

2 - 12 Spieler



## - SPIEL

Du bist Grieche – die Sonne scheint – Gemüse, Oliven, Schafe und Ziegen gedeihen auf den Hügeln. Die ganze Familie und Verwandtschaft möchte dich sehen oder braucht deine Hilfe bei den kleinen alltäglichen Dingen. Mach alle glücklich!

# SPIELMATERIAL



**AUFGABEN**

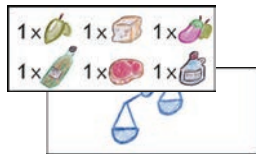


**ORTE**



**GEGENSTÄNDE**

## HANDELSKURSE



## SPIELFIGUREN



## WÜRFEL



## LANDSCHAFTSKARTEN



Hügel



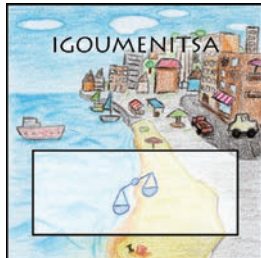
See



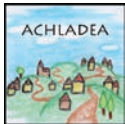
Berg



Kloster



Stadt



Dorf



Olivenhain



Weide



Gemüse-  
feld

## WAREN / ZUFRIEDENHEIT



Olive / Olivenöl



Käse / Fleisch



Gemüse / Ouzo



Zufriedenheit

## SPIELAUFBAU

Das Spielfeld wird aus den Landschaftskarten zusammengesetzt. Legt dazu ein Raster von 7x7 Feldern. Verwendet dazu alle 7 Dörfer, 2 Städte, je 5 Olivenhaine, Weiden, Gemüsfelder, je einen See, Berg, Kloster und 16 Hügel. Die Städte liegen am besten weit voneinander entfernt. Alle anderen Felder verteilt ihr gleichmäßig dazwischen. Mischt jeweils die **Aufgaben**, **Orte**, **Gegenstände** und **Handelskurse** und legt diese auf einzelne verdeckte Stapel neben den Spielplan. Zieht für jede der beiden Städte einen **Handelskurs** und legt ihn auf die Stadt. Zieht ebenfalls für jede Stadt einen **Gegenstand** und legt ihn offen neben die Stadt. Jeder Spieler zieht eine **Ort-Karte** und stellt seine Spielfigur auf den abgebildeten **Ort** auf dem Spielfeld. Es können auch mehrere Spieler in dem gleichen **Ort** starten. Die **Ort-Karten** werden dann offen auf einen Ablagestapel gelegt. Für **Aufgaben**, **Gegenstände** und **Handelskurse** werden sich im Spielverlauf ebenfalls Ablagestapel bilden, die neu gemischt werden sobald der Nachziehstapel verbraucht ist. Alle **Waren** und **Zufriedenheiten** liegen ebenfalls als Vorrat neben dem Spielplan.



## AUFGABEN / ORTE

Vor Spielbeginn werden so viele **Aufgaben** von dem **Aufgaben-Stapel** gezogen, wie Mitspieler mitspielen. Die **Aufgaben** werden vorgelesen und neben das Spielfeld gelegt. Immer wenn Text einer **Aufgaben-Karte** durch ein **Ort-Symbol** unterbrochen wird, wird eine **Ort-Karte** gezogen und zu der **Aufgabe** gelegt. Der Name des **Ortes** füllt den Platzhalter des Aufgabentextes aus. Bei manchen **Aufgaben** werden zwei **Ort-Karten** benötigt. Legt die beiden **Orte** in der Reihenfolge neben die **Aufgabe** in der sie gezogen wurden bzw. im Text vorkommen. So weiß auch später noch jeder was von wo wohin gebracht werden soll. Für den Aufgabengegenstand der von einem **Ort** zum anderen gebracht werden soll legt ihr einen Würfel auf die **Aufgabenkarte**. Legt unterschiedliche Augenzahlen nach oben, für den Fall, dass mehrere **Aufgaben** dieser Art ausliegen sollten. Ein Spieler der in dem **Ort** ankommt, in dem er den Aufgabengegenstand abholen soll, nimmt einen Würfel aus dem Vorrat und legt ihn mit der gleichen Augenzahl, die der Würfel auf der **Aufgabenkarte** anzeigt, vor sich ab.

So können alle Mitspieler sehen, dass er den Aufgabengegenstand bereits abgeholt hat. Sobald er den Aufgabengegenstand im Ziel-Ort abgeliefert hat, legt er den Würfel zurück in den Vorrat.

Erfüllt im Spielverlauf eine Mitspieler eine Aufgabe, indem er entweder die beschriebenen Waren zu in den richtigen Ort gebracht hat, oder den beschriebenen Aufgabengegenstand von einem Ort zu dem anderen gebracht hat, erhält er die Belohnung die unten auf der Aufgabenkarte steht. In den meisten Fällen darf der Spieler sich aussuchen, ob er ein Zufriedenheit nimmt, oder lieber einen Gegenstand von dem Gegenstand-Stapel zieht. In manchen Fällen darf er sich allerdings nicht entscheiden und die Karte gibt eins von beidem vor.

Die Aufgabe und die zugehörigen Ort-Karte(n) werden auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt und durch eine neue Aufgabe ersetzt, welche direkt gezogen wird. Sollte einer der Kartenstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und dient als neuer Nachziehstapel.

## GEGENSTÄNDE

**Gegenstände** erhält man durch das Erfüllen von **Aufgaben** oder beim **Handel** in Städten. Sie ermöglichen beispielsweise zusätzliche Bewegungen, bessere Ergebnisse beim Arbeiten oder erhöhen die Anzahl der **Waren**, die ein Spieler tragen kann. In Städten können **Gegenstände** auch wieder zu **Waren** getauscht werden, wenn Platz für neue **Gegenstände** benötigt wird, oder diese nicht mehr gebraucht werden. Ein Spieler kann maximal drei **Gegenstände** tragen. Erhält der Spieler beim Erfüllen einer **Aufgabe** einen neuen **Gegenstand**, obwohl sein Limit schon erreicht ist, kann er sich entscheiden, ob er den neuen **Gegenstand** oder einem aus seinem Besitz ablegen möchte. Er erhält in diesem Fall jedoch keine **Waren** als Ersatz.

Der **Waren-Wert** beim **Kauf** oder **Verkauf** eines **Gegenstandes** steht oben rechts auf der **Gegenstand-Karte**. Dieser Wert ist unabhängig von der Funktion des **Gegenstandes**.

## ZUFRIEDENHEIT (SPIELZIEL)

Durch das Erfüllen von **Aufgaben** erhalten die Spieler **Zufriedenheit**. Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler 10 **Zufriedenheit** gesammelt hat.

## WAREN

Die **Waren** (**Oliven, Käse, Gemüse, Olivenöl, Fleisch und Ouzo**) werden benötigt um **Aufgaben** zu erfüllen. In den Städten kann mit ihnen aber auch gehandelt werden. Ohne die Hilfe von **Gegenständen** kann ein Spieler maximal 10 **Waren** tragen. Erarbeitet ein Spieler mehr **Waren**, als er tragen kann, kann er sich entscheiden, ob er die neue **Ware** oder eine **Ware** aus seinem Besitz ablegen möchte.

## SPIELBEGINN

Zu Beginn des Spiels Würfeln alle Mitspieler, um zu entscheiden, wer das Spiel beginnt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl fängt an.

## **AKTIONEN**







Der Startspieler erwürfelt als erstes mit einem Würfel die Anzahl seiner Aktionen. Die gewürfelte Anzahl kann er beliebig auf die Aktionen Bewegen, Arbeiten oder Handeln verteilen. Auch die Reihenfolge dabei ist egal. Würfelt er *beispielsweise eine 4*, könnte er sich *1x bewegen, 2x arbeiten und noch 1x bewegen*. Hat ein Spieler all seine Aktionen verbraucht, ist der Spieler links neben ihm an der Reihe.

## **Bewegen**

Mit einer Bewegung setzt der Spieler seine Spielfigur auf ein benachbartes Feld. Die Spielfigur darf dabei nicht diagonal bewegt werden. Auch eine Stadt zählt nur als ein Feld und kann wegen ihrer Größe als Abkürzung nützlich sein. Um über einen Berg zu klettern werden zwei Aktionen benötigt. Ein See kann nicht überquert werden und stellt somit eine Blockade dar, die umwandert werden muss. Beim Betreten eines Klosters bringt der Segen neue Kraft bzw. eine zusätzliche Aktion.

Eine andere Spielfigur stellt keine Blockade dar – es können mehrere Figuren auf einem Feld stehen. Bewegt sich ein Spieler auf den **Ziel-Ort** einer **Aufgabe** und hat die passenden **Waren** im Gepäck, kann er die **Aufgabe** direkt abschließen, wenn er die **Waren** dafür hergeben möchte. Mit einigen **Gegenständen** dürfen zusätzliche Bewegungen ausgeführt werden, wenn der Spieler solche besitzt.

## Arbeiten

Steht die Spielfigur auf einem Olivenhain, einer Weide oder einem Gemüsefeld, kann der Spieler mit jeweils einer Aktion versuchen dort eine **Ware** zu erarbeiten. Dazu würfelt er mit einem Würfel. Abhängig von der gewürfelten Zahl erhält der Spieler eine höher- oder minderwertige **Ware** oder geht leer aus. Bei einer  erhält der Spieler keine **Ware**. Bei einer ,  oder  erhält der Spieler, abhängig von dem Feld auf dem er steht, eine **Olive**, einen **Käse** oder ein **Gemüse**. Bei einer  oder  erhält der Spieler, ebenfalls abhängig von dem Feld auf dem er steht, ein **Olivenöl**, ein **Fleisch** oder einen **Ouzo**.

Mit einigen **Gegenständen** kann sich das Resultat beim Arbeiten ändern, wenn der Spieler solche besitzt.

### Handeln (und Handelskurse)

Steht die Spielfigur auf einer Stadt, kann der Spieler nach dem dort liegenden **Handelskurs Waren** mit dem allgemeinen Vorrat tauschen. Ebenfalls kann er zu diesem **Handelskurs** den in der Stadt angebotenen **Gegenstand** kaufen, oder eigene **Gegenstände** verkaufen.

*Beispiel:* Der **Handelskurs** zeigt folgendes an: 2x **Olive**, 2x **Käse**, 2x **Gemüse**, 1x **Olivenöl**, 1x **Fleisch** und 1x **Ouzo**. Ein **Gegenstand** wird für 4 **Oliven** angeboten. Der Spieler hat 2 **Oliven**, 1 **Käse**, 1 **Olivenöl** und 1 **Fleisch** im Gepäck. Er möchte den **Gegenstand** haben und benötigt dringen **Gemüse**, um die **Aufgabe** im nahegelegenen Dorf zu erfüllen. Aus diesem Grund setzt er eine Aktion zum **Handeln** ein. Dank des **Handelskurses** ist sein **Fleisch** 2 **Oliven** Wert und er kann es zusammen mit den beiden **Oliven** die er schon besitzt nutzen, um den **Gegenstand** zu kaufen.

Seinen **Käse** kann er leider nicht einsetzen, um **Gemüse** zu erhandeln, da er zwei **Käse** benötigen würde, um ihn bei dem aktuellen **Handelskurs** tauschen zu können. Aber sein **Olivenöl** tauscht er gegen zwei **Gemüse**. Somit beendet der Spieler seinen **Handel** mit einem neuen **Gegenstand** und einem **Käse** sowie zwei **Gemüse** im Gepäck.

Nach dem **Handel** wird der **Handelskurs** in der Stadt ausgetauscht. Hat der Spieler den angebotenen **Gegenstand** gekauft, wird auch ein neuer **Gegenstand** neben die Stadt gelegt. Der Spieler darf diese Runde nicht noch einmal handeln und dürfte das neue Angebot erst in Anspruch nehmen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist.

Während seiner **Handelsaktion** darf der Spieler auch einen oder mehrere seiner **Gegenstände** verkaufen. Steht auf dem **Gegenstand** beispielsweise ein Wert von 2 **Ouzo**, erhält der Spieler genau diese zwei **Ouzo**, wenn er den **Gegenstand** abgibt. Innerhalb seiner **Handelsaktion** kann er die erhaltene **Ware** selbstverständlich auch wieder in eine andere **Ware** tauschen.

## TEAM-VARIANTE

Bei einer größeren Spieleranzahl bietet es sich an, Teams zu bilden. Mit dieser Variante ergeben sich gleich auch ein paar neue strategische Möglichkeiten. Die Spieler können sich in zwei oder auch mehr Teams aufteilen. Z.B. können 6 Spieler zwei 3er-Teams oder drei 2er-Teams bilden. Alle Spieler innerhalb eines Teams teilen sich **Waren** und **Zufriedenheit**, jedoch nicht die **Gegenstände**. Die Anzahl der ausliegenden **Aufgaben** entspricht der Team-Größe. Ebenso orientiert sich die für das Spielziel benötigte **Zufriedenheit** an der Team-Größe (10 x Team-Größe). Also 2 ausliegende **Aufgaben** und 20 **Ziel-Zufriedenheit** bei 2er-Teams (egal wie viele Teams), 3 **Aufgaben** und 30 **Zufriedenheit** bei 3er-Teams und so weiter.

Der strategische Aspekt kommt dadurch zu Stande, dass beispielsweise ein Spieler versuchen kann die **Waren** zu sammeln, mit denen einer seiner Team-Mitspieler später eine **Aufgabe** erfüllt. Teilt die Spielfiguren anhand eindeutiger Unterscheidungsmerkmale (Farbe, Geschlecht, Alter) auf.

Die Spieler eines Teams sollten nicht nebeneinander sitzen – teilt die Sitzreihenfolge gleichmäßig auf.

### **SPIEL VARIIEREN (AUFBAU, DAUER UND SCHWIERIGKEIT)**

Die Größe des Spielfeldes kann, unabhängig von der Spieleranzahl, beliebig variiert werden. Nach einem ersten Spiel werdet ihr feststellen, um welche Landschaftskarten ihr den Spielplan erweitern oder reduzieren möchtet. Denkt daran entsprechende **Ort-Karten** auszusortieren, wenn ihr Dörfer oder Städte entfernt. Ebenso müsst ihr den Spielplan nicht gezielt auslegen, sondern könnt auch, um ein möglichst zufälliges Spielfeld zu erhalten, die Landschaftskarten verdeckt auslegenden und erst anschließend umdrehen. Mit einem kleineren Spielfeld kann die Spieldauer verkürzt werden, da **Aufgaben** schneller erledigt werden. Die Spieldauer kann ebenfalls mit einer geringeren oder höheren **Ziel-Zufriedenheit** variiert werden. Zur Vereinfachung der Regeln können die Städte samt **Handelskursen** weggelassen werden. Auch Seen, Berge und Klöster können bei Bedarf einfach wegfallen.







## ÜBERSICHT SPIEL-ABLAUF

- Waren sammeln und Orte besuchen, um Aufgaben zu erfüllen.
- Aufgaben erfüllen, um Zufriedenheit zu sammeln und zu gewinnen.
- Gegenstände verwenden und handeln, um Ziel schnell zu erreichen.

## ÜBERSICHT RUNDEN-ABLAUF

### 1. Anzahl der Aktion erwürfeln

### 2. Aktionen ausführen (3 Möglichkeiten)

- **Bewegen**
- **Arbeiten** - Würfel-Ergebnisse (ohne Gegenstände):
  - : Keine Ware
  -  ,  oder  : Olive, Käse oder Gemüse (abhängig vom Feld)
  -  oder  : Olivenöl, Fleisch oder Ouzo (abhängig vom Feld)
- **Handeln** (In den Städten / Nur ein Mal pro Runde):
  - Gegenstände kaufen oder verkaufen
  - Schneller benötigte Waren bekommen

### 3. Nächster Spieler (der links neben dir)