

TINY TOWNS FORTUNE

EINE ERWEITERUNG FÜR TINY TOWNS
VON PETER MCPHERSON UND
JOSH WOOD

Als den Wesen des Waldes der Platz ausging, fingen sie an, Löcher in die Hügel zu graben. Dabei fanden sie ein hell funkelndes Metall. Zum Bauen war es nicht zu gebrauchen.

Irgendein findiges Wesen kam auf die Idee, es in flache Scheiben zu pressen und sie Quercs zu nennen. Plötzlich wollten alle diese „Münzen“, wie sie bald genannt wurden, haben. Obwohl eigentlich niemand wusste, was genau man damit anfangen sollte, konnte man plötzlich alle möglichen Dinge für Quercs eintauschen. Wenn es nur nicht so verdammt schwierig wäre, Quercs zu bekommen ...

Schon ein einzelner Querc kann den Wert und das Ansehen einer Stadt merklich steigern und bei Bedarf bekommt man stets Ressourcen dafür.

Sicherlich steht nun ein neues Zeitalter bevor, ein Zeitalter des Reichtums und Glücks für alle kleinen Wesen.



SPIELMATERIAL

- 6 Schatzkistentableaus
- 12 Gebäudekarten
- 10 Denkmalkarten
- 30 Münzen
- 10 Ressourcen
- 1 Wertungsblock

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team**

EINFÜHRUNG

Diese Erweiterung enthält ein neues Spielelement (Münzen und die zugehörigen Schatzkisten) sowie einige neue Gebäude- und Denkmalkarten. Wenn ihr mit den neuen Karten spielen wollt, müsst ihr auch die Münzen verwenden. Andersrum gilt das aber nicht. Ihr könnt die Münzen auch verwenden und nur mit den Karten des Grundspiels spielen.

SPIELAUFBAU

Führt den Spielaufbau wie im Grundspiel beschrieben durch, mit folgenden Änderungen und Ergänzungen:

3. Fügt die neuen Karten zu den entsprechenden Karten des Grundspiels hinzu.
4. Wir empfehlen euch, nicht mehr als 4 Karten aus dieser Erweiterung auszulegen. (Der *Kuriositätenhändler* kann nur in der Prospektoren-Variante verwendet werden.)
6. Legt auch die Münzen in den allgemeinen Vorrat.
11. Nehmt euch je 1 Schatzkistentableau und legt es neben euer Stadtableau.



NEUE REGELN

MÜNZEN ERHALTEN

Es gibt 2 Möglichkeiten, um Münzen (👉) zu erhalten. Manche Gebäude (und Denkmäler) geben euch 👉, wenn ihr sie baut, und ihr erhaltet 👉, wenn ihr mehr als 1 Gebäude pro Runde baut. Wie Ressourcen und Gebäude sind 👉 nicht begrenzt. Sollten sie einmal nicht ausreichen, verwendet bitte einen entsprechenden Ersatz.

Baut ihr in einer Runde in der Phase „Gebäude errichten“ 2 oder mehr Gebäude, indem ihr wie üblich Ressourcen zurücklegt, nehmt euch am Ende der Phase 1 👉. (Ihr erhaltet die 👉 also nicht, wenn ihr Gebäude durch andere Effekte, z. B. euer Denkmal, platzieren dürft.) Denkt daran, dass ihr Gebäude nicht sofort errichten müsst, sobald dies möglich ist.

MÜNZEN LAGERN

Wie viele 👉 ihr jeweils besitzen dürft, hängt von der Anzahl eurer Münzfächer ab. Eure Schatztruhe besitzt 4 Münzfächer. Manche Denkmäler besitzen ebenfalls 1

Münzfach. Habt ihr ein solches Denkmal in eurer Stadt, dürft ihr also bis zu 5 Münzen besitzen. (Ihr müsst das Denkmal errichten, um das Münzfach nutzen zu dürfen.)

Münzfach



Erhaltet ihr 1 👉, legt sie auf eines eurer leeren Münzfächer.

Habt ihr kein leeres Münzfach, erhaltet ihr die 👉 nicht.

MÜNZEN AUSGEBEN

In der Phase „Ressource platzieren“ dürft ihr einmalig 1 👉 zahlen, um statt der vorgegebenen Ressource 1 Ressource eurer Wahl zu nehmen. Legt die bezahlte 👉 in den allgemeinen Vorrat zurück. Dürft ihr die Ressource selbst wählen, dürft ihr **keine** 👉 bezahlen.

Für jede übrige 👉 erhaltet ihr am Ende des Spiels 1 🌱.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft wie im Grundspiel beschrieben ab, mit folgenden Änderungen:

2. Ressource platzieren

Nehmt euch entweder 1 Ressource der aufgedeckten Art ODER zahlt einmalig 1 👉 um 1 Ressource eurer Wahl zu nehmen. (In Runden, in denen ihr die Ressource selbst wählt, dürft ihr keine 👉 bezahlen.)

Die Ressourcen müssen wie gewohnt platziert werden.

3. Gebäude errichten

Erinnerung: Errichtet ihr mehrere Gebäude in einer Runde, tut ihr das stets nacheinander. Ihr müsst also zuerst das erste Gebäude wählen, die Ressourcen zurücklegen, das Gebäude einsetzen und ggf. seine Effekte ausführen. Erst danach verfährt ihr ebenso für das zweite Gebäude usw.

Nachdem alle Gebäude errichtet und ggf. ihre Effekte ausgeführt sind, nehmen sich alle, die 2 oder mehr Gebäude errichtet haben, 1 👉.

Hinweis: Wird ein Gebäude nicht errichtet, sondern durch den Effekt eines anderen Gebäudes bzw. Denkmals in deine Stadt gesetzt, musst du trotzdem wie gewohnt **alle Effekte** dieses Gebäudes **ausführen** (egal ob sie für dich nützlich sind oder nicht und obwohl auf den Karten „beim Errichten“ steht). Dies geschieht z. B. durch die *Architektengilde*, die *Hainuniversität* und durch *Opalagues Wacht*.



SPIELENDENDE

Die dieser Erweiterung ermöglichen es auch am Spielende, nach dem Entfernen der Ressourcen, zu bezahlen, um Gebäude mit zu versorgen. Solange es noch in eurer Stadt gibt, die nicht versorgt sind, müsst ihr bezahlen, um sie zu versorgen, soweit möglich. (Ihr dürft die also nicht „hungern“ lassen, wenn ihr sie versorgen könnt.)

Die Schlusswertung läuft wie im Grundspiel beschrieben ab, mit folgender Änderung: Ihr erhaltet zusätzlich je 1 für jede Münze, die ihr noch habt. (Diese Punkte erhaltet ihr nach dem Versorgen der .)

VARIANTEN

PROSPEKTOREN

Die zuvor beschriebenen Änderungen gelten ebenso für die Prospektoren-Variante.

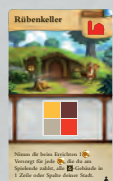
SOLO-VARIANTE

In der Solo-Variante können der *Kuriositätenhändler*, die *Schule* und der *Südliche Signalturm* nicht verwendet werden.

Die Fähigkeit des *Juweliers* ändert sich zu: 4 . Zahle beim Errichten 1 . Kannst du das nicht, darfst du diese Karte nicht errichten.

Darüber hinaus gelten die zuvor beschriebenen Änderungen.

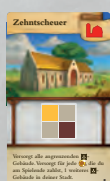
GLOSSAR: GEBÄUDE & DENKMÄLER



Rübenkeller

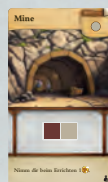
Die erste Fähigkeit des *Rübenkellers* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn ihr den *Rübenkeller* errichtet, nehmt euch 1 .

Die zweite Fähigkeit des *Rübenkellers* gilt am Spielende. Für jede , die ihr bezahlt, versorgt der *Rübenkeller* alle Gebäude mit in 1 Zeile oder 1 Spalte eurer Stadt. Ein zweiter *Rübenkeller* hat am Spielende also keine nützliche Funktion.



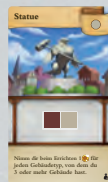
Zehntscheuer

Die *Zehntscheuer* versorgt alle Gebäude mit auf den 4 an sie angrenzenden Feldern. Für jede , die ihr zusätzlich bezahlt, versorgt die *Zehntscheuer* 2 Gebäude mit in eurer Stadt, egal wo sie sich befinden.



Mine

Die Fähigkeit der *Mine* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn ihr die *Mine* errichtet, erhaltet ihr 1 .



Statue

Die Fähigkeit der *Statue* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn ihr die *Statue* errichtet, erhaltet ihr 1 für jeden Gebäudetyp, von dem ihr mindestens 3 Gebäude in eurer Stadt habt. (Diese *Statue* wird dabei mitgezählt.)

Beispiel: Neben der Statue habt ihr noch 1 , 4 , 3 und 2 in eurer Stadt. Also erhaltet ihr 2 , da ihr von 2 Gebäudetypen (und) mindestens 3 Gebäude in eurer Stadt habt.



Kathedrale

Ihr erhaltet für jede *Kathedrale* 7 , wenn sie an keine andere angrenzt.

Die Fähigkeit der *Kathedrale* wird sofort beim Errichten ausgeführt.

Wenn ihr die *Kathedrale* errichtet, müsst ihr euch entscheiden, ob ihr 3 zahlt und die *Kathedrale* errichtet oder ob ihr statt der *Kathedrale* 1 auf eines der Felder setzt. Ihr führt wie gewohnt alle Fähigkeiten des aus, wenn ihr es in eure Stadt setzt.

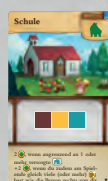
Beispiel: Ihr wollt die 3 nicht bezahlen und legt stattdessen 1 Schuppen in eure Stadt. Die Fähigkeit des Schuppens erlaubt es euch, den Schuppen auf 1 freies Feld eurer Wahl zu setzen. Das gilt auch jetzt.



Pfarrhaus

Die erste Fähigkeit des *Pfarrhauses* gilt in der Schlusswertung. Ihr erhaltet für jedes *Pfarrhaus* 4 , wenn es an mindestens 1 versorgtes angrenzt.

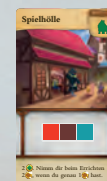
Die zweite Fähigkeit des *Pfarrhauses* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn ihr das *Pfarrhaus* errichtet, müsst ihr überprüfen, wie viele ihr habt. Stimmt die Anzahl eurer mit der Anzahl an in eurer Stadt überein, passiert nichts. Habt ihr mehr oder weniger als , müsst ihr all eure in den Vorrat zurücklegen. Ihr dürft das *Pfarrhaus* auch errichten, wenn ihr 0 habt.



Schule

Für jede *Schule* erhaltet ihr 2 , wenn sie an mindestens 1 versorgtes angrenzt. Ist dies der Fall und ihr habt mindestens so viele , wie die Person rechts von euch, erhaltet ihr zusätzlich für jede *Schule* 2 (auch wenn ihr beide 0 habt). Die zusätzlichen erhaltet

ihr also nur, wenn die *Schule* an mindestens 1 versorgtes angrenzt.



Spielhöhle

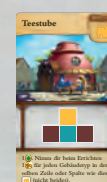
Die Fähigkeit der *Spielhöhle* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn ihr die *Spielhöhle* errichtet, nehmt euch 2 , aber nur, wenn ihr vor dem Errichten genau 1 hattet. (Ihr müsst die nicht abgeben, ihr müsst sie nur haben.)



Juwelier

Die Fähigkeit des *Juweliers* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn ihr den *Juwelier* errichtet, müsst ihr 1 bezahlen. Könnt ihr das nicht, erhalten alle anderen

Mitspielenden in Phase 4 (Runde beenden) 1 auch wenn sie ihre Stadt bereits fertiggestellt haben.



Teestube

Die Fähigkeit der *Teestube* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn ihr die *Teestube* errichtet, erhaltet ihr entsprechend der Anzahl unterschiedlicher

Gebäudetypen in derselben Zeile oder Spalte wie die errichtete *Teestube*. Diese *Teestube* wird dabei selbst nicht mitgezählt. Eine andere *Teestube*, die sich ggf. in derselben Zeile bzw. Spalte befindet, wird mitgezählt.

Beispiel: Habt ihr in derselben Zeile neben der Teestube noch 1 und 1 , nehmt ihr euch 2 .



Kuriositätenhändler

Kann nur in der Prospektoren-Variante verwendet werden.

Wählt jemand anderes 1 Ressource (weil diese Person den Hammer hat), dürft ihr die genomene Ressource auf den *Kuriositätenhändler* legen, anstatt sie in eurer Stadt zu platzieren.

Immer wenn eine Person den Hammer erhält, darf sie sofort 1 Ressource von 1 *Kuriositätenhändler* in einer anderen Stadt und 1 nehmen. Sie muss diese Ressource dann sofort in ihrer Stadt platzieren. Da dies in Phase 4 (Runde beenden) geschieht, dürfen dadurch nicht sofort Gebäude errichtet werden. Ihr dürft keine bezahlen, um stattdessen eine andere Ressource zu nehmen. Wird die Stadt dieser Person dadurch vollständig gefüllt, ist sie wie gewohnt fertiggestellt. Diese Person gibt in diesem Fall den Hammer sofort erneut weiter. Auf jedem *Kuriositätenhändler* darf höchstens 1 Ressource liegen.



Museum

Die erste Fähigkeit des *Museums* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn ihr das *Museum* errichtet, legt 2 Ressourcen eurer Wahl darauf.

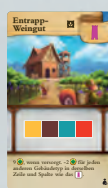
Die zweite Fähigkeit des *Museums* gilt immer dann, wenn ihr aufgrund der Ressourcenkarte 1 Ressource einer Sorte, die auf dem *Museum* liegt, nehmen müsstet. Ihr dürft statt dieser Ressource auch 1 Münzfach nehmen. Auch wenn ihr mehrere *Museen*, mit der gleichen Ressource darauf habt, dürft ihr stets nur 1 Münzfach nehmen. (In der Prospektoren-Variante gilt die zweite Fähigkeit immer dann, wenn jemand anderes eine Ressource wählt, die auf dem *Museum* liegt.)



Boulevard der Blüten

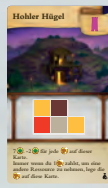
Die erste Fähigkeit des *Boulevards der Blüten* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn du den *Boulevard der Blüten* errichtest, lege je 1 Münzfach auf 3 leere Felder deiner Stadt. (Gibt es keine 3 leeren Felder, lege so viele Münzfächer wie möglich in deine Stadt.)

Die zweite Fähigkeit des *Boulevards der Blüten* gilt beim „Ressource platzieren“. Die nächsten 3 Ressourcen, die du nicht selbst auswählst, musst du jeweils auf 1 Feld mit Münzfach platzieren. Nimm dir die Münzfach vom Feld, nachdem du die jeweilige Ressource dort platziert hast. Du darfst weiterhin wie gewohnt 1 Münzfach bezahlen, um 1 andere Ressource zu nehmen. Auch diese Ressource muss jedoch auf ein Feld mit Münzfach gelegt werden. Ressourcen, die du selbst gewählt hast (in der dritten, sechsten usw. Runde bzw. wenn du den Hammer hast) darfst du nicht auf Felder mit Münzfach legen, es sei denn, es gibt keine anderen Felder, auf die du sie legen könntest. (Auch in diesem Fall darfst du dir die Münzfach vom entsprechenden Feld nehmen.) Der *Boulevard der Blüten* gibt dir 1 zusätzliches Münzfach.



Entrapp-Weingut

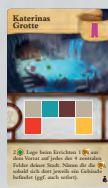
Für das *Entrapp-Weingut* erhältst du 9 Münzfächer. Du erhältst außerdem -2 Münzfächer für jeden unterschiedlichen, anderen Gebäudetyp in derselben Zeile und Spalte wie das *Entrapp-Weingut*. Das *Entrapp-Weingut* wird dabei nicht mitgezählt.



Hohler Hügel

Die erste Fähigkeit des *Hohlen Hügels* gilt in der Schlusswertung. Für den *Hohlen Hügel* erhältst du 7 Münzfächer. Du erhältst außerdem -2 Münzfächer für jede Ressource auf dem *Hohlen Hügel*.

Die zweite Fähigkeit des *Hohlen Hügels* gilt beim „Ressource platzieren“. Zahlst du 1 Münzfach, um eine andere Ressource zu nehmen, lege die Münzfach auf den *Hohlen Hügel* anstatt in den allgemeinen Vorrat. Die Münzfach auf dem *Hohlen Hügel* darfst du nicht verwenden und kannst sie auch nicht erhalten. Sie sind nur für die erste Fähigkeit des *Hohlen Hügels* von Bedeutung.



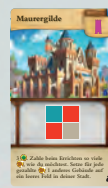
Katerinas Grotte

Die erste Fähigkeit von *Katerinas Grotte* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn du *Katerinas Grotte* errichtest, lege 1 Münzfach aus dem Vorrat auf jedes der 4 zentralen Felder deiner Stadt, auch wenn sich dort ein Gebäude oder ein Rohstoff befindet. Die zweite Fähigkeit von *Katerinas Grotte* gilt beim „Gebäude errichten“. Befinden sich in dieser Phase 1 oder mehrere Gebäude auf Feldern mit Münzfach, nimm dir von diesen Feldern jeweils die Münzfach (ggf. auch jetzt sofort). Liegen am Ende des Spiels noch Münzfächer in deiner Stadt, lege sie zusammen mit den dort liegenden Ressourcen in den Vorrat zurück. *Katerinas Grotte* gibt dir 1 zusätzliches Münzfach.



Kirmes in Irmes

Die erste Fähigkeit der *Kirmes in Irmes* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn du die *Kirmes in Irmes* errichtest, musst du 2 Münzfächer zahlen. Kannst du das nicht, darfst du die *Kirmes in Irmes* nicht errichten. Die zweite Fähigkeit der *Kirmes in Irmes* verändert die Münzfach, die du in der Schlusswertung für Münzfächer erhältst: Statt 1 Münzfach erhältst du 2 Münzfächer für jede deiner Münzfächer. Die *Kirmes in Irmes* gibt dir 1 zusätzliches Münzfach.



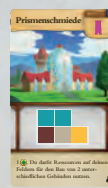
Maurergilde

Die Fähigkeit der *Maurergilde* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn du die *Maurergilde* errichtest, darfst du so viele Münzfächer zahlen, wie du möchtest (auch 0). Nimm dir dann für jede gezahlte Münzfach 1 Gebäude aus dem Vorrat und setze es auf ein leeres Feld deiner Wahl in deiner Stadt. Alle Gebäude die du nimmst und setzt, müssen von unterschiedlichen Gebäudetypen sein. Setze die Gebäude einzeln nacheinander ein und handle ggf. ihre Fähigkeiten ab.



Okavers Schatzamt

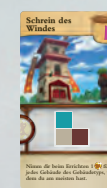
Für *Okavers Schatzamt* erhältst du 1 Münzfach für jedes angrenzende Münzfach, egal ob versorgt oder nicht. Die Fähigkeit von *Okavers Schatzamt* gilt immer dann, wenn du 1 Münzfach nimmst und damit das letzte freie Münzfach in deiner Schatztruhe belegt. Tust du das, darfst du 1 Münzfach auf ein leeres Feld deiner Wahl in deiner Stadt setzen.



Prismenschmiede

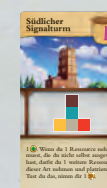
Die Fähigkeit der *Prismenschmiede* gilt beim „Gebäude errichten“. Du musst Ressourcen, die du zum Bau eines Gebäudes verwendest nicht mehr

somit entfernen, sondern erst am Ende der Phase. Du darfst die Ressourcen dadurch zum Bau von genau 2 unterschiedlichen Gebäuden verwenden, diese Ressourcen „zählen zweimal“. Du darfst die Gebäude nicht auf das gleiche Feld setzen. Zahle alle weiteren Kosten der Gebäude wie üblich und führe auch ihre Effekte wie üblich aus. Die Gebäude werden auch nacheinander errichtet, du verwendest nur (teilweise) die gleichen Ressourcen dafür.



Schrein des Windes

Die Fähigkeit des *Schreins des Windes* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn du den *Schrein des Windes* errichtest, erhältst du Münzfächer entsprechend der Anzahl der Gebäude des Gebäudetyps, von dem du in deiner Stadt am meisten hast. **Beispiel:** Neben dem *Schrein des Windes* hast du noch 1 Münzfach, 1 Holz, 4 Eisen, 3 Stein und 2 Gold in deiner Stadt. Also erhältst du 4 Münzfächer, da du 4 Eisen in deiner Stadt hast. Der *Schrein des Windes* gibt dir 1 zusätzliches Münzfach.



Südlicher Signalturm

Die Fähigkeit des *Südlichen Signalturms* gilt beim „Ressource platzieren“. Nimmst du 1 Ressource, die du nicht selbst ausgewählt hast, darfst du 1 weitere Ressource dieser Art und 1 Münzfach nehmen. Für die zusätzliche Ressource gilt: Du musst sie wie gewohnt platzieren. Du darfst sie nicht auf ein Gebäude legen, mit einer Ressource auf einem Gebäude austauschen oder anderweitig in eine andere Ressource umwandeln. Du darfst auch keine Münzfach bezahlen, um stattdessen eine andere Ressource zu nehmen. Wenn du durch die *Fabrik* statt der ersten Ressource eine andere Ressource nehmen darfst, wird die Art der zweiten Ressource dadurch nicht verändert. Du musst die vorgegebene Ressource nehmen.

IMPRESSUM

Autoren

Peter McPherson
Josh Wood

Projektleitung

Nicolas Bongiu

Produktion

David Lepore

Entwicklung

Josh Wood

Grafikdesign

Stephanie Gustafsson

Anleitung

Andre Chautard

Lektorat

Andre Chautard
Peter McPherson
Josh Wood

Illustrationen

Gong Studios

DEUTSCHE AUSGABE

Grafikdesign: Jens Wise und Jessy Töpfer | **Redaktion:** Martin Zeeb

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG). © 2020 Alderac Entertainment Group. © der deutschen Ausgabe 2020 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele