

ANLEITUNG

BRECHT HIER IN EINE NEUE ZEIT AUF!

ACHTUNG!

Ist das eure **erste** Partie Rebirth? Dann spielt unbedingt die Schottlandvariante zuerst. Sie wird euch hier erklärt.

REINER KNIZIA

REBIRTH

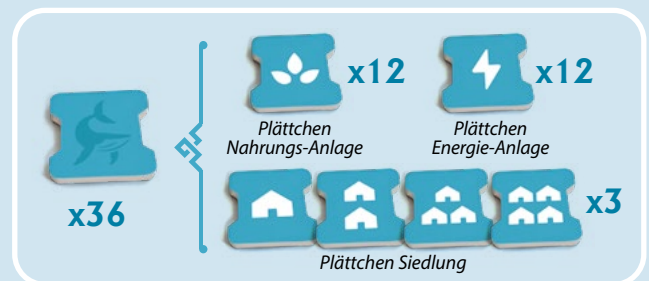
AUFBRUCH IN EINE NEUE ZEIT

SCHOTTLAND

Nach einer Reihe von Katastrophen, die unsere Zivilisation in Trümmern hinterließen, werden Gesellschaften auf der ganzen Welt nun im Einklang mit der Natur neu aufgebaut. Schottland liegt in Trümmern, und die alten Clans haben es sich zur Aufgabe gemacht, das Land wiederherzustellen. Führt euren Clan und wetteifert um die strategische Kontrolle über das Land und seine angesehenen Burgen.

SPIELMATERIAL

- 1 1 doppelseitiger Spielplan
Karte von Schottland
- 2 32 Missions-
karten Schottland
- 3 4 Wertungs-
übersichten
- 4 32 Kathedralen
8 pro Farbe
- 5 48 Burgen
12 pro Farbe
- 6 4 100er-Punktemarker
4 200er/300er-Punktemarker
je 1 pro Farbe
- 7 4 Punktemarker
1 pro Farbe
- 8 144 Plättchen
36 pro Farbe



SPIELAUFBAU

- 1 Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches, mit der Schottland-Seite nach oben.
- 2 Mischt die Missionskarten Schottland und bildet daraus 1 Stapel. Legt den Stapel auf den vorgesehenen Platz auf dem Spielplan.
- 3 **Jeder von euch:** Wähle 1 Farbe. Platziere den Punktemarker deiner Farbe auf dem ① Feld der Punkteleiste, die um den Rand des Spielplans verläuft.
- 4 **Jeder von euch:** Nimm dir alle Burgen und Kathedralen deiner Farbe zu dir. Lege deinen 100er-Punktemarker mit der Rückseite nach oben, vor dich.
- 5 **Spielt ihr zu zweit** ? Platziert 32 Plättchen einer beliebigen, unbenutzten Farbe verdeckt auf die -Felder.
- 6 **Spielt ihr zu zweit** **oder zu dritt** ? Nehmt euch alle Plättchen eurer Farbe.

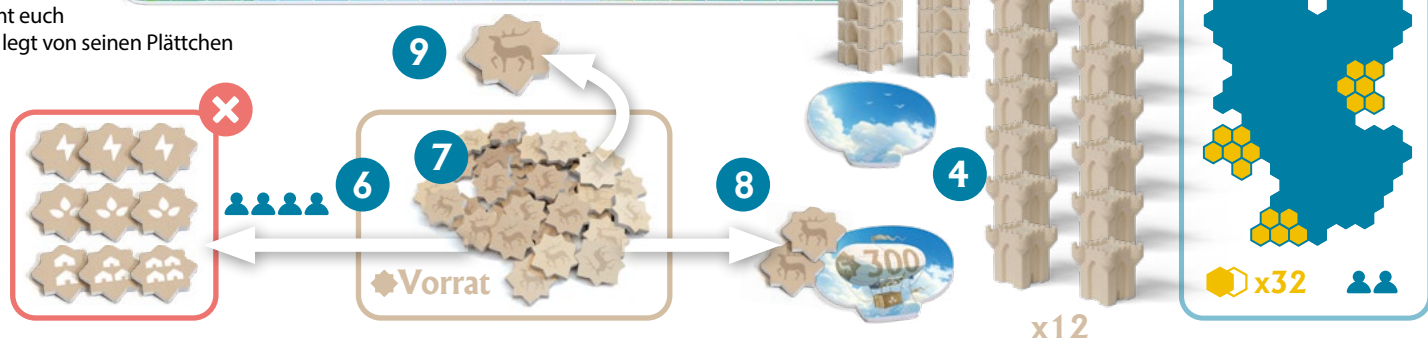
Spielt ihr zu viert ? Nehmt euch alle Plättchen eurer Farbe und jeder legt von seinen Plättchen folgende zurück in die Schachtel:

- 3 Energie-Anlagen
- 3 Nahrungs-Anlagen
- je 1 Siedlung mit 2 , 3 und 4

- 7 **Jeder von euch:** Lege alle deine Plättchen **verdeckt** als Haufen vor dir ab und mische sie gut.



- 8 **Jeder von euch:** Ziehe 2 deiner Plättchen, schaue sie dir an und lege sie **verdeckt** zu deinem 200er/300er-Punktemarker. Zeige sie nicht den anderen Spielern! Den 200er/300er-Punktemarker benötigst du, sobald du mehr als 200/300 Punkte erzielt hast. Bis dahin sind die 2 Plättchen hier gut aufgehoben: denn sie werden in dieser Partie **nicht** verwendet, können aber jederzeit angesehen werden. Alle verbleibenden Plättchen deiner Farbe sind dein **persönlicher Vorrat**.
- 9 **Jeder von euch:** Ziehe 1 Plättchen von deinem persönlichen Vorrat und nimm es auf die Hand. Halte Plättchen in deiner Hand vor den anderen Spielern geheim.
- 10 Wer von euch hat zuletzt Schottland besucht? Du beginnst das Spiel (oder bestimmt das zufällig).



Spielziel

Erziele die meisten Punkte, indem du deine Plättchen strategisch einsetzt, um Energie- und Nahrungs-Anlagen zu platzieren und Siedlungen in Schottland zu gründen. Am Spielende winken dann noch einmal Punkte für Missionen, die du bei Kathedralen gesammelt hast, sowie für die Kontrolle von Burgen!

Spielzugüberblick

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du dran bist, führe diese 3 Schritte in folgender Reihenfolge aus:

1. Plättchen platzieren
2. Plättchen werten
3. Plättchen nachziehen

Die Partie endet, wenn ihr alle eure Plättchen aus euren Vorräten platziert habt. Es gewinnt, wer von euch am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.

DEIN ZUG

1. Plättchen platzieren

Platziere das Plättchen in deiner Hand mit der Vorderseite nach oben auf 1 unbesetztes, sechseckiges Feld auf dem Spielplan, das mit dem **Symbol auf dem Plättchen** übereinstimmt (, oder). Ein Feld mit Plättchen darauf gilt als **besetzt**. Du darfst **keine** Plättchen auf Kathedralen, Burgen und Wasserflächen legen.

Beachte außerdem diese Regeln dabei:

NAHRUNGS-ANLAGE

Du darfst eine Nahrungs-Anlage **nur** auf einem Feld mit einem **Nahrungssymbol** oder auf einem **leeren Feld** (einem Feld ohne Symbole) platzieren.

ENERGIE-ANLAGE

Du darfst eine Energie-Anlage **nur** auf einem Feld mit einem **Energiesymbol** oder auf einem **leeren Feld** (ein Feld ohne Symbole) platzieren.

Ausnahmen: Möchtest du eine Energie-Anlage platzieren, aber es gibt kein freies Feld mit einem Energiesymbol oder kein freies Feld ohne Symbol? Dann darfst du das Plättchen auf einem Nahrungssymbol platzieren. Möchtest du eine Nahrungs-Anlage platzieren, aber es gibt kein freies Feld mit einem Nahrungssymbol oder kein freies Feld ohne Symbol? Dann darfst du das Plättchen auf einem Energiesymbol platzieren.

SIEDLUNGEN

Du darfst eine Siedlung **nur** auf einem Feld platzieren, das das **Siedlungssymbol** zeigt. Siedlungen zeigen jeweils , oder Siedlungssymbole. Die **Anzahl der Siedlungssymbole** ist ausschlaggebend für die **Wertung** von Siedlungen (siehe S. 3).



2. Plättchen werten

Hast du dein Plättchen platziert? Überprüfe jetzt, ob du es werten musst. Bewege dabei sofort deinen Punktemarker entlang der Punkteleiste. Plättchen werden so gewertet:

NAHRUNGS-ANLAGE

Wenn du eine Nahrungs-Anlage platzierst, erhältst du **1 Punkt** für **jedes** Plättchen in der **Gruppe** der Nahrungs-Anlagen, die du gerade hergestellt oder erweitert hast. Einschließlich des Plättchens, das du gerade platziert hast. Eine Gruppe von Nahrungs-Anlagen, besteht aus **benachbarten** Nahrungs-Anlageplättchen **derselben** Farbe. 1 platziertes Plättchen ist bereits eine Gruppe.

ENERGIE-ANLAGE

Wenn du eine Energie-Anlage platzierst, erhältst du **1 Punkt** für **jedes** Plättchen in der **Gruppe** der Energie-Anlagen, die du gerade hergestellt oder erweitert hast. Einschließlich des Plättchens, das du gerade platziert hast. Eine Gruppe von Energie-Anlagen, besteht aus **benachbarten** Energie-Anlagen **derselben** Farbe. 1 platziertes Plättchen ist bereits eine Gruppe.

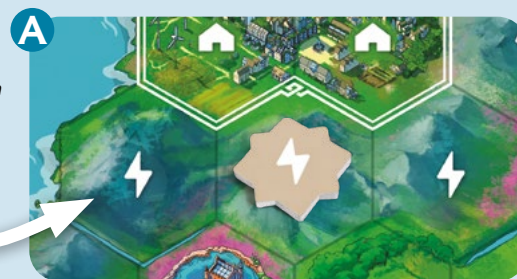


Hinweis: Obwohl Nahrungs-Anlagen und Energie-Anlagen auf die gleiche Weise punkten, bilden sie zusammen keine Gruppen. Nur Plättchen **derselben Typs** und **derselben Farbe** bilden Gruppen.

Beispiel A: Obwohl Blau eine Energie-Anlage neben einer zuvor platzierten Energie-Anlage einsetzt, bilden die beiden Plättchen keine Gruppe, denn das andere Plättchen gehört zu Beige. Blau erhält sofort **1**.



Beispiel B: Beige platziert eine weitere Energie-Anlage neben der eigenen, zuvor gelegten Energie-Anlage. Dadurch entsteht eine Gruppe aus 2 passenden Plättchen. Beige erhält sofort **2**.



SIEDLUNGEN

Siedlungen werden immer erst gewertet, wenn sie abgeschlossen sind. Das ist der Fall, wenn **alle Felder** des umrahmten Gebiets **besetzt** sind.



1 KLEINE SIEDLUNGEN (1 Siedlungsfeld mit einfacher Umrahmung)

Sofort beim Besetzen erhältst du Punkte entsprechend der Anzahl der Siedlungssymbole auf dem Plättchen.

2 MITTLERE SIEDLUNGEN (2 Siedlungsfelder mit zweifacher Umrahmung)

Sobald beide Siedlungsfelder besetzt sind: Wer die **meisten** Siedlungssymbole auf seinen Siedlungen hier hat, erhält **5**. Wer die **zweitmeisten** Siedlungssymbole hat, erhält **3**. **Gleichstand** an Symbolen? Wer gerade abgeschlossen hat, erhält **3**, der andere Spieler **5**. Wenn **alle Felder** von 1 Spieler **besetzt** sind, erhält dieser **5** + **3** = **8**.

Beispiel: Pink platziert eine Siedlung neben der von Blau, was bedeutet, dass beide Plätze in der mittleren Siedlung jetzt besetzt sind. Pink hat  in der Siedlung, und Blau hat , also erhält Pink **5** für die meisten Siedlungssymbole und Blau erhält **3**.



3 GROSSE SIEDLUNGEN (3 Siedlungsfelder mit dreifacher Umrahmung)

Sobald alle 3 Siedlungsfelder besetzt sind: Wer die **meisten** Siedlungssymbole auf seinen Siedlungen hier hat, erhält **8**. Wer die **zweitmeisten** Siedlungssymbole hat, erhält **5**. Wer **weniger** Siedlungssymbole hat, erhält **keine** Punkte. Habt ihr hier mehrere eigene Plättchen, werden ihre Siedlungssymbole **zusammengezählt**. **Gleichstand** an Symbolen? Wer gerade abgeschlossen hat, **verliert** alle Gleichstände. Weitere Gleichstände gewinnen die **nächsten** Spieler im Uhrzeigersinn.

Wenn **alle Felder** von 1 Spieler **besetzt** sind, erhält dieser **8** + **5** = **13**.



Beispiel: Blau hat 2 Plättchen, beide mit 1 Siedlungssymbol. Pink platziert ein Plättchen mit , was bedeutet, dass alle 3 Plätze in der großen Siedlung jetzt besetzt sind. Pink hat mehr Siedlungssymbole als Blau, also erhält Pink **8** und Blau erhält **5**.

HÄFEN:

Sobald du eine Siedlung auf einem Feld mit einem Hafen platzierst, erhältst du sofort **1**.

Wenn dieses Feld das einzige oder letzte Feld der Siedlung ist, wird dadurch sofort die Siedlungswertung ausgelöst.



Burgen

Du übernimmst die **Kontrolle** über Burgen, indem du die **meisten** angrenzenden Felder zum **Burgfeld** besetzt.

Hast du ein Plättchen angrenzend zu einem Burgfeld platziert? Überprüfe jetzt, ob du die **Kontrolle** übernimmst – schau dafür nach, wer die **meisten** Felder angrenzend zum Burgfeld besetzt:

A) Ist das das erste Plättchen, das angrenzend zu diesem Burgfeld gelegt wurde?
Platziere deine Burg auf das Burgfeld.

B) Liegen schon Plättchen angrenzend? Überprüfe, ob du die meisten Plättchen angrenzend hast:

Tust du das? Gib die Burg auf dem Burgfeld zurück und platziere deine eigene Burg auf das Burgfeld.

Gibt es einen Gleichstand? Löse diesen so auf: Hast du die **meisten** angrenzenden **Energie- und/oder Nahrungs-Anlagen**, gewinnst du den Gleichstand und platziest deine Burg auf dem Feld. Immer noch Gleichstand? Du verlierst den Gleichstand.

Deine Burgen geben dir zum Spielende Punkte.



Beispiel:

A Blau platziert eine Energie-Anlage neben einem Burgfeld mit einer Burg von Pink. Beide haben nun 1 Plättchen neben der Burg, es herrscht also Gleichstand. Pink behält die Kontrolle über die Burg.

Würde Blau später im Spiel ein weiteres Plättchen neben die Burg legen, hätte Blau dann die meisten Plättchen neben der Burg und würde die Kontrolle übernehmen, indem die Burg von Pink durch eine blaue Burg ersetzt wird.

B Pink und Blau haben jeweils 1 Plättchen benachbart zur Burg. Allerdings ist das Plättchen von Blau eine Energie-Anlage, während Pink eine Siedlung platziert hat. Blau übernimmt damit, wegen einer Mehrheit an Energie- und/oder Nahrungs-Anlagen, die Kontrolle über die Burg. Blau ersetzt die Burg von Pink mit einer ihrer eigenen.

KATHEDRALEN

Du erhältst **1 Missionskarte**, sobald du 1 Plättchen angrenzend zu einem **Kathedralenfeld** platziert hast. Du darfst bei jedem Kathedralenfeld **nur 1** Missionskarte ziehen und **nur 1** Kathedrale platzieren. Gehe dabei wie folgt vor:

Hast du ein Plättchen angrenzend zu einem Kathedralenfeld platziert? Dann darfst du 1 deiner Kathedralen auf das **Kathedralenfeld platzieren**. Sind bereits **1 oder mehr** Kathedralen hier platziert? Dann platziere deine Kathedrale **auf** die bereits platzierten Kathedralen.

Ziehe anschließend die **oberste Missionskarte** vom Stapel. Schaue sie dir an und lege sie **verdeckt** vor dich ab. Die anderen Spieler dürfen die Vorderseiten deiner Missionskarten nicht sehen. Erfüllte Missionskarten geben dir zum Spielende **Punkte**. Bei **8 verschiedenen** Kathedralenfeldern kannst du in einer Partie **maximal 8** Missionskarten erhalten.



Wichtig: Du kannst die Bedingung auf einer Missionskarte erfüllen, auch wenn du mit anderen Spielern für die auf der Karte gezeigte Bedingung gleichauf liegst.

3. Plättchen nachziehen

Ziehe 1 Plättchen von deinem persönlichen Vorrat auf die Hand. Dann endet dein Zug. Der nächste Spieler ist am Zug.

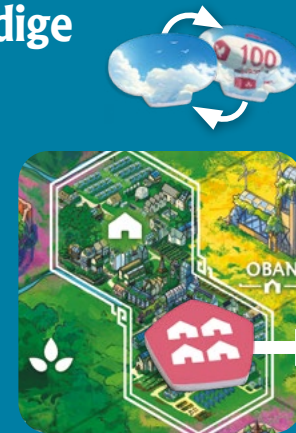
SPIELEND

Sobald ihr alle eure Plättchen aus eurem persönlichen Vorrat auf den Spielplan gelegt habt, endet das Spiel. Es folgt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

1. Unvollständige Siedlungen

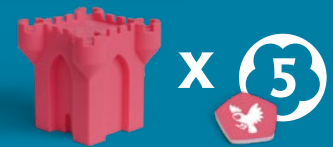
Am Ende des Spiels wird jedes Plättchen in einer nicht abgeschlossenen Siedlung gewertet. Ihr erhaltet also Punkte entsprechend der Anzahl an Siedlungssymbolen auf euren Siedlungen in unvollständigen Siedlungen.



Hinweis: Erreichst du 100 Punkte? Drehe deinen 100er-Punktemarker auf die 100er-Seite. Erreichst du 200 Punkte tausche deinen 100er-Punktemarker gegen den 200er/300er-Punktemarker und drehe ihn auf die 200er-Seite. Drehe ihn auf die 300er-Seite, sobald du 300 Punkte erreichst.

2. Burgen

Nun erhaltet ihr **5** für jede Burg eurer Farbe auf dem Spielplan.



3. Missionskarten Schottland

Habt ihr Missionskarten? Wertet sie jetzt.

Hinweis:

Wenn die Missionkarte eine Bedingung mit Mehrheiten hat, vergleicht ihr euch dabei immer mit euren Mitspielern.

Hinweis:

Kathedralenbonuskarten bringen **3**, ohne dass eine Bedingung erfüllt werden muss.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die Kontrolle über das Edinburgh Castle hat (auf der Karte mit dem weißen Kleeblatt-Symbol markiert). Hat niemand der am Gleichstand Beteiligten die Kontrolle über Edinburgh Castle, gewinnt nun, wer Stirling Castle kontrolliert (markiert auf der Karte mit dem weißen Kleeblatt-Symbol), **auch wenn dieser Spieler nicht am Gleichstand um den 1. Platz beteiligt war!**



RUNDTURMBONI

Du erhältst einen Rundturmbonus, wenn du **das erste Mal** ein Plättchen daneben legst oder wenn du – bei einem **Set** – das erste Mal **je 1** Plättchen gelegt hast.



Lege ein 2. Plättchen (4x)

Ziehe zufällig **1** der 4 Plättchen, die du während des Spielaufbaus beiseitegelegt hast. Platziere dieses Plättchen **sofort** entsprechend der Regeln.

Wichtig: Die Fähigkeit „Lege ein 2. Plättchen“ kann nur 1x pro Zug aktiviert werden. Grenzt der 2. Spielstein, den du in einem Zug platzierst, an einen Rundturm, der dir diese Fähigkeit ebenfalls verleiht, ignoriere sie und erhalte nur Siegpunkte für das Platzieren deines Plättchens.



Verdopplungs- marker (Set aus 2)

Besetzt du je 1 Feld neben jedem dieser 2 Rundturmboni? Platziere deinen **Verdopplungsmarker** über 1 der 8 Missionskarten, die du **noch nicht abgeschlossen** hast. Schließt du diese Mission später im Spiel ab, erhältst du die **doppelte Punktzahl**.



Erhalte 13 Punkte (Set aus 3)

Besetzt du je 1 Feld neben jedem dieser 3 Rundturmboni? **Erhalte 13**.



Ziehe 3 Plättchen (2x)

Ziehe am Ende deines Zuges **3 statt nur 1** neues Plättchen aus deinem Vorrat (falls verfügbar) auf deine Hand. Dein nächster Zug: **Wähle 1** der 3 Plättchen für deinen Spielzug aus. Mische die anderen 2 Plättchen verdeckt **zurück** in deinen Vorrat.



Ziehe 1 Missionskarte (1x)

Ziehe die **oberste Missionskarte** vom Stapel, schau sie dir an und lege sie verdeckt vor dich hin. Das ist deine persönliche Missionskarte, und nur **du** kannst Punkte **erhalten**, indem du ihre Bedingung erfüllst. Kannst du die Mission auf dieser Karte abschließen (oder hast sie bereits abgeschlossen), erhältst du die **höhere** Punktzahl auf der Karte. Zeige und werte deine persönliche Missionskarte erst am **Ende des Spiels**.



Erhalte 3 Punkte (2x)

Erhalte 3.

SPIELEND

Sobald ihr alle eure Plättchen aus euren persönlichen Vorräten auf den Spielplan gelegt habt, endet das Spiel. Es folgt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

1. Burgen & Unvollständige Siedlungen



Wertet Burgen und unvollständige Siedlungen gemäß den Regeln der Schottlandvariante des Spiels (siehe S. 4 der Schottlandvariante).

2. Persönliche Missionskarten

Habt ihr Missionskarten? Wertet sie jetzt. Du erhältst den höheren Siegpunktwert, wenn du die Mission erfolgreich abgeschlossen hast.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt, wer Blarney Castle kontrolliert (auf der Karte mit dem weißen Kleeblatt-Symbol markiert ♣). Hat niemand der am Gleichstand Beteiligten die Kontrolle über Blarney Castle, gewinnt nun, wer die meisten Felder neben dem Rundturm am Hügel von Tara besetzt (markiert auf der Karte mit dem weißen Kleeblatt-Symbol ♣), **auch wenn dieser Spieler nicht am Gleichstand um den 1. Platz beteiligt war!** Gibt es auch einen Gleichstand am Hügel von Tara, teilen sich die dort beteiligten Spieler den Sieg.

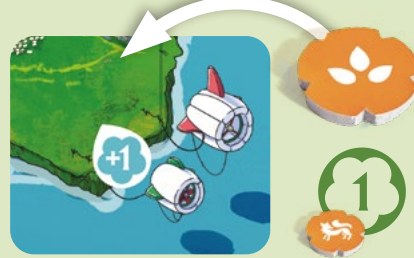


2. Plättchen werten

Folge allen Punktereignissen aus der Schottlandvariante des Spiels in Bezug auf das Werten von Energie- und Nahrungs-Anlagen, Siedlungen und Burgen (siehe S. 3-4 der Schottlandvariante). Die folgenden Punkte der Irlandvariante des Spiels sind anders:

WINDSAMMLER

Diese ersetzen die Häfen aus der Schottlandvariante des Spiels und werden auf die gleiche Weise gewertet. Hast du ein Plättchen auf einem **+1**-Feld platziert? Dann erhältst du sofort **1**.



BESONDERS GROSSE SIEDLUNG

Kleine (1 Feld), mittlere (2 Felder) und große Siedlungen (3 Felder) folgen alle denselben Regeln wie in der Schottlandvariante des Spiels (siehe S. 3 der Schottlandvariante). Irland hat 1 besonders große Siedlung, die mit einer vierfachen Umrandung markiert ist und aus 4 Siedlungsfeldern besteht.

Sobald alle 4 Felder besetzt sind: Wer die **meisten** Siedlungssymbole auf seinen Siedlungen hier hat, erhält **12**. Wer die **zweitmeisten** Siedlungssymbole hat, erhält **8**. Wer die **drittmeisten** Siedlungssymbole hat, erhält **5**. **Gleichstände** werden auf die gleiche Weise wie in anderen Siedlungstypen entschieden. Wenn **2 Spieler** hier eine Siedlung **abschließen**: Wer die **meisten** Siedlungssymbole hat, erhält **12** + **5** = **17**. Wer die **zweitmeisten** Siedlungssymbole hat, erhält **8**. Wenn **alle Felder** von 1 Spieler **besetzt** sind, erhält dieser **12** + **5** + **8** = **25**.



Beispiel: Blau platziert das 4. Plättchen in der besonders großen Siedlung und löst damit eine Wertung aus. Blau hat die meisten Siedlungssymbole und erhält **12**. Pink hat die zweitmeisten Siedlungssymbole und erhält **8**. Orange und Beige sind gleichauf, aber Beige sitzt im Uhrzeigersinn am nächsten bei Blau (Blau hat das letzte Plättchen in die Siedlung gelegt), also erhält Beige **5** und Orange erhält **0**.

MISSIONSKARTEN IRLAND

Hast du 1 Plättchen platziert? **Überprüfe**, ob du eine Mission auf einer der aufgedeckten Missionskarten abgeschlossen hast.

Hast du eine Mission vor **allen anderen** abgeschlossen? Dann erhältst du sofort die **höhere** Punktzahl und legst deine Kathedrale unterhalb der **höheren** Punktzahl (auf der Missionskarte) ab. Hat jemand **vor dir** eine Mission abgeschlossen, die du jetzt abschließt? Dann erhältst du sofort die **niedrigere** Punktzahl und legst deine Kathedrale unterhalb der **niedrigeren** Punktzahl (auf der Missionskarte) ab. Die höhere Punktzahl auf Missionskarten darf nur **1x** gewertet werden, die niedrigere Punktzahl darf **beliebig** oft gewertet werden. Jeder Spieler darf jede Missionskarte nur **1x** werten.



Hinweis: Verlangt eine öffentliche Missionskarte Burgen oder Rundtürme zu verbinden, erfüllt ihr die Bedingung, indem ihr eine Anzahl zusammenhängender Felder mit eigenen Plättchen besetzt, und so eine Kette zwischen den verlangten Gebäuden bildet. Burgen und Rundtürme selbst zählen nicht als Teil der verbindenden Felder, da sie niemals von euren Plättchen besetzt werden können.



Beispiel: Orange hat gerade eine Nahrungs-Anlage auf dem Spielplan platziert. Orange überprüft nun die Reihe der Missionskarten über dem Spielplan und bemerkt, gerade eine Missionskarte abgeschlossen zu haben.

A Blau hat die Mission bereits an einem anderen Rundturm erfüllt und die höhere Punktzahl erhalten. Daher platziert Orange eine eigene Kathedrale unterhalb der niedrigeren Zahl und erhält **5**.

B Orange bemerkt durch das Platzieren des Plättchens eine weitere Missionskarte erfüllt zu haben. Dieses Mal hat Orange die Mission zuerst erfüllt und legt eine eigene Kathedrale unter die höhere Zahl und erhält **8**.

RUNDTÜRME

Besetzt du **zum ersten Mal** ein Feld neben einem Rundturm? Du darfst vielleicht den zugehörigen **Rundturmbonus** aktivieren. Siehe den Kasten **Rundturmboni** auf S. 4 für mehr Informationen. Du kannst jeden Rundturmbonus nur **1x** pro Spiel aktivieren. **Mehrere Spieler können jedoch denselben Rundturmbonus aktivieren.**



3. Plättchen nachziehen

Ziehe 1 Plättchen von deinem persönlichen Vorrat auf die Hand. Dann endet dein Zug. Der nächste Spieler ist am Zug.

SPIELAUFBAU

Unterpunkte dieses Spielaufbaus in Gelb  unterscheiden sich vom Aufbau der Schottlandvariante (siehe S. 2 der Schottlandvariante).

- 1 Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches, mit der Irland-Seite nach oben.
- 2 Mischt die Missionskarten Irland  und deckt dann 8 Karten in einer Reihe oberhalb des Spielplans auf. Bildet aus den restlichen Missionskarten Irland einen Stapel und legt ihn verdeckt auf den Spielplan, auf den dafür vorgesehenen Platz.
- 3 Mischt die Rundturmbonusmarker verdeckt. Dann platziert zufällig 1 **Rundturmbonusmarker** auf jedem der **Rundturmfelder** auf dem Spielplan (gelbe Felder mit dem Bild eines Rundturmes) und deckt sie auf.
- 4 **Jeder von euch:** Wähle eine Farbe und platziere den Punktemarker deiner Farbe auf dem  Feld der Punkteleiste, die um den Rand des Spielplans verläuft.
- 5 **Jeder von euch:** Nimm dir alle Burgen und Kathedralen deiner Farbe zu dir. Lege den 100er-Punktemarker mit der Rückseite nach oben, vor dich.
- 6 **Jeder von euch:** Lege den Verdopplungsmarker deiner Farbe vor dir ab.
- 7 **Spielt ihr zu zweit ?** Platziert 24 Plättchen einer beliebigen, unbenutzten Farbe verdeckt auf die -Felder.
- 8 **Spielt ihr zu zweit  oder dritt ?** Nehmt euch alle Plättchen eurer Farbe.
Spielt ihr zu viert ? Jeder legt von seinen Plättchen, folgende zurück in die Schachtel:
 - 3 Energie-Anlagen 
 - 3 Nahrungs-Anlagen 
 - Je 1 Siedlung mit 2 , 3 , und 4 .
- 9 **Jeder von euch:** Lege alle deine Plättchen **verdeckt** als Haufen vor dir ab und mische sie gut.
- 10 **Jeder von euch:** Lege deine Plättchen als Haufen verdeckt vor dir ab und mische sie. Ziehe 4 deiner Plättchen, schau sie dir an, **mische** sie erneut und lege sie **verdeckt** zu deinem 200er/300er-Punktemarker. Den 200er/300er-Punktemarker benötigst du, sobald du mehr als 200 Punkte erzielt hast. Bis dahin sind die 4 verdeckten Plättchen hier gut aufgehoben. Zeige sie nicht den anderen Spielern! Alle verbleibenden Plättchen deiner Farbe sind dein persönlicher Vorrat.
Hinweis: Anders als bei der Schottlandvariante, darfst du dir diese verdeckten Plättchen **nicht** nochmal anschauen.



- 11 **Jeder von euch:** Ziehe 1 Plättchen und nimm es auf die Hand. Halte Plättchen in deiner Hand vor den anderen Spielern geheim.
- 12 Wer von euch hat zuletzt Irland besucht? Du beginnst das Spiel (oder bestimmt zufällig).

Spielziel

Erziele die meisten Punkte, indem du deine Plättchen strategisch einsetzt, um Energie- und Nahrungs-Anlagen zu platzieren und Siedlungen zu gründen. Das Kontrollieren von Burgen, Bauen von Windsammlern und Missionskarten geben zusätzliche Punkte.

Spielzugüberblick

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du dran bist, führe diese 3 Schritte in folgender Reihenfolge aus:

1. Plättchen platzieren
2. Plättchen werten
3. Plättchen nachziehen

Es gewinnt, wer von euch am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.

Das Spiel endet, sobald ihr alle eure Plättchen aus euren Vorräten platziert habt.

SPIELVERLAUF

1. Plättchen platzieren

Platziere das Plättchen aus deiner Hand mit der Vorderseite nach oben auf 1 freies Feld. Folge den Regeln aus der Schottlandvariante des Spiels für das Platzieren von Nahrungs- und Energie-Anlagen und Siedlungen (siehe S. 2 der Schottlandvariante).



ANLEITUNG

ACHTUNG!

Hier wird die **Irlandvariante** von *Rebirth* erklärt. Sie spielt sich ähnlich zur Schottlandvariante, setzt aber voraus, dass ihr die Schottlandvariante schon mal gespielt habt. Sollte dies nicht der Fall sein, empfehlen wir euch **zuerst** die **Schottlandvariante** zu spielen.

REINER KNIZIA

REBIRTH

AUFBRUCH IN EINE NEUE ZEIT

IRLAND

Während die Schotten daran arbeiten, ihre Heimat wieder aufzubauen, streben auch die irischen Clans danach, ihre keltische Gemeinschaft zu alter Größe zu führen. Welcher Clan wird den größten Einfluss auf die Wiederherstellung der grünen Insel haben?

SPIELMATERIAL

Das ist das Spielmaterial für die Irlandvariante

- 1 **doppelseitiger Spielplan**
Karte von Irland
- 2 **14 Rundturmbonusmarker**
- 3 **12 Missionskarten Irland**
- 4 **4 Verdopplungsmarker**
1 pro Farbe

Ihr benötigt auch diese Materialien der Schottlandvariante:

- 144 Plättchen – 36 pro Farbe
- 32 Kathedralen – 8 pro Farbe
- 48 Burgen – 12 pro Farbe
- 4 100er-Punktemarker
- 4 200er/300er-Punktemarker
je 1 pro Farbe
- 4 Punktemarker – 1 pro Farbe
- 4 Wertungsübersichten



IMPRESSUM

Autor: © Dr. Reiner Knizia, 2024. All rights reserved. • **Realisation:** David Chirco • **Künstlerische Leitung:** Mark Casha • **Spielentwicklung:** Gordon Calleja
Illustrationen: Anna „Mikado“ Przybylska • **Cover-Illustration:** Kate „vesner“ Redesiuk • **Grafikdesign, 3D-Design & Konzept:** Max Kosek

Marketing Manager: Eveline Foubert • **Community Manager:** Harry Apartoglou • **Gestaltung 3D-Figuren:** Gaston Santibañez • **Redaktion:** Eric Slauson
Besonderer Dank: Aphrodite Andreou, Christopher Borg und Britta Stöckmann

DEUTSCHE VERSION / V1.1 Grafikdesign: Anna Spies • **Übersetzung:** The Game Builders • **Redaktion:** Marcel Haug
Verlagsleitung: Benjamin Schönheller

FROSTED GAMES
FROSTED GAMES
SPIELEVERLAG GMBH
Rösestr. 24
95448 Bayreuth,
Deutschland
frostedgames.de/kontakt



WWW.FROSTEDGAMES.DE
discord.frostedgames.de @FROSTEDGAMES

© 2025, 2026 FROSTED GAMES SPIELEVERLAG GMBH unter der Lizenz von Mighty Boards Ltd. Alle Rechte vorbehalten. © 2024 Mighty Boards Ltd. All rights reserved.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Braucht ihr ein Ersatzteil? Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de/kontakt!

Habt ihr Regelfragen zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!

Reiner Knizia dankt allen Spieltestern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere: Lain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Dave Spring und Peter Wimmer.

RULEBOOK

HOW TO PLAY

REBIRTH

REINER KNIZIA

10+
AGE

2-4
PLAYERS

60
MIN

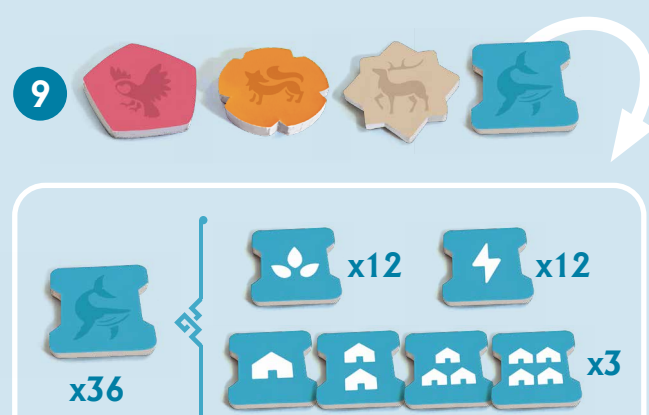
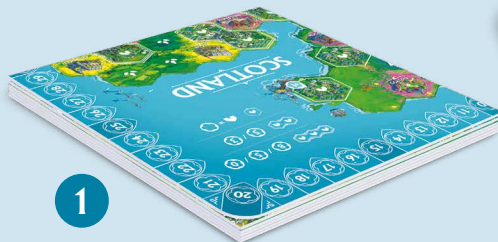
MIGHTY
BOARDS

SCOTLAND

Following a series of calamities that left civilization in shambles, societies around the world are being rebuilt anew in harmony with nature. Scotland lies in ruins, and the ancient clans have taken it upon themselves to restore the land. As clan leaders, you will compete for strategic control of the land and its prestigious castles.

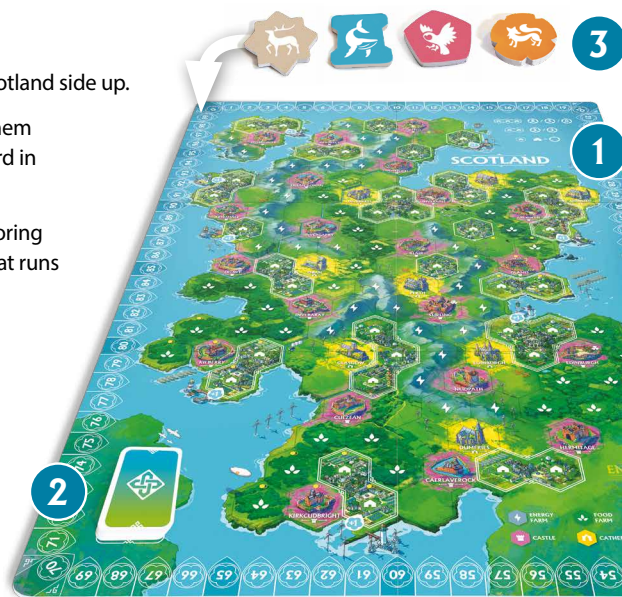
COMPONENTS

- 1 **1 Board**
Scotland Map
- 2 **32 Mission Cards**
- 3 **4 Player Aid Cards**
- 4 **32 Cathedrals**
8 per player color
- 5 **56 Castles**
14 per player color
- 6 **4 Clan Boards**
1 per player color
- 7 **8 Scoring Achievements**
2 per player color
- 8 **4 Scoring Counters**
1 per player color
- 9 **144 Tiles**
36 per player color
Plus 8 spare blank Tiles



SETUP

- 1 Lay out the Board in the middle of the table, Scotland side up.
- 2 Create the deck of Mission Cards by shuffling them together. Place the deck face-down on the Board in the designated spot.
- 3 Each player chooses a color and places their Scoring Counter on the 0 space of the score track that runs around the perimeter of the Board.
- 4 Each player places the Clan Board and all the Castles and Cathedrals of their color in front of themselves. Then they place the Scoring Achievement with a blank side in its slot next to the Clan Board, blank side up.
- 5 With 2 players, take 32 Tiles of any unused color and place them face-down on the spaces marked with the yellow hex icon.
- 6 With 2 and 3 players, each player collects all the Tiles of their color. With 4 players, each player returns the following to the box:
 - 3 Energy Farm Tiles
 - 3 Food Farm Tiles
 - 1 Settlement Tile of each value 2, 3, and 4.



- 7 Each player places their Tiles face-down in front of themselves and shuffles them.
- 8 Each player draws 2 of their Tiles, looks at them privately, and places them face-down on their Clan Boards. These Tiles will not be used this game, but can be looked at at any time. At this point, any Tiles remaining in front of a player are considered their supply.
- 9 Each player randomly draws 1 Tile to their hand and looks at it privately.
- 10 The player who last visited Scotland starts the game. Play progresses clockwise until the end of the game.



Game Summary

Score the most points by strategically placing Tiles to build Energy Farms, grow Food Farms, and establish Settlements in Scotland. Gain additional points by completing Private Missions collected from Cathedrals, gaining control of Castles, and opening Ports. The game ends when every player has placed all of their Tiles. Players then compare scores to determine the winner.

Turn Summary

On your turn, you do 3 things in the following order:

- 1. Place the Tile from your hand on the Board.**
- 2. Score the Tile.**
- 3. Draw 1 Tile from your supply to your hand.**

GAMEPLAY

1. Placing Tiles

At the start of your turn, you become the active player. Place the Tile in your hand face-up on an unoccupied hexagonal space on the Board that matches the symbol on the Tile ( ,  or ). A space with a player's Tile is now considered occupied. You may not place Tiles on Cathedral, Castle and water spaces.

The following rules apply when placing Tiles:

FOOD FARMS

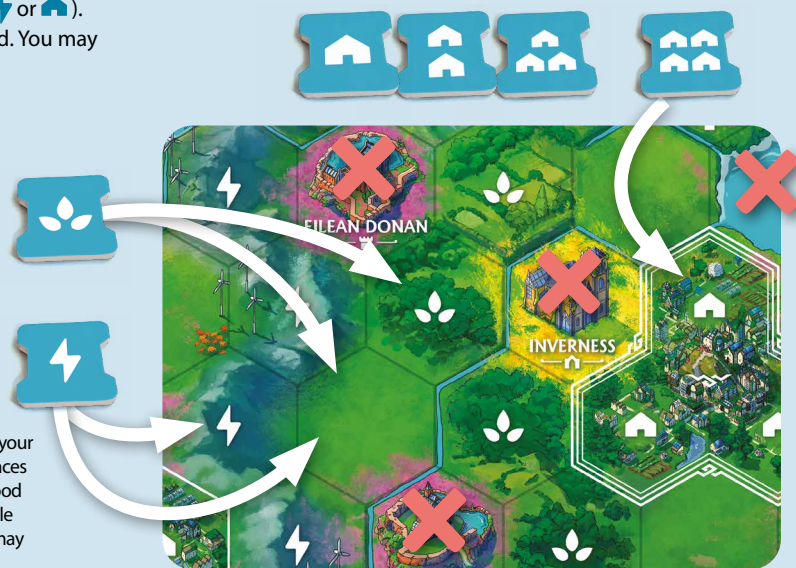
You may only place a Food Farm Tile on a space that features a Food Farm icon or on a blank space (a space with no icons).

ENERGY FARMS

You may only place an Energy Farm Tile on a space that features an Energy Farm icon or on a blank space (a space with no icons).

Exceptions: If you are attempting to place an Energy Farm Tile on your turn but there are no unoccupied Energy Farm spaces or blank spaces available on the Board, you may place the Energy Farm Tile on a Food Farm space. Similarly, if you are attempting to place a Food Farm Tile but all the Food Farm spaces and blank spaces are occupied, you may place the Food Farm Tile on an Energy Farm space.

You may only place a Settlement Tile on a space that features the Settlement icon . Settlement Tiles each feature 1 , 2  , 3   , or 4    Settlement icons. The number of Settlement icons shown represents how much Influence that Tile will be worth when placed in a Settlement (see Settlements on page 3).



2. Scoring Tiles

After placing your Tile on the Board, calculate the points you earn from placing that Tile, and immediately move your Scoring Counter along the score track. Tiles score in the following ways:

FOOD FARMS

When you place a Food Farm Tile, score 1 point for each Tile in the cluster of Food Farms you have just created or added to, including the Tile you just placed.

A cluster of Food Farms consists of contiguous Food Farm Tiles of 1 color.

ENERGY FARMS

When you place an Energy Farm Tile, score 1 point for each Tile in the cluster of Energy Farms you have just created or added to, including the Tile you just placed.

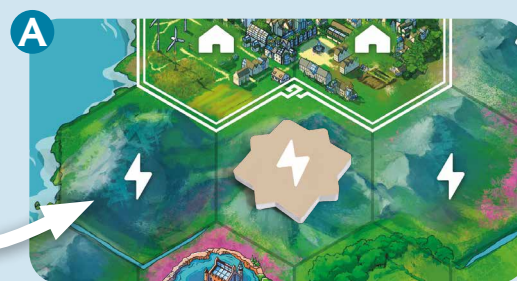
A cluster of Energy Farms consists of contiguous Energy Farm Tiles of 1 color.

Note: Although Food Farm Tiles and Energy Farm Tiles score in the same way, they do not create mixed clusters. **Only Tiles of the same type and color create clusters.**

Example A: Although Blue places their Energy Farm Tile adjacent to a previously placed Energy Farm Tile, the Tiles do not create a cluster because the other Tile belongs to Beige. Blue immediately scores **1**.



Example B: Beige places another Energy Farm Tile adjacent to 1 of their own Energy Farm Tiles. They have created a cluster of 2 matching Tiles, so they immediately score **2**.



SETTLEMENTS

Settlements are scored when all the spaces that make up that Settlement are occupied.

Players are awarded points based on their relative Influence in the Settlement. A player's total Influence in a Settlement is the total number of Settlement icons shown on all the Settlement Tiles of their color in that Settlement.



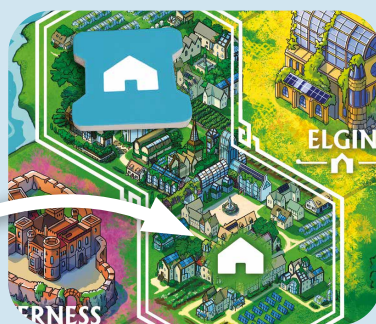
1 SMALL SETTLEMENTS (1 space with a single outline)

Place a Settlement Tile in the single unoccupied Settlement space to immediately score points equal to the Influence of the Settlement Tile (the number of Settlement icons on the Tile).

2 MEDIUM SETTLEMENTS (2 spaces with a double outline)

When both spaces have been occupied, the player with most Influence in the Settlement immediately scores **5**. The other player scores **3**. In the event of a tie, the player who completed the settlement loses the tie and earns **3**, while the other tied player earns **5**. If a single player occupies an entire Medium Settlement with their own Tiles, they score **5** + **3** = **8**.

Example: Pink places a Settlement Tile next to Blue's, meaning both spaces in the Medium Settlement are now occupied. Pink has 2 Influence in the Settlement, and Blue has 1 Influence in the Settlement, so Pink scores for having the most Influence, and Blue scores **3**.



3 LARGE SETTLEMENTS (3 spaces with a triple outline)

When all 3 spaces have been occupied, the player with most Influence in the Settlement scores **8**, and the player with the second most Influence scores **5**. Other players with less influence score no points. If a player has multiple Tiles in a Settlement, their values are combined to determine their total Influence in the Settlement. If a single player occupies an entire Large Settlement with their own Tiles, they score **8** + **5** = **13**. The player who completed the Settlement loses any ties. Further ties favor players in clockwise order from this player.



Example: Blue has 2 Tiles, both of 1 Influence. Pink places a Tile worth 3 Influence, meaning all 3 spaces in the Large Settlement are now occupied. Pink has more Influence than Blue, so pink scores **8** and Blue scores **5**.

PORTS:

Whenever a player places a Settlement Tile on a space with a Port, they immediately score **1**.

If this space is the only or last space of the Settlement they also trigger the Settlement scoring.



CASTLES

Players gain control of Castles by occupying the most spaces adjacent to the Castle space. If your Tile is the first Tile placed adjacent to a Castle space, place 1 of your Castles on the Castle space to show that you currently have control of the Castle.

If you are placing a Tile adjacent to a Castle space that already has another player's Castle on it, determine which of you now occupies the most Tiles adjacent to the Castle space. If you now occupy more adjacent spaces, you gain control of the Castle. Return the other player's Castle to them and replace it with 1 of your own. If the number of adjacent occupied spaces is equal, ties are broken in favor of the player with the most Energy and Food Farm Tiles adjacent to the Castle space. If players are tied on Energy and Food Farm Tiles, then ties are resolved against the player currently placing the Tile.



Examples:

A Blue places an Energy Farm Tile next to a Castle space with Pink's Castle on it. Both players have 1 Tile adjacent to the Castle, so they are tied. Pink maintains control of the Castle.

If, later in the game, Blue placed another Tile adjacent to the Castle, they would then have the most Tiles adjacent to the Castle and would gain control of the Castle, replacing Pink's Castle with their own.

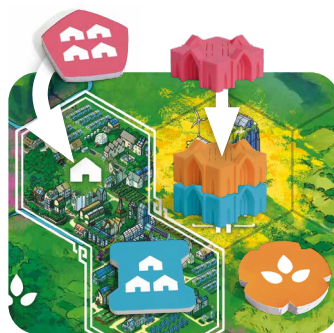
B Pink and Blue both have 1 Tile adjacent to the Castle. However, Blue's Tile is an Energy Farm Tile while Pink's is a Settlement Tile, so Blue gains control of the Castle by occupying more spaces adjacent to the Castle with Energy and Food Farm Tiles. Blue replaces Pink's Castle with 1 of their own.

CATHEDRALS

Placing Tiles adjacent to Cathedral spaces allows you to gain Mission Cards, which contain objectives you can complete to earn points. **The first time you place a Tile adjacent to a Cathedral space, place 1 of your Cathedrals on that Cathedral space.**

If there is already a Cathedral on that space, stack yours on top of it. Draw 1 Mission Card from the top of the deck, read it privately to learn your mission, then place the card face-down in front of you so that only you know your mission(s).

You can only gain 1 Mission Card from each Cathedral space. Because there are 8 different Cathedral spaces on the Board, you can obtain a maximum of 8 Mission Cards during the game.



Important: You can satisfy the condition on a Mission Card even if you are tied with other players for the condition shown on the card.

3. Drawing Tiles

After you have scored the Tile you placed, conclude your turn by drawing a Tile from your supply into your hand and looking at it privately. You will place this Tile in your next turn. The next player in clockwise order now takes their turn.

FINAL SCORING

THE GAME ENDS

when all players have placed all the Tiles from their supply onto the Board. Players then gain points from the following sources:



Note: When your score reaches 100, flip your Scoring Achievement. If you go over 200, change your Scoring Achievement to 200 and flip it if you reach 300.

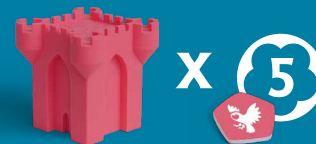
1. Incomplete Settlements

At the end of the game, each Settlement Tile in a Settlement that still has unoccupied spaces is scored as if it were the only Tile in a Small Settlement. In other words, players score points equal to the Influence of the Settlement Tiles they have in incomplete Settlements.



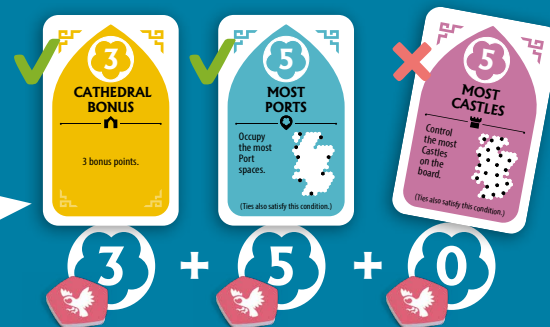
2. Castles

At the end of the game, players score 5 for each Castle they control on the Board.



3. Mission Cards

Finally, players reveal their Mission Cards and score any points they have earned by satisfying their conditions.



Note: Cathedral Bonus Cards score a bonus 3 without needing any condition to be fulfilled.

Once the final scores have been calculated, the player with the most points wins.



Ties for the winner are broken in favor of the player who has control of Edinburgh Castle (marked on the map with the White Shamrock Icon). If none of the players tied for first place control Edinburgh Castle, the player in control of Stirling Castle (marked on the map with the White Shamrock Icon) now wins, even if they were not tied for first place!

RULEBOOK

ADVANCED MODE

REBIRTH

REINER KNIZIA

10+
AGE

2-4
PLAYERS

60
MIN

MIGHTY
BOARDS

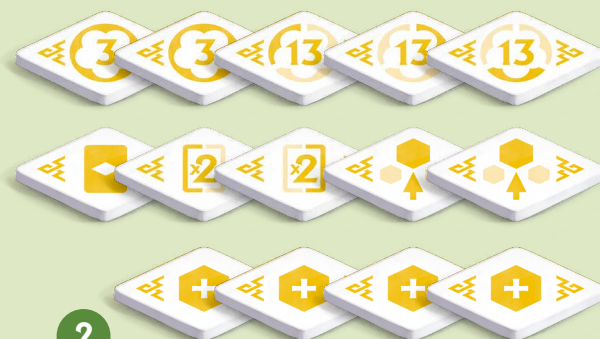
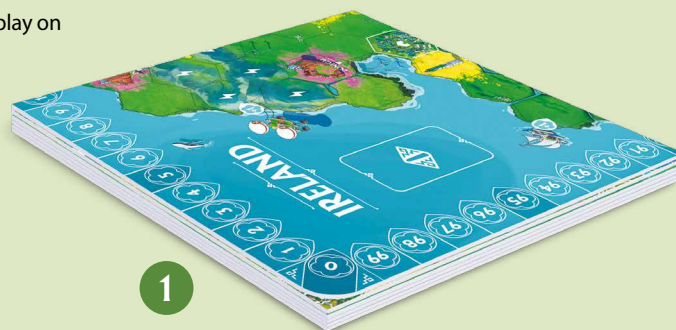
IRELAND

As the Scots work to rebuild their homeland, the Irish clans also seek to revive their Celtic community to its former glory. Which clan will have the biggest impact on the restoration of the Emerald Isle?

COMPONENTS

The following components are required to play on the Ireland side of the Board.

- 1 **1 Board**
Ireland Map
- 2 **14 Round Tower Bonus Tiles**
Plus 2 spare blank Tower Tiles
- 3 **12 Public Mission Cards**
- 4 **4 Doubling Markers**
1 per player color



You will also use these components used in the Scotland version of the game:

- 144 Tiles - 36 per player color
- 32 Cathedrals - 8 per player color
- 56 Castles - 14 per player color
- 4 Clan Boards - 1 per player color
- 8 Scoring Achievements - 2 per player color
- 4 Scoring Counters - 1 per player color
- 4 Player Aid Cards.

You will not need the Mission Cards used in Scotland.



SETUP

Points in yellow ● differ from The Scotland setup (Setup on page 2).

-

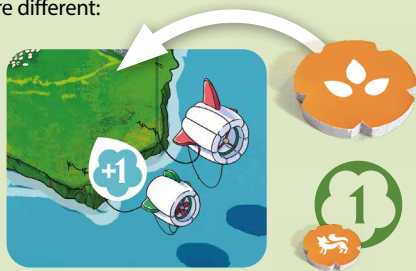
-

2. Scoring Tiles

Follow all scoring rules from the Scotland version of the game related to Energy Farms, Food Farms, Settlements, and Castles (see Scoring Tiles on pages 3-4). The following aspects of the Ireland version of the game are different:

OFFSHORE FARMS

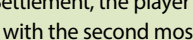
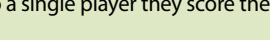
These replace Ports from the Scotland version of the game and are scored in the same way. Whenever a player places a Tile on a space featuring a , they immediately score .

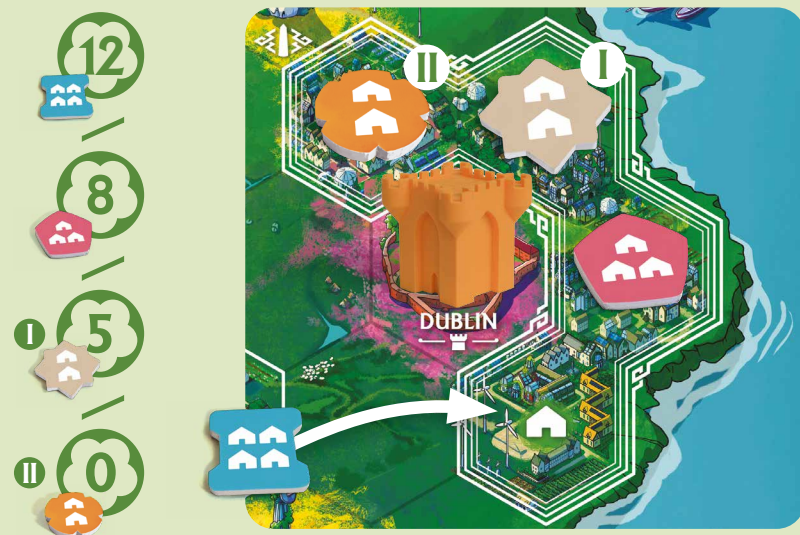


SPRAWLING SETTLEMENTS

Small (single space), Medium (2 spaces), and Large Settlements (3 spaces) all follow the same rules as in the Scotland version of the game (see Scotland page 3). However, Ireland also has Sprawling Settlements marked with a quadruple outline that contain 4 spaces. When all 4 spaces have been occupied, the player with the most Influence in the Settlement scores . The player with the second most Influence scores . The player with the third most Influence scores . The player with the fourth most Influence scores .



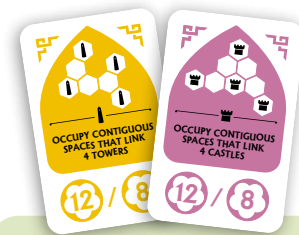
Ties are broken in the same way as in other Settlement types. If there are only 2 players represented in the Sprawling Settlement, the player with the most Influence scores  +  =  and the player with the second most Influence scores . If all 4 Tiles in this Settlement belong to a single player they score the total of all the points:  +  +  = .



Example: Blue places the 4th Tile in the Sprawling Settlement and triggers scoring. Since Blue has the highest Influence, Blue scores . Pink has the second highest Influence, so scores . Orange and Beige are tied, but Beige is sitting closest to Blue (the player who placed the last Tile) in clockwise order, so Beige scores  and Orange scores .

PUBLIC MISSION CARDS

When you place a Tile, check if you have completed a mission on 1 or more of the Public Mission Cards in the row above the Board. The first player to complete a mission immediately scores the higher number of points shown on the card, placing 1 of their Cathedrals below the higher number on the card to track this. Any other players who complete that card's mission for the remainder of the game will now score the lower number of points, placing 1 of their Cathedrals below the lower number on the card to show this. While only the first player scores the higher value, any number of players can score the lower value. Each player can satisfy each of the 8 displayed cards only once (no player may have 2 Cathedrals on the same card).



Note: When the condition on a Public Mission Card requires you to link Castles or Round Towers, you do this by occupying a number of contiguous spaces that connect the Round Towers or Castles in question. Castles and Towers themselves do not count as part of the connecting spaces since they can never be occupied by any player.



Example: Orange has just placed a Food Farm Tile on the Board. They check the row of Public Mission Cards above the Board and notice they just completed a Public Mission Card A. Blue was already the first player to complete this mission at another Tower, so Orange places 1 of their Cathedrals below the lower number  and scores that number of points. Orange also notices that their Tile also satisfies another Public Mission Card B. Because they are the first player to have completed this mission, they immediately place 1 of their Cathedrals below the  and score that number of points.

ROUND TOWERS

The first time you occupy a space adjacent to a Round Tower, you may be eligible to activate the associated Round Tower Bonus. Refer to the Round Tower Bonuses table on page 8 for more information on how to activate them. You may activate each Round Tower Bonus once. **Multiple players, however, can activate the same Round Tower Bonus.**



3. Drawing Tiles

After you have scored the Tile you placed, conclude your turn by drawing a Tile from your supply into your hand and looking at it privately. You will place this Tile in your next turn. The next player in clockwise order now takes their turn.

ROUND TOWER BONUSES



Place a second Tile (4x)

When you occupy a space adjacent to this Round Tower randomly draw 1 of the 4 Tiles you placed face-down on your Clan Board during setup. Immediately place this Tile, following all rules for placement and scoring.

Important: The "Place a second Tile" ability can only be triggered once per turn. If the second Tile you place in a turn is adjacent to a Tower that grants you this ability, ignore that ability and gain only points for your Tile placement.



Draw 3 Tiles (2x)

When you occupy a space adjacent to this Round Tower, conclude your turn, then draw 3 new Tiles from your supply (if available) instead of 1. On your next turn, choose 1 Tile as usual, then shuffle the other 2 Tiles back into your supply face down.



Doubling Markers (2x)

When you occupy a space adjacent to both of these Round Towers, place your Doubling Marker above any of the 8 Public Mission Cards that you have **not completed yet**. If you complete this mission later in the game, you score double the points.



Draw a Public Mission Card (1x)

When you occupy a space adjacent to this Round Tower draw the top card of the Public Missions deck, look at it, and place it face-down in front of yourself. This is now considered a Private Mission Card, and only you can score points by completing it. If you are able to complete the mission shown on this card (or have already completed it), you will earn the higher number of points on the card. Only reveal and score your Private Mission at the end of the game.



Score 3 points (2x)

When you occupy a space adjacent to 1 of these Round Towers, score 3 points.



Score 13 points (3x)

When you occupy a space adjacent to all 3 of these Round Towers, score 13 points.

FINAL SCORING

THE GAME ENDS when all players have placed all the Tiles from their supply onto the Board. Players then gain points from the following sources:

1. Incomplete Settlements & Castles



Score Incomplete Settlements and Castles following the rules from the Scotland version of the game (see Final Scoring on page 4).

2. Private Mission Cards

Finally, reveal any Private Mission Cards and score the higher point score shown on the card if you were able to complete the mission.



The player with the most points wins.

Ties are broken in favor of the player who controls Blarney Castle (marked on the map with the White Shamrock Icon ♣). If none of the players tied for first place control Blarney Castle, the player who occupies most spaces adjacent to the Round Tower at the Hill of Tara (marked on the map with the White Shamrock Icon ♣) now wins, **even if they were not tied for first place**. If there is also a tie at the Hill of Tara, then the tied players at the Hill of Tara share the victory.



CREDITS

Game Designer: Reiner Knizia

Game Director: David Chircop

Art Director: Mark Casha

Game Developer: Gordon Calleja

Illustrator: Anna "Mikado" Przybylska

Cover artist: Kate "vesner" Redesiuk

Graphic Designer, 3D Designer & Concept Artist: Max Kosek

Marketing Manager: Eveline Foubert

Community Manager: Harry Apartoglou

3D Sculptor: Gaston Santibañez

Editor: Eric Slauson

Special Thanks: Aphrodite Andreou, Christopher Borg and Britta Stöckmann



SCAN TO LEARN MORE

Reiner Knizia thanks all the playtesters who contributed to the development of this game, in particular Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Dave Spring, and Peter Wimmer.



Rebirth - Rulebook - Version 1.1

Game design: © Dr Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.

This publication: © Mighty Boards Ltd, 2024. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without authorisation from Mighty Boards.