



Der Fluss ist die erste Mini-Erweiterung. Er verschönert euer Spielfeld und gestaltet den Anfang eures Spieles abwechslungsreicher.

Spielmaterial

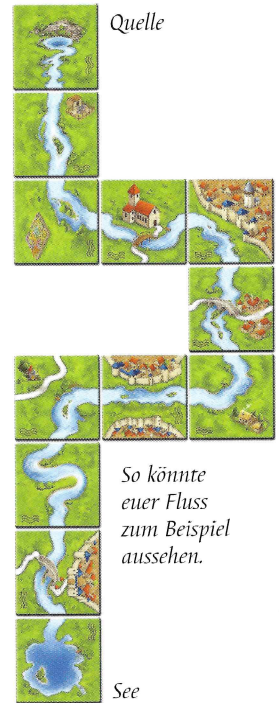
Der Fluss besteht aus **12 Landschaftsplättchen mit dunkler Rückseite** und ersetzt das normale Startplättchen. Letzteres brauchst du für ein Spiel mit dem Fluss nicht – lege es in die Schachtel zurück.

Spielvorbereitung

Zuerst suchst du die Plättchen **Quelle** und **See** heraus.

Die restlichen Flussplättchen mischst du verdeckt und bildest damit einen Stapel.

Dann schiebst du den See unter den Stapel und legst die Quelle als Startplättchen aus.



Quelle

So könnte euer Fluss zum Beispiel aussehen.

See

1. Den Fluss auslegen

Reihum zieht ihr nun Plättchen vom Fluss-Stapel und verlängert damit den Fluss.

Beim Anlegen dürft ihr allerdings keine 2 Flussplättchen direkt nacheinander in die gleiche Richtung abbiegen lassen, sonst besteht die Gefahr, dass der Fluss in sich selbst fließt.

So darfst du nicht anlegen!



2. Einen Meeple auf ein Flussplättchen setzen

Ihr dürft nach den bekannten Regeln Meeple einsetzen. Auf dem Fluss direkt dürft ihr eure Meeple **nicht** einsetzen.

Sobald ihr alle Flussteile ausgelegt habt, spielt ihr mit den normalen Plättchen weiter.

Der Abt

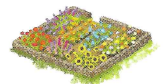
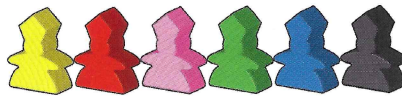
verlängert das Spiel nicht.



Mit dem Abt kommen auch die **Gärten** ins Spiel, die ihr bereits auf einigen Plättchen gesehen habt.

Spielmaterial

- 6 Äbte, je einen pro Spielerfarbe



Garten

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält den Abt seiner Farbe und nimmt ihn in seinen Vorrat.

1. Landschaftsplättchen legen

Wenn du ein Landschaftsplättchen mit Kloster oder Garten ziehst, musst du es wie gewohnt passend anlegen.

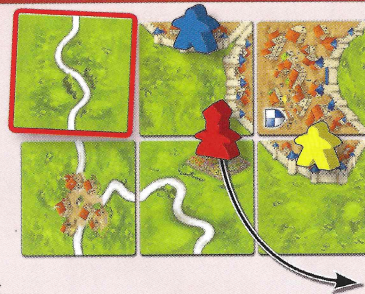
2. Einen Meeple ODER einen Abt einsetzen

Wenn du ein Plättchen mit Kloster oder Garten gelegt hast, darfst du **entweder** einen normalen Meeple **oder** deinen Abt einsetzen. Den **Abt** darfst du nur auf ein **Kloster** oder auf einen **Garten** stellen. Einen Meeple darfst du wie gewohnt einsetzen (also **nicht** auf den Garten).

3. Mit dem Abt Punkte machen

Ist ein **Kloster** oder ein **Garten** von 8 Plättchen umgeben, erhältst du wie im Grundspiel 9 Punkte für den Abt. Der Garten wird also genauso gewertet wie ein Kloster.

Außerdem hat der Abt noch eine Sondereigenschaft: Wann immer du bei der **Aktion 2. keinen** Meeple einsetzt, **darfst** du deinen Abt vom Spielfeld in deinen Vorrat zurücknehmen. Du erhältst dann sofort die Punkte, die das Kloster oder der Garten in diesem Moment wert ist, was dem Wert am Spielende entspricht. Der Abt wird am Ende des Spieles wie ein normaler Mönch gewertet.



Du legst ein Plättchen an, setzt aber keinen Meeple ein. Stattdessen nimmst **du** deinen zuvor gesetzten Abt zurück und erhältst dafür 6 Punkte (1 Punkt für den Garten, 5 Punkte für die Plättchen in der Umgebung).