄUDE ~

Diese Zahl zeigt die Hofausbaustufe. Diese gibt an welchen Aktionswert ein Bauer min. haben muss, um diesen Hofausbau zu bauen.

Diese Baustoffe musst du abgeben, um diesen Hofausbau zu bauen.

Helle Banderole: Sofortige und einmalige Funktion.

Dieser Hofausbau ist 0 Siegpunkte wert, dafür hat er eine Sonderfunktion in der Sturmflutphase.

Die Farbe der Banderole gibt Aufschluss über die Funktions(arten) des Plättchens.



Braun = Holz
Orange = Lehm
Grau = Stein



Rote Banderole: Funktion, die immer bei einer Bedingung in Kraft tritt.

Diese Funktion kann immer wieder in der gezeigten Phase in Kraft treten. Hier in der Arbeitsphase.

Blaugraue Banderole: Sturmflut-Funktion.

Die Mauern des Gebäudes dienen gleichzeitig als Grenzteile.

Diese Funktion tritt nur in der gezeigten Phase in Kraft. Hier in der Sturmflutphase.

~ BEISPIEL FÜR EINE ANLAGE ~

Ist hier ein Geländetyp abgebildet, dann musst du die Anlage auf ein Hoffeld mit dieser Geländeart bauen (in diesem Fall Gebüsch).

Grüne Banderole: Dauerhafte Schafhaltungs-Funktion.

Die Seiten einer Anlage dienen **nicht** als Grenzteile.



Das ist der Name des Hofausbaus.

Siegpunktwert am Spielende.

Hier wird die Funktion des Hofausbaus gezeigt. Manche Hofausbauten haben auch 2 Funktionen.

- Legt das **Hofausbauplättchen** auf ein **freies Feld** (auch ohne Schaf!) eures Hofplans. Manche Hofausbauten können nur auf bestimmte Geländefelder (Baum, Gebüsch oder Teich) eures Hofplans gelegt werden. Das entsprechende Geländesymbol wird dann links neben den benötigten Baustoffen auf dem Plättchen angezeigt. Hofausbauten ohne einen bestimmten Bauplatz dürfen auf jedes beliebige freie Feld (egal ob mit oder ohne Gelände) gebaut werden. Dabei ist es grundsätzlich egal, ob das Feld innerhalb oder außerhalb einer **Weide** liegt. (Als eine Weide gelten ein oder mehrere Hoffelder, die mittels Grenzteilen und / oder Gebäuden als geschlossener Bereich eingegrenzt sind.) Allerdings gibt es einige Hofausbauten, die ihre Funktion nur dann entfalten, wenn sie auf einem Feld innerhalb bzw. außerhalb einer Weide liegen. Die Rückseite der Spielübersichten zeigt euch die wichtigsten Symbole.
- Hofausbauplättchen, die einmal gebaut wurden, müsst ihr bis zum Spielende auf den jeweiligen Feldern liegen lassen: ihr dürft sie weder abreißen, noch versetzen oder überbauen.

Jeder Spieler darf im gesamten Spiel nur **genau 1 Sturmflutgebäude** bauen (und insgesamt nur **4 Gebäude**, wie man an den 4 Häusern auf dem Einkommenstableau sehen kann). Anlagen dürfen beliebig viele gebaut werden. Solange der Vorrat reicht, legt ihr nach dem Bauen immer ein neues Plättchen vom entsprechenden verdeckten Stapel offen in die Auslage, Sturmflutgebäude ausgenommen.



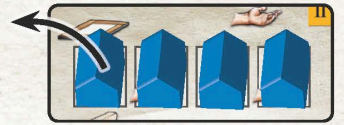
Im unteren Bereich der Hofausbauten ist die Funktion dargestellt. Diese tritt i.d.R. sofort nach dem Bau in Kraft. Sollte die Funktion eines Hofausbaus eine Bedingung „außerhalb oder innerhalb einer Weide“ zeigen, tritt sie erst in Kraft sobald die Bedingung erfüllt ist. Auf der Rückseite eurer Spielübersicht findet ihr eine Erklärung der Symbole. Eine genaue Beschreibung jedes Hofausbauplättchens findet ihr im Anhang.

Das Wappen rechts oben auf den Plättchen gibt den Siegpunktwert des Hofausbauplättchens für die Schlusswertung („Sturmflut“) an. Ist dort ein Ausrufezeichen abgebildet, ist der Siegpunktwert des Hofausbaus 0, allerdings besitzt dieser Hofausbau eine Funktion, die zu Beginn der Schlusswertung durchgeführt wird (siehe „Sturmflut“, S. 11).



Für **Gebäude** (nicht für Anlagen) gelten folgende Zusatzregeln:

- Immer wenn ihr ein Gebäude baut, nehmt ihr das **erste Haus von links** von eurem Einkommens-tableau und stellt dieses auf die linke obere Ecke des Gebäudes. Da ihr nur 4 Häuser zur Verfügung habt, könnt ihr nur 4 Gebäude im Spiel bauen.
- Die 4 Seiten eines Gebäudes gelten gleichzeitig als Grenzteile und können genutzt werden, um eine Weide abzuschließen (dazu mehr bei „Grenzteile bauen“, Seite 8f).
- Habt ihr durch den Bau eines Gebäudes auf eurem Einkommens-tableau ein Symbol aufgedeckt, dann erhaltet ihr entweder in der nächsten Ver-waltungsphase dafür **zusätzliches Einkommen** oder ihr dürft bei einem aufgedeckten Hofknechtsymbol sofort und einmalig eine Hofknechtmarke versetzen oder euren zweiten Hofknecht ins Spiel bringen.



Frederik hat 2 Gebäu-de gebaut und dadurch zusätzliches Einkommen aufgedeckt. Er erhält beim Einkommen nun immer 2 Baustoffkarten statt 1.



Hofknecht: Für jeden Hofknecht, den ihr dieser Aktion zugeordnet habt, bezahlt ihr beim Bau eines Gebäudes oder einer Anlage einen beliebigen Baustoff weniger als auf dem Plättchen angegeben.



B) DEICHBAU

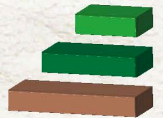


Mit dieser Aktion dürft ihr im Materiallager Baustoffe für den Deichbau einlagern und schreitet dafür auf der Deichleiste voran.

Um Baustoffe für den **Deichbau** im Materiallager einzulagern **gibt ihr Baustoffe ab**, aber maximal so viele, wie der eingesetzte Bauer Aktionspunkte hat (ihr dürft weniger abgeben, um für nicht gebrauchte Aktionspunkte Baustoffkarten nachzuziehen). Für jeden Baustoff, den ihr für die Lagerung abgibt, setzt ihr die entsprechende Baustoffmarke auf dem Materiallager um ein Feld nach rechts. **Achtung:** Wenn mit der Lagerung einer Baustoffart begonnen wurde, kann keine andere Baustoffart eingelagert werden, bis genug Baustoffe für das aktuelle Deichteil gesammelt wurden!

Ist das letzte Feld des Materiallagers und damit die für das Deichteil benötigte Anzahl an Baustoffen erreicht, setzt ihr ein neues Deichteil in den Deichbereich ein. Setzt das Deichteil soweit links wie möglich ein, wobei eine Deichebene abgeschlossen werden muss, bevor ihr mit dem Bau der nächsten Deichebene beginnt.

Achtung: Je höher ihr den Deich baut, desto mehr **Deichteile** werden pro Ebene benötigt, um der Flut standzuhalten. Auf der untersten Ebene (3 Deichteile) entspricht ein Deichteil 4 Flutsteinen, auf der mittleren Ebene (4 Deichteile) nur noch 3 Flutsteinen und auf der obersten Ebene (6 Deichteile) hält ein Deichteil sogar nur 2 Flutsteine ab! Die Kosten für ein Deichteil bleiben dennoch gleich. Es wird also im Lauf des Spiels schwieriger den Deich zu halten.



Wenn ein Deichteil gebaut wurde, verbleibt die Baustoffmarke zunächst auf dem letzten Feld des Materiallagers. **Es ist nicht möglich diesen Baustoff direkt für das nächste Deichteil erneut einzulagern.** Erst wenn mit der Lagerung eines anderen Baustoffs begonnen wurde, legt ihr die Baustoffmarke zurück auf ihr Lagerfeld.

Ihr könnt nacheinander **im gleichen Spielzug für mehrere Deichteile** Baustoffe einlagern: Wenn ihr ein Deichteil fertig gestellt habt, könnt ihr sofort mit der Lagerung einer anderen Baustoffart für das nächste Deichteil beginnen, sofern ihr noch Aktionspunkte übrig habt.

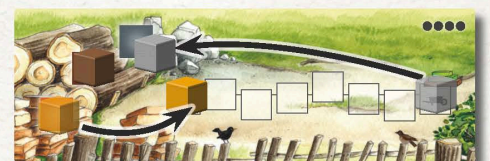
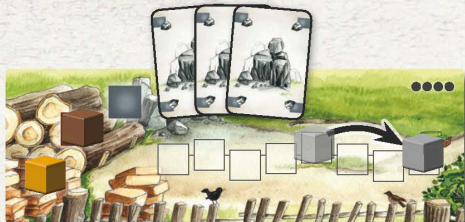
Für jeden Baustoff, den ihr im Materiallager einlagert, rückt ihr mit eurem **Deichpunktanzeiger** einen Schritt auf der **Deichleiste** vor. Wenn ihr mit eurem Deichpunktanzeiger am Ende der Deichleiste angekommen seid (2. Feld des 20 Deichpunkte Bereiches), dann ist das nächste Feld das erste Feld des 1 Deichpunkt Bereiches. So könnt ihr auch mehr als 20 Deichpunkte sammeln.



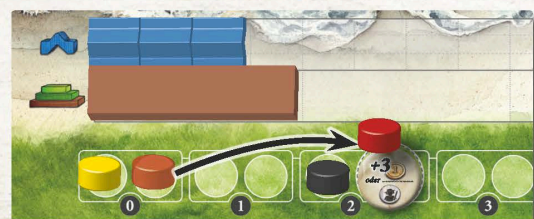
Frederik legt seinen Bauern mit dem Aktionswert 4 auf die Aktion Deichbau. Er lagert 3 Steine im Materiallager ein und schließt damit das nächste Deichteil ab.

Das fertig gestellte Deichteil baut ihr sofort auf den Deich. Auf der untersten Ebene wird ein langes, braunes Element eingesetzt, auf der zweiten Ebene ein mittleres, dunkelgrünes und auf der obersten Ebene ein kurzes, hellgrünes Deichteil.

Da **Frederik** noch 1 Aktionspunkt seines Bauern übrig hat, lagert er noch 1 Lehm im Materiallager ein. Der Baustoffmarker für Lehm wird 1 Schritt vorgesetzt. Da nun mit dem Einlagern eines anderen Baustoffes begonnen wurde, wird der Baustoffmarker für Stein auf seinen Lagerplatz zurückgelegt.



Für seine 4 eingelagerten Baustoffe erhält **Frederik** 4 Deichschritte auf der Deichleiste. Da sein Deichpunktanzeiger auf einer Fortschrittsmarke landet, darf er sich einen Bonus aussuchen. In diesem Fall: 3 Taler oder eine Hofknechtmarke versetzen. Den Bonus würde er auch beim **Überschreiten** der Fortschrittsmarke erhalten.





Hofknecht: Jeder Hofknecht, den ihr dieser Aktion zugeordnet habt, erhöht die Aktionspunkte des eingesetzten Bauern um 1. Ihr dürft also für jeden Hofknecht einen Baustoff mehr einlagern. Dieser Baustoff muss auch abgegeben werden. Dieser Vorteil gilt nur, wenn ihr die Aktion in eurem Zug selbst gewählt habt und nicht, wenn ihr mitbaut (siehe unten).



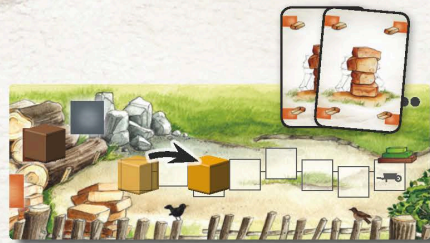
Das Mitbauen am Deich

Nach Abschluss eurer eigenen Deichbauaktion (also auch nach dem eventuellen Nachziehen von Baustoffkarten für übrige Aktionspunkte) **müsst** ihr einen Mitspieler auswählen, dem ihr anbietet am Deich „mitzubauen“. Für ihn gelten die gleichen Regeln und auch er bekommt für das Einlagern von Baustoffen Schritte auf der Deichleiste. Der Spieler, dem ihr das Mitbauen anbietet, entscheidet frei, ob er das Angebot annehmen oder ablehnen möchte.

Er darf maximal so viele Baustoffe einlagern, wie ihr es als aktiver Spieler getan habt. Hofknechte des Mitbauers geben **keinen** zusätzlichen Vorteil. Besitzt er keine passenden Baustoffe (oder kann sie nicht 2:1 umwandeln), muss er auf das Mitbauen verzichten. Wenn euer Mitspieler die Möglichkeit des Mitbauens nutzt (egal mit wie vielen Baustoffen), bekommt ihr als aktiver Spieler genau 1 weiteren Schritt auf der Deichleiste. Der aktive Spieler setzt seinen Deichpunktanzeiger dabei zuerst.

Abreden, Verhandlungen und Diskussionen sind beim Mitbauen **nicht** erlaubt. Es ist auch nicht erlaubt zu fragen, wer den zum Mitbauen benötigten Baustoff auf der Hand hat. Die Anzahl der Handkarten ist allerdings immer bekannt. Im Spiel mit **2 Spielern** gibt es hier eine Änderung, die auf Seite 12 erklärt wird.

Frederik fragt **Peter**, ob er am Deich mitbauen möchte. Da er vorher 4 Baustoffe eingelagert hat, darf **Peter** beim Mitbauen ebenfalls bis zu 4 Baustoffe einlagern. Er entscheidet sich dafür 2 Lehm einzulagern.



Da **Peter** sich entschieden hat mitzubauen, darf **Frederik** noch einen weiteren Schritt auf der Deichleiste vorrücken. Für seine 2 eingelagerten Lehm erhält **Peter** 2 Deichschritte.



Die Fortschrittsmarken auf der Deichleiste

Immer – also auch beim Mitbauen – wenn ihr mit eurem Deichpunktanzeiger auf oder über ein Feld der Deichleiste zieht, auf dem eine Fortschrittsmarke liegt, bekommt ihr sofort den dazugehörigen Bonus. Die Fortschrittsmarke bleibt liegen und kann auch von den anderen Spielern genutzt werden. Die Boni der einzelnen Fortschrittsmarken werden im Anhang auf S. 1 erklärt.



C) GRENZTEILE BAUEN UND / ODER VERSETZEN

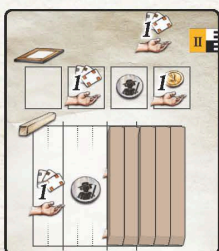


Mit dieser Aktion könnt ihr für jeden Aktionspunkt eures Bauern ein Grenzteil auf eurem Hofplan bauen und/oder versetzen, um eure Weiden zu vergrößern oder neu zu arrangieren (siehe hierzu auch die Regeln für die Schafhaltung in der Phase **II Verwaltung** auf Seite 10).

Grenzteil versetzen: Nehmt ein beliebiges Grenzteil vom Hofplan und versetzt es an eine andere Stelle. Dies kostet keinen Baustoff, verbraucht aber einen Aktionspunkt des eingesetzten Bauern.

Grenzteil bauen: Nehmt das erste Grenzteil von links von eurem Einkommenstableau und setzt es auf eurem Hofplan ein. Dies verbraucht einen Aktionspunkt. Zahlt für das Grenzteil einen beliebigen Baustoff. Möchtet ihr in der gleichen Aktion mehr als nur ein Grenzteil bauen, müssen die Baustoffe, die ihr dazu abgibt, alle von der gleichen Art sein. **Beispiel:** Taika nutzt ihren Stufe 3-Bauern, um 1 Grenzteil zu versetzen und 2 Grenzteile neu zu bauen. Für die 2 neuen Grenzteile gibt sie 2 Baustoffe der gleichen Art ab.

Habt ihr durch den Bau von Grenzteilen einen Abschnitt (durchgezogene Linie) auf eurem Einkommenstableau vollständig aufgedeckt, dann erhaltet ihr entsprechend dem aufgedeckten Bonus in der nächsten Phase **II Verwaltung** dafür zusätzliches Einkommen oder ihr dürft bei einem aufgedeckten Hofknechtsymbol sofort und einmalig eine Hofknechtmarke versetzen oder euren zweiten Hofknecht ins Spiel bringen..



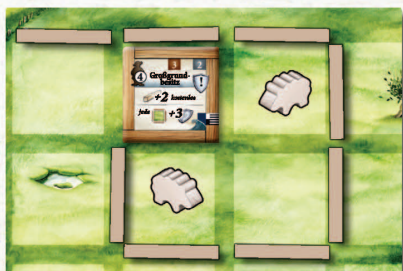
Taika hat durch den Bau von insgesamt 5 Grenzteilen bereits 2 Abschnitte vollständig aufgedeckt. Dadurch erhält sie in der Verwaltungsphase 1 Baustoffkarte zusätzliches Einkommen. Beim vollständigen Aufdecken des zweiten Abschnitts hat Taika ein Hofknechtsymbol aufgedeckt und durfte sofort und einmalig eine Hofknechtmarke versetzen oder ihren zweiten Hofknecht ins Spiel bringen. Da Taika auch bereits alle 4 Gebäude gebaut hat, erhält sie in der Verwaltungsphase insgesamt ein Einkommen von 3 Baustoffkarten und 1 Taler.



Hofknecht: Jeder Hofknecht, den ihr dieser Aktion zugeordnet habt, erhöht die Aktionspunkte des eingesetzten Bauern um 1. Ihr dürft also für jeden Hofknecht ein Grenzteil mehr bauen oder versetzen. Wird ein Grenzteil mehr gebaut, muss der Baustoff dafür abgegeben werden.



Achtung: Felder, auf denen ihr **Schafe** haltet, müssen **nach jedem Umbau** Teil einer Weide sein, d. h. sie müssen **lückenlos** von Grenzteilen (oder den Seiten von Gebäuden) umschlossen sein, ansonsten würden euch alle Schafe davonlaufen. (Nur während des Umsetzens von Grenzteilen darf eine Weide mit Schafen offen sein – solange am Ende der Aktion die Schafe alle wieder auf einer geschlossenen Weide stehen.)



Das Bild zeigt 1 Weide mit 3 Hoffeldern, die durch Grenzteile und ein Gebäude geschlossen ist.

Es können Schafe darauf gehalten werden.

Links wurde bereits ein Grenzteil für eine weitere Weide gesetzt.

Unabhängig davon könnt ihr aber auch Grenzteile auf Grenzlinien des Hofplans bauen, die erst später Teil einer Weide werden. Als eine Weide gelten ein oder mehrere Hoffelder, die mittels Grenzteilen und / oder Gebäuden als geschlossener Bereich eingegrenzt sind.

Aktionspunkte, die ihr nicht nutzt, könnt ihr wie bei den anderen Aktionen auch dazu verwenden, um Baustoffkarten nachzuziehen.

D) SCHAFE KAUFEN ODER VERKAUFEN



Mit dieser Aktion dürft ihr pro Aktionspunkt eures Bauern 1 Schaf auf dem Schafmarkt wahlweise einkaufen oder verkaufen. Den aktuell gültigen Schafpreis pro Schaf für Ein- und Verkauf entnehmt ihr der unteren Reihe der **Wertungsleiste auf dem Spielplan**. Ihr dürft in einer Aktion **nicht** gleichzeitig Ein- und Verkaufen.

Einkauf: Kauft maximal so viele Schafe aus **genau einer** (beliebigen) Zeile des Schafmarkts, wie euer Bauer Aktionspunkte hat. Ihr könnt nur so viele Schafe kaufen, wie in der einen Zeile vorhanden sind und ihr auch auf eurem Hofplan unterbringen könnt (siehe hierzu auch die Regeln für die Schafhaltung in der Phase **II Verwaltung** auf Seite 10).

Verkauf: Verkauft maximal so viele eigene Schafe an **genau eine** (beliebige) Zeile des Schafmarkts, wie euer Bauer Aktionspunkte hat. Legt alle Schafe, die ihr verkauft, auf leere Felder in der gleichen Zeile (ihr könnt nicht mehr Schafe verkaufen, als leere Felder in dieser Zeile sind).



Hofknecht: Habt ihr einen eurer Hofknechte dieser Aktion zugeordnet, dann zahlt ihr beim Einkauf pro Schaf jeweils einen Taler weniger als der Schafpreis zeigt. Beim Verkauf erhaltet ihr pro Schaf einen Taler mehr als der Schafpreis zeigt. Der Vorteil gilt nur beim Nutzen der Aktion, nicht beim Ein- / Verkauf von Schafen über Hofausbauten. Dieser Aktion kann nur 1 Hofknecht zugeordnet werden.



| | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|
| | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 |

Der aktuelle Schafpreis wird durch die untere Reihe der Wertungsleiste bestimmt. Hier liegt er bei 3 Talern pro Schaf.

Er gilt sowohl beim Einkauf als auch beim Verkauf von Schafen auf dem Schafmarkt.



Einkauf: In Zeile 1 könnt ihr 2 Schafe kaufen. In Zeile 2 und 3 dagegen nur 1 Schaf.

Verkauf: In Zeile 1 und 3 könnt ihr nur 2 Schafe an den Markt verkaufen. In Zeile 2 dagegen 3 Schafe.

E) BAUSTOFFKARTEN NACHZIEHEN



Mit dieser Aktion zieht ihr für jeden Aktionspunkt des eingesetzten Bauern eine Karte aus der offenen Auslage und/oder vom verdeckten Nachziehstapel.

Wenn ihr offene **und** verdeckte Karten nachziehen wollt, dann müsst ihr zunächst so viele **offene** Karten nehmen, wie ihr möchtet und den Rest dann vom verdeckten Stapel nachziehen. Nachdem ihr alle euch zustehenden Karten gezogen habt, füllt ihr die Auslage wieder auf vier offene Karten auf.

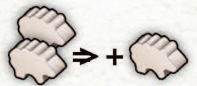


Hofknecht: Jeder Hofknecht, den ihr dieser Aktion zugeordnet habt, erhöht die Aktionspunkte des eingesetzten Bauern um 1. Ihr dürft also für jeden Hofknecht eine Baustoffkarte mehr ziehen.



II VERWALTUNGSPHASE

1. Vermehrung der Schafe: Ihr erhaltet für je 2 Schafe ein weiteres aus dem Vorrat dazu, sofern ihr die neuen Schafe auf eurem Hofplan unterbringen könnt (siehe Regeln für die Schafhaltung am Ende der Verwaltungsphase). Die Schafe müssen für die Vermehrung nicht auf dem gleichen Feld oder der gleichen Weide untergebracht sein.



2. Einkommen erhalten: Nehmt euch in Spielerreihenfolge nacheinander für jedes freie Einkommenssymbol auf eurem Einkommensstableau das entsprechende Einkommen. Jeder Spieler erhält ein Basiseinkommen von 1 verdeckten Baustoffkarte vom Nachziehstapel. Weiteres Einkommen kann durch Gebäude- oder Grenzteilbau freigespielt werden.



Zieht 1 verdeckte Baustoffkarte vom Nachziehstapel.



Nehmt euch 1 Taler aus dem Vorrat.



Zieht 1 Baustoffkarte vom Nachziehstapel **oder** nehmt 1 Taler aus dem Vorrat.

3. Rückkehr der Bauern: Nehmt eure Bauern von den Aktionsfeldern und legt sie neben euren Hofplan.



4. Schafmarkt zurücksetzen: Stellt den Ausgangszustand des Schafmarkts wieder her. Nehmt dafür alle Schafe vom Schafmarkt und legt auf die Felder mit Schafen wieder jeweils 1 Schaf aus dem Vorrat.

5. Startspielerwechsel: Der Spieler, der auf der Deichleiste führt, bekommt den Startspieler und beginnt die nächste Phase. Sollten sich die Deichpunktanzeiger mehrerer Spieler auf dem gleichen Feld befinden, wird der Spieler mit dem oben liegenden Anzeiger der neue Startspieler.



6. Flutkarte aufdecken: Deckt die verdeckte Flutkarte, die am weitesten links liegt, auf. Legt so viele Flutsteine von links nach rechts in den Flutbereich auf den Spielplan, wie die Flutkarte vorgibt. Beginnt jede neue Ebene beim blauen Flutsteinsymbol. Solltet ihr auf alle 12 Felder des Flutbereiches einen Flutstein eingesetzt haben, dann beginnt mit dem 13. (und 25.) Flutstein eine neue Ebene, indem ihr sie auf die bereits vorhandenen Flutsteine setzt (wieder von links nach rechts).



In der letzten Verwaltungsphase des Spiels finden die Punkte 3 bis 5 der Verwaltungsphase nicht statt, aber es wird noch die letzte Flutkarte aufgedeckt.

Regeln für die Schafhaltung



Auf jedem Feld innerhalb einer **Weide** (Hoffelder komplett eingegrenzt mittels Grenzteilen oder Gebäuden) kann genau 1 Schaf untergebracht werden.

Manche Hofausbauten, die ihr auf dem Hofplan gebaut habt, modifizieren diese Grundregel. Andere Hofausbauten erlauben die Schafhaltung auf diesen Hofausbauten selbst.

Grundsätzlich gilt: Wenn auf einem Hofausbauplättchen nichts anderes angegeben ist, kann auf diesem Plättchen kein Schaf gehalten werden.

Ihr dürft die Schafe auf eurem Hofplan jederzeit „umtreiben“ – das heißt ihr könnt sie zwischen euren Weiden bzw. freien Plätzen auf Hofausbauten beliebig hin und her bewegen. Das ist zum Beispiel sinnvoll, wenn ihr einen Hofausbau auf ein Feld bauen wollt, das gerade von einem Schaf belegt ist. Ihr dürft jedoch grundsätzlich kein vorhandenes Schaf von eurem Hofplan „einfach so“ ohne eine Aktion (oder Hofausbaufunktion) entfernen. Würdet ihr ein Schaf erhalten und ihr habt keinen Platz, erhaltet ihr das Schaf nicht.

III HOCHWASSER

In dieser Phase wird geprüft, ob der Deich der Flut standhält oder bricht.

Vergleicht die **Anzahl** der **Deich-Ebenen** mit denen der **Flutstein-Ebenen**:

- Gibt es **mehr Flutstein-Ebenen** als Deich-Ebenen, **bricht der Deich**.
- Gibt es **mehr Deich-Ebenen** als Flutstein-Ebenen, **hält der Deich**.

Ist die Anzahl der Ebenen gleich, vergleicht ihr auf der obersten Ebene die **Längen** der **Flutsteine** und **Deichteile**:

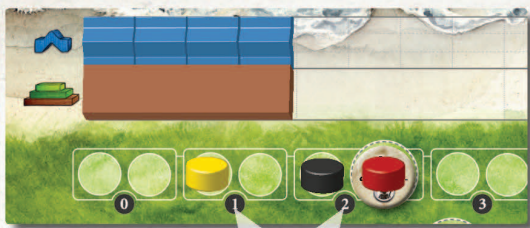
- Ist die Reihe der **Flutsteine länger** als die Reihe der Deichteile, **bricht der Deich**.
- Ist die Reihe der **Deichteile gleich lang oder länger** als die Reihe der Flutsteine, **hält der Deich**.

Legt danach die 3 aufgedeckten Flutkarten in die Schachtel zurück.





Deich hält: Jeder Spieler erhält für jeden **Deichpunkt**, den er auf der Deichleiste Vorsprung auf den **letzten** Spieler hat, einen Taler aus dem Vorrat. Der letzte Spieler erhält also keine Taler. Der Wertanzeiger wird auf der Wertungsleiste ein Feld nach rechts geschoben.

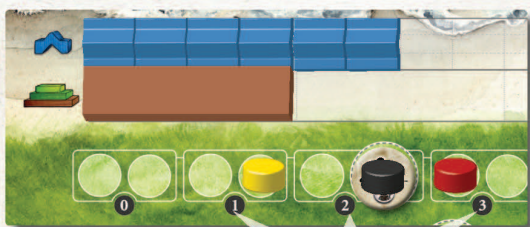


Deichpunkte

Die Reihe der Flutsteine ist genauso lang wie der Deich. Der Deich hält. **Rot** und **Schwarz** haben beide 2 Deichpunkte. Da die Differenz zu **Gelb** 1 Deichpunkt beträgt, erhalten sie jeweils 1 Taler. **Gelb** hat am wenigsten zum Deich beigetragen und geht daher leer aus.



Deich bricht: Jeder Spieler erhält für jeden **Deichpunkt**, den er auf der Deichleiste Abstand zum **ersten** Spieler hat, eine Deichbruchmarke aus dem Vorrat. Der erste Spieler erhält also keine Deichbruchmarke. Der Wertanzeiger wird auf der Wertungsleiste ein Feld nach links geschoben. Da eure Weiden überschwemmt werden und alle Bauern auf einmal aus Platzmangel Schafe verkaufen müssen, sinkt der Schafpreis aufgrund des großen Angebotes.



Deichpunkte

Die Reihe der Flutsteine ist länger als der Deich. Der Deich bricht. **Rot** hat 3 Deichpunkte, **Schwarz** 2 und **Gelb** 1 Deichpunkt. Daher erhält **Gelb** 2 Deichbruchmarken und **Schwarz** 1 Deichbruchmarke. **Rot** hat am meisten zum Deich beigetragen und erhält daher keine Deichbruchmarke.



STURMFLUT – SCHLUSSPHASE

- ! -HOFAUSBAUTEN AUSWERTEN:** Führt die Funktion der Hofausbauten mit Symbol für die Sturmflutphase durch. Evtl. Sonderpunkte werden direkt auf dem Wertungsblock notiert.
- DEICH PRÜFEN:** Ein abschließendes Mal wird geprüft, ob der Deich hält oder nicht:

Deich hält: Alle Spieler werfen ihre **Deichbruchmarken** ohne Auswirkung ab.



Deich bricht: Jeder Spieler gibt für jede Deichbruchmarke in seinem Besitz ein Schaf ab. Kann er kein Schaf mehr abgeben, muss er pro fehlendem Schaf den aktuellen Schafpreis in Talern zahlen. Kann er dies nicht, erhält er so viele Minuspunkte wie ihm Taler fehlen. Die Minuspunkte werden im Talerfeld des Wertungsblocks notiert.




- SIEGPUNKTE AUSZÄHLEN:** Zählt die Siegpunkte nach folgender Auflistung aus und tragt sie auf dem Wertungsblock ein.

Deichpunkte: Der Deichwert auf der Wertungsleiste zeigt die Siegpunkte pro erreichtem Deichpunkt auf der Deichleiste an. Falls ein Spieler einmal das Ende der Deichpunktleiste erreicht und wieder von vorn begonnen hat, dann addiert 20 zu seinem aktuellen Deichpunktfeld, um seine erreichten Deichpunkte zu ermitteln.

Schafe: Der Schafpreis auf der Wertungsleiste zeigt die Siegpunkte pro Schaf an.

Hofausbauten: Siegpunkte wie im Schild des Hofausbaus angegeben. 

Taler: 1 Siegpunkt pro Taler.

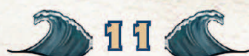
Baustoffkarten: 1 Siegpunkt für je 2 beliebige Baustoffkarten. 



| DAS HofeLAND | |
|-------------------|--|
| NAME | |
| Sonderpunkte | |
| Schafe | |
| Deich | |
| Gebäude / Anlagen | |
| Taler | |
| Baustoffe | |
| GESAMT | |

SPIELLENDE UND GEWINNER

Das Spiel endet nach dem Auszählen der Siegpunkte in der Sturmflutphase. Der Spieler, der nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler, der am weitesten auf der Deichleiste fortgeschritten ist. Besteht immer noch Gleichstand, dann gewinnt derjenige beteiligte Spieler, der auf der Deichleiste oben liegt.



ÄNDERUNG IM SPIEL MIT 2 SPIELERN

Das Spiel mit 2 Spielern läuft wie das Spiel mit 3 oder 4 Spielern ab.

Einzig beim **Mitbauen am Deich** gibt es eine Änderung. Anstatt immer dem Mitspieler das Mitbauen anzubieten, ist es möglich dem **Markt** (repräsentiert durch den verdeckten Nachziehstapel) das Mitbauen anzubieten. Dafür müsst ihr **1 Taler zahlen**, egal ob der Markt letztendlich mitbaut oder nicht. Könnt ihr den Taler nicht bezahlen, müsst ihr dem Mitspieler anbieten mitzubauen. Bietet ihr dem Markt das Mitbauen an, deckt ihr nacheinander so viele Baustoffkarten vom verdeckten Nachziehstapel auf, wie der aktive Spieler im Materiallager eingelagert hat. Wird eine passenden Baustoffkarte aufgedeckt, bewegt ihr den Baustoffanzeiger im Materiallager ein Feld weiter. Wird durch den Markt ein neues Deichteil gebaut und er deckt noch weitere Baustoffkarten auf, dann lagert er direkt den nächsten anderen Baustoff, der aufgedeckt wird, ein.

Achtung: Bietet ihr dem Markt an mitzubauen, erhaltet ihr keinen Deichschritt, wenn der Markt mitbaut.

CREDITS

Das tiefe Land ist ein Spiel von Claudia & Ralf Partenheimer.

Andrea Boekhoff ist in Zusammenarbeit mit Martin Kleinke verantwortlich für Illustrationen und das Grafikdesign. Die Regeln wurden von Inga Keutmann und den Autoren geschrieben. Die redaktionelle Begleitung lag in den Händen von Inga Keutmann und Frank Heeren.

Vielen Dank an Christof Tisch für das Setzen der Regeln und Spielkomponenten und an Johannes Grimm und Ryan Palfreyman für das Lektorat der Regel.

Die Autoren und der Verlag danken folgenden Testspielern: Peter Arndt, Bianca Batsch, Christian Blatakes, Gabriele Beck, Olaf Darge, Martina Erlenkötter, Frank Felsner, Sarah Franken, Frederik Häfker, Anna-Lena und Daniel Hast, Klaus Haarmann, Maike Heimbach, Jan Henry, Holger Herrmann, Stefan Kahlhöfer, Aarni Kuoppamäki, Anita Landgraf, Carsten Lauber, Lina Leschner, Torsten Mummel, Alexandra Partenheimer, Holger Pfaff, Andreas Puff, Rolf Raupach, Martin Schlegel, Wilhelm Volle, Ronny Vorbrodt, Stefan Wahoff sowie den Teilnehmern des Autorentreffens in Bochum und der Langspiel in Bingen.

Ein besonderer Dank der Autoren gilt Uwe Rosenberg für die Inspiration, die Ideen zu etlichen Gebäuden und die großartige Unterstützung des Projektes, sowie Frank Heeren und Inga Keutmann für die herausragende Zusammenarbeit und die Realisierung.



Dieses Siegel steht für Spiele, die Spieleautor Uwe Rosenberg speziell seinen Fans empfiehlt. Die Spiele wurden von ihm selbst gesichtet und in ihrer Entwicklung begleitet. Als weiteres Spiel aus dieser Reihe empfehlen wir:



Viticulture

Weinkultur in Italien: Auf einem Weingut in der Toskana setzen die Spieler ihre Arbeiter und hilfsbereite Besucher geschickt ein, um die Produktion und den Verkauf ihrer Weine am Laufen zu halten.

Viticulture ist ein Workerplacement-Spiel mit einem Schuss Glück, welches durch die vielfältigen Besucherkarten (Ereigniskarten) immer wieder für einen kurzweiligen Spieleabend sorgt.

Die **Essential Edition** von **Viticulture** vereint das Grundspiel ausgewählte Elemente aus der Tuscany Erweiterung zu einer vollmundigen Spielekomposition mit leichtem Spieleinstieg und einer hervorragenden Ausstattung.

Für 1 – 6 Spieler ab 12 Jahre
Dauer: 45 bis 90 Minuten

