



*Dit is een korte versie van de spelregels en uitleg van de puntenkaarten.
Voor meer uitgebreide regels verwijst ik je naar de originele spelregels in de doos.*

Opzet: (nummers verwijzen naar het plaatje in de Duitse spelregels)

1. Voor het eerste spel moet de top van de tempel in elkaar gezet worden, zie stansraam voor de instructies.
2. Zet de rand van het spelbord in elkaar zodat het scorespoor goed doorloopt. Leg het zodanig dat iedere speler een bouwmeesterspoor voor zich heeft liggen.
3. Sorteert de tegels naar het nummer op de achterzijde, 1 t/m 4. Schudt elke stapel apart.
4. Vul het speelveld met de tegels (5 x 5) nummer 1. Leg alle tegels open zodat het nummer niet zichtbaar is, maar de gekleurde symbolen wel.
5. Maak van de overige tegels één gedekte stapel. Onder komt nummer 4, daarop nummer 3 en boven nummer 1.
6. Sorteert de bouwkaarten op nummer, 1 t/m 4. Schudt elke stapel apart en maak vervolgens één gedekte stapel. Nummer 4 onderaan, nummer 1 boven.
7. Leg de bovenste 4 bouwkaarten open naast de trekstapel.
8. Schudt de zegenkaarten en leg 2 kaarten open.
9. Elke speler neemt 18 ijsblokken en 2 scoremarkers in één kleur.
10. 1 marker komt bij de 0 op het puntenspoor, de andere bij je bouwmeesterspoor.
11. Iedere speler krijgt 1 spelershulp. Hierop staat een spelersbeurt en op de andere kant de eind scoring.
12. Leg de puntenmarker "100/200" binnen handbereik.

2 Spelers:

Neem de speelstukken van een kleur die niet gebruikt wordt. Deze worden gebruikt voor een fictieve derde spelers

4 Spelers:

Schudt de 6 einde-spel kaarten en neem willekeurig 1 kaart. Leg deze open naast het spelbord. Deze wordt gebruikt voor de laatste (extra) beurt. Zie "Einde van het spel en puntentelling".

Speelbeurt:

1. Neem een van de 4 openliggende bouwkaarten en leg deze in je persoonlijke voorraad.
2. Plaats een ijsblok op een tegel met hetzelfde symbool als op de net genomen bouwkaart.
Mocht er geen kaart open liggen waarvan het symbool overeenkomt met een vrije plaats, neem 4 nieuwe kaarten van de stapel en schudt de huidige kaarten door de stapel.
 - Als je in de hoogte bouwt krijg je 1 punt voor elke ijsblok die onder de tegel ligt waarop je net gebouwd hebt.
 - Per rij en kolom die je net volbracht hebt, zet je je bouwmeester 1 stap verder op het bouwmeesterspoor.
 - Heb je een groep van 2 bij 2 afgemaakt, wordt deze gewaardeerd.
 - De speler met de meeste ijsblokken, krijgt 5 punten.
 - Gelijkstand?
 - De huidige speler wint en krijgt de 5 punten.
 - De speler met de op één na meeste ijsblokken, krijgt 2 punten.
 - Gelijkstand?
 - De huidige speler wint en krijgt de 2 punten.
 - Indien de huidige speler niet bij de gelijkstand zit, worden de 2 punten gelijk verdeeld onder de spelers die aan de gelijkstand deelnemen.
 - Bij 4 spelers, als alle spelers 1 ijsblok hebben, krijgt de huidige speler de volle 5 punten en alle andere spelers 0 punten.
3. Vul de bouwkaarten aan tot 4 en de zegenkaarten tot 2.

Kaartverduidelijking:

Arbeider/Arbeider:

Voordat je een ijsblok op de arbeiderstegel zet, mag je de arbeiderstegel wisselen met een andere vrije tegel, hierna zet je een ijsblok op de net gewisselde arbeiderstegel.

Het is niet verplicht om een tegel te wisselen.

Älteste/Oudste:

Na het plaatsen van je ijsblok op de oudste tegel, mag je 1 van de open zegenkaarten nemen. Zie verder voor de uitleg van de kaarten.

2 spelers:

Bij 2 spelers doet er een fictieve derde speler mee. Deze wordt door beide spelers ingezet.

Bij de opzet nemen beide spelers de helft van de blokken van een kleur die niet mee doet. Score markers zijn niet nodig. Neem 3 blokken, 2 van je eigen kleur, 1 van de derde, neutrale, kleur.

Als je aan de beurt bent neem je zoals gebruikelijk een bouwkaart, op een tegel met hetzelfde symbool zet je dan of je eigen blok, of het neutrale blok. Als je het neutraal blok zet, gaat de kaart naar de aflegstapel.

Arbeider worden hierbij apart gelegd.

Zodra de 3 blokken (2 van je zelf en 1 neutrale) op zijn, neem je een nieuwe set van 3 blokken.

De neutrale speler heeft geen punten om beid te houden, maar kan wel zorgen dat spelers minder punten krijgen, aangezien deze de meerderheid kan hebben, ook beid de eindtelling, bij de arbeiders is dit het geval.

Einde van het spel en puntentelling:

1. Enkel bij 4 spelers:
Op het einde blijven er 2 kaarten over. De speler die het beste voldoet aan de open afsluitkaart, en de speler die op een na het beste aan de voorwaarden voldoet, krijgen nog een extra beurt.
2. De speler die de meeste ijsblokken op alle buitenranden (alle verdiepingen samen, uitgezonderd de bovenste verdieping) heeft mag de top op de piramide zetten en krijgt 7 punten.
Bij een gelijkstand kijk je naar de onderste verdieping, vervolgens naar de 2^{de} verdieping enzovoort.
Indien alle gelijkstanden onbeslist blijft, krijgt niemand de 7 punten.

Arbeiter/Arbeider (8):

De speler met de meeste arbeiders krijgt 20 punten, bij gelijkstand 12 punten.
Alle andere spelers krijgen 2 punten per kaart.

Eisschnitzer/Ijssnijder (7):

Punten volgens volgende tabel:

Kaarten	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Punten	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75

Handwerker/Handwerker (3 per soort):

Per soort handwerkers volgens volgende tabel (pikhouweel, touw, paalzaag):

Kaarten	1	2	3	4	5
Punten	0	3	8	15	24

Daarnaast ook 10 punten per set van 3 verschillende.

Lastentiere/Lastdieren (7):

Aantal kaarten lastdier keer het aantal symbolen op die kaarten.

Baumeisterin/Bouwmeester (6):

Aantal kaarten bouwmeester keer het punt op het bouwmeesterspoor.

Älteste/Oudste (5):

- 1 punt per kaart met het symbool dat rechtsboven op de oudstekaart staat.
- 2 punten per zegenkaart die je niet hebt ingezet tijdens het spel.

Extra:

Per set van de 6 verschillende kleuren krijg je 10 punten.

Verdeling van de kaarten:

Achter elke kaart staat het aantal wat er van die soort in het spel zitten. Daarnaast zijn er nog een aantal kaarten met 2 types in het spel.

Arbeiter/Arbeider - **Baumeisterin/Bouwmeester** (4)

Eisschnitzer/Ijssnijder - **Handwerker/Handwerker (2 per soort)** (6)

Älteste/Oudste - **Lastentiere/Lastdieren** (2)

Einde spel-/extra beurtkaarten bij 4 Spelers:

Er wordt altijd gekeken wie er het beste aan de bovenste voorwaarde voldoet, is er een gelijkstand, dan kijk je naar de 2^{de} voorwaarde, is er dan nog een gelijkstand, is het de speler die later in beurtvolgorde is.



De meeste ijsblokken op de hoeken van de piramide, niet op de bovenste laag.

De meeste ijsblokken op de hoeven van de piramide, enkel onderste laag, dan 2^{de} laag, dan 3^{de} laag.

Later in beurtvolgorde.



De meeste handwerkers van 1 soort.

De meeste handwerkers van alle 3 de soorten.

Later in beurtvolgorde.



De meeste arbeiders.

De meeste ijssnijders.

Later in beurtvolgorde.



De meeste lastdierkaarten met 1 symbool.

De meeste lastdierkaarten met 2 symbolen.

Later in beurtvolgorde.



De minste punten.

De minste oudsten-kaarten.

Later in beurtvolgorde.



Het verste op het bouwmeesterspoor.

De meeste bouwmeesterkaarten.

Later in beurtvolgorde.

Zegenkaarten:

Algemeen: Er kunnen 3 symbolen onderaan staan (combinatie mogelijk).

- 1 X** 1 keer in het spel in te zetten, op het einde van het spel 2 punten indien niet ingezet.
Uitroepteken Direct inzetten als je de kaart krijgt
Pijl Eindwaardering

Segen der ... (alfabetisch)

AUSBREITUNG

1 X - Als een groep van 2 bij 2 afgemaakt wordt, krijg je 9 punten als 3 van de 4 blokken van jou zijn. Zijn alle 4 de blokken van jou, dan krijg je 12 punten.

Deze kaart mag ook ingezet worden als het niet jou beurt is.

BEWEGUNG

1 X - Voordat je je ijsblok plaatst, mag je 2 vrije tegels wisselen van plaats.

INGEBUNG

Direct - 3 stappen vooruit op het bouwmeesterspoor.

EINSICHT

Einde - Je krijgt zoveel punten als de marker op het bouwmeesterspoor aangeeft (naar boven afgerond).

ENTDECKUNG

1 X - Voordat je een bouwkaart neemt, mag je 3 extra bouwkaarten van de trekstapel opendraaien. Je hebt dus keuze uit 7 kaarten.

FORTSCHRITTS

Einde - Handwerkers tellen gaat volgens volgende tabel:

Kaarten	1	2	3	4	5
Punten	1	5	10	18	30

Daarnaast ook 12 punten per set van 3 verschillende.

FÜLLE

1 X - Je bent meteen nog eens aan de beurt, de beurt daarna moet je overslaan.

Bij 2 spelers wordt deze kaart uit het spel verwijderd.

GLÜCKS

Einde - 6 punten

KONSTRUKTION

Direct - Leg deze kaart bij je arbeiders.

Einde - Heb je bij de eindtelling de meeste arbeiders, krijg je 25 punten (15 bij gelijkstand). Anders 2 punten per arbeider.

LEGENDE

Direct - 1 stap vooruit op het bouwmeesterspoor, leg deze kaart bij je bouwmeesterkaarten.

MONDES

1 X - Wissel 1 van je vrije ijsblokken op het bord om, met een vrij ijsblok van een tegenstander.

RANDES

Einde - 1 punt voor elk van je ijsblokken op de buitenste rand, niet op de bovenste verdieping.

STABILITÄT

Einde - 2 punten voor elk van je ijsblokken op een hoek, niet op de bovenste verdieping. Maximaal 14 punten.

STRUKTUR

1 X - Je krijgt 3 punten per ondersteunend ijsblok in plaats van 1 punt.

ÜBERTRAGUNG

Einde - Bij de eindtelling mag je 1 van de kaarten als andere kleur inzetten.

Als handwerker: kies je ook de soort handwerker.

Als lastdier: heeft deze geen lastdiersymbool.

Als oudste: levert geen punten op, staan geen symbolen rechtsboven.

Deze kaart kan ook helpen om een volledige set van de 6 kleuren te verzamelen.

VERÄNDERUNG

Direct - Leg deze kaart bij de handwerker.

Einde - Bij de eindtelling kan je deze als een van de 3 werktuigen inzetten.

VERZIERUNG

Einde - Ijssnijders tellen gaat volgens volgende tabel:

Kaarten	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Punten	7	12	18	25	33	38	47	57	68	79

VIelfalt

Einde - Per set van 6 verschillende kleuren krijg je 15 punten in plaats van 10.

VORAUSSICHT

1 X - Zet 1 van je ijsblokken op een open bouwkaart, je kan deze kaart inzetten nadat een speler (ook jezelf) zijn beurt heeft afgehandeld en er een nieuwe bouwkaart is open gedraaid. Bij je volgende beurt moet je deze plaatsen als het mogelijk is. Is dit niet mogelijk, blijft het ijsblok staan tot je volgende beurt, enzovoort.

VORHERSEHUNG

1 X - Bij het afsluiten van een rij krijg je 7 punten als je het meeste ijsblokken in die rij hebt, 4 punten bij gelijkstand.

Deze kaart mag ook ingezet worden als het niet jou beurt is.