

DE

PROPOLIS

TM



Ravensburger

Autoren:

Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Solo-Mode:

Shawn Stankewich

Produktentwicklung:

Joseph Z. Chen, David Iezzi, Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Creative Direction:

Molly Johnson, Shawn Stankewich

Illustration:

Dylan Mangini

Graphic Design:

Dylan Mangini, Shawn Stankewich

Editing:

Joseph Z. Chen, Robert Melvin, Molly Johnson, Shawn Stankewich

AEG Director of Projects:

Adelheid Zimmerman

Produktion:

David Lepore

Besonderer Dank

Kimberley Bamburak, Doug Beyers, Nicolas Bongiu, Haley Shae Brown, Brian Chandler, Max Clendenning, Randy Flynn, Kevin Grote, Patrick Hayden, Tami Hurlburt, Ashwin Kamath, Anuj Khattar, Carla Kopp, Charlotte Kyle, Robert Newton, Aaron Russin, Ted Schaller, Cody Thompson, Emily Vincent, Connor Wake, Josh Williams, Kyndra Williams, Amanda Wong, John Zinser
Arcane Comics, Blue Highway Games, Old Man Games, Playtest Northwest, Seattle Tabletop Designers, and Zephyr Workshop

Art Direction Ravensburger:

Chiara Bellavite

Design:

KniffDesign (Adaption Spielanleitung)

Redaktion:

André Maack



©2025 Alderac Entertainment Group.

2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA.
Propolis and all related marks are ™ or ® and © where indicated
Alderac Entertainment Group, Inc. or Flatout Games.

All rights reserved.

Spielidee und Spielziel

PROPOLIS™ ist ein Spiel für 1–4 Personen, das Worker Placement, Engine Building und Area Control vereint. Ihr leitet mittelalterliche Bienenvölker und schickt Arbeiterinnen (= Bienen) aus, um Pollen zu sammeln, Bienenstöcke zu bauen und die Gunst der Königin zu erlangen.

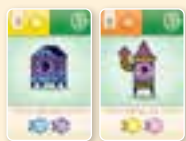
Eure Bienen konkurrieren um Blumenwiesen, sammeln ‚Propolis‘ (= harzige Masse, aus der Bienenstöcke gebaut werden), erweitern eure Bienenstöcke und schalten neue Ressourcen und Wertungsmöglichkeiten frei.

Wer am Ende den prestigeträchtigsten Bienenstock gebaut hat, gewinnt!

Inhalt

- A** 60 doppelseitige Gebäude-/Landschaftskarten
- B** 12 doppelseitige Karten für die Startgebäude/Königinnenpalast
- C** 4 Lager
- D** 48 Arbeiterinnen (Bienen) aus Holz (je 12 in 4 Farben)
- E** 24 Ressourcenmarker aus Holz (je 4 der 6 Ressourcen-Arten)
- F** 16 Karten für das Solospiel

A
Gebäude-/
Landschaftskarten

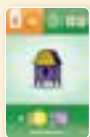


Vorderseite (Gebäude)



Rückseite (Landschaft)

B
Startgebäude/ Königinnenpalast

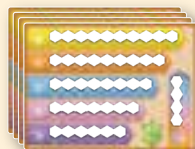


Vorderseite
(Startgebäude)

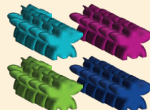


Rückseite
(Königinnenpalast)

C
Lager



D
Arbeiterinnen
(Bienen)



E
Ressourcen-
marker



F
Karten Solospiel



Vorderseite Rückseite

Spielaufbau

- 1 Nehmt euch ein Lager, 12 Arbeiterinnen (= Bienen) in der dazu-gehörigen Farbe und 6 Ressourcenmarker (1 von jeder Farbe).
- 2 Platziert eure Ressourcenmarker auf das passende „1“-Feld auf allen Ressourcenanzeigern in eurem Lager (Gold auf dem  Joker-Anzeiger).
- 3 Legt 9 eurer Bienen in den Spielbereich neben euer Lager und die restlichen 3 in einen zentralen Vorrat in der Mitte des Spielbereichs, der für alle leicht zu erreichen ist (zentraler Vorrat).
- 4 Mischt die Gebäude-/Landschaftskarten gründlich und legt 10 Gebäude aus, um den Markt zu bilden. Legt den restlichen Gebäude-/Landschaftskartenstapel mit der Landschaftsseite offen neben diesen Markt.

- 5 Legt je 4 Landschaftskarten in 2 bzw. 3 Reihen auf dem Feld unterhalb des Marktes entsprechend der Personenanzahl aus (siehe Tabelle).

Personen	Anzahl Reihen
1–2	2 (insg. 8 Karten)
3–4	3 (insg. 12 Karten)

- 6 Mischt die Startgebäude/Palastkarten gründlich und gebt allen 1 Karte.

Hinweis: Die Karten sollten mit der Palastseite nach oben gemischt werden.

Alle drehen ihre Karte auf die Seite mit dem Startgebäude und legen sie vor sich ab. Nehmt euch jetzt die Start-Ressourcen, die unten auf der Karte abgebildet sind. Schiebt hierzu die entsprechenden Marker auf den Ressourcenanzeigern entsprechend viele Felder nach rechts.

- 7 Legt bei 1–2 Personen 5 Palastkarten oberhalb des Marktes aus. Bei 3 Personen 6 Karten und bei 4 Personen 7 Karten.

Legt das übrige Material (Startgebäudekarten, nicht verwendete Lager und Bienen) zurück in die Schachtel.

Wer die niedrigste Startnummer (unten rechts) auf seinem Startgebäude hat, beginnt das Spiel.

Aufbau für 3 Personen



Spielablauf

Propolis wird über mehrere Runden gespielt, bis jemand von euch insgesamt 10 Gebäude (inkl. des eigenen Startgebäudes und evtl. einer Palastkarte) in der eigenen Auslage hat.

Wer an der Reihe ist, darf **1 von 5** möglichen Aktionen durchführen:

1 Bienen einsetzen

Setze eine **beliebige Anzahl** von Bienen ein, indem du sie (aufrecht stehend) auf eine beliebige **leere Landschaftskarte** in einer beliebigen Reihe stellst. Für jede platzierte Biene erhältst du die Ressource oder Belohnung des Felds.



Bewege deinen Ressourcenmarker der entsprechenden Farbe ein Feld nach rechts.

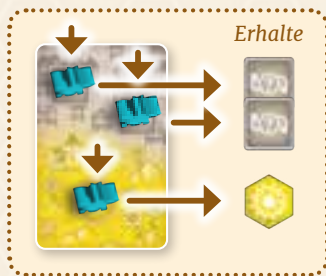


Nimm 1 deiner Bienen aus dem Vorrat und lege sie neben dein Lager.

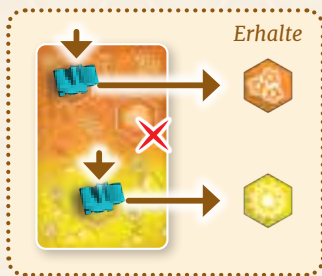


Tausche 1 beliebige Ressource. Gib eine beliebige Ressource ab und nimm dir eine beliebige andere. **Hinweis:** Joker-Ressourcen  kannst du dir so nicht ertauschen.

Du kannst auf verschiedene Gebiete setzen und damit verschiedene Belohnungen erhalten.



Du musst nicht alle Felder belegen, um die Belohnung zu erhalten.



Hinweis: Du darfst auf jedes beliebige Feld einer vollkommen leeren Karte spielen. Du darfst dort auch Felder leer lassen.

Sobald du eine Biene auf **die letzte leere Landschaft** in dieser Reihe gesetzt hast, erhältst du sofort 1 **zusätzliche Joker-Ressource** .

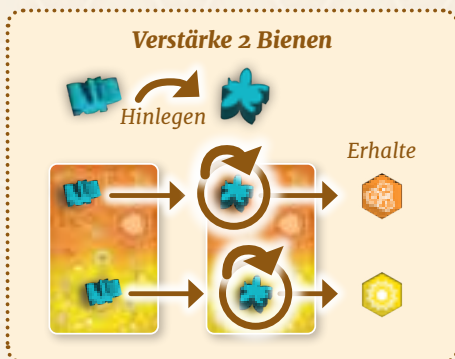
2 Bienen verstärken

Verstärke 1–2 beliebige deiner Bienen auf 1–2 beliebigen Feldern/Karten. Hierzu legst du die 1 oder 2 Bienen hin, um anzuzeigen, dass sie verstärkt sind. Sobald du das tust, erhältst du nochmals die Belohnung der entsprechenden Felder.

Hinweis: Die Bienen dürfen auf der gleichen Karte, aber auch auf 2 unterschiedlichen Karten sein. Eine bereits verstärkte Biene kann nicht noch mal verstärkt werden.

Die verstärkten Bienen verdoppeln ihren Wert bei der Überprüfung von Mehrheiten (siehe Seite 10).

Wenn du eine Biene in einer Reihe verstärkst, in der keine vollkommen leere Landschaftkarte liegt, darfst du statt der eigentlichen Ressource 1 Joker-Ressource  nehmen.



3 Bienen zurückrufen

Nimm eine beliebige Anzahl deiner Bienen, die sich auf Landschaftskarten befinden, und lege sie in deinen persönlichen Vorrat zurück. Hierbei müsst ihr Landschaften nicht komplett leer machen und ihr könnt dabei auch Bienen stehen lassen.



4 Bau eines Gebäudes

Um ein Gebäude vom Markt zu bauen, musst du die Kosten (Ressourcen und/ oder Bienen) bezahlen, die auf der Gebäudekarte unten abgebildet sind.

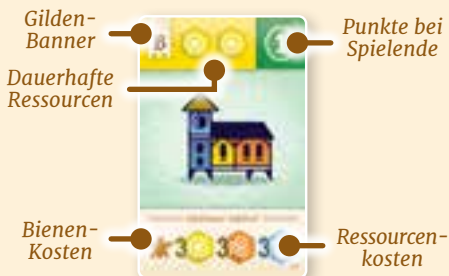
Bezahle mit Ressourcen aus deinem Lager und/oder mit dauerhaften Ressourcen deiner bereits gebauten Gebäude.

Nimm die Karte und lege sie neben dein Lager.

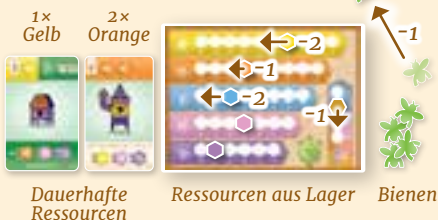
Du bekommst sofort alle Belohnungen, die auf der Karte abgebildet sind.

Wenn sie dauerhafte Ressourcen zeigt, kannst du diese in zukünftigen Zügen verwenden, um die Kosten für den Bau von Gebäuden zu reduzieren oder um die Voraussetzungen für den Bau von Palastkarten zu erfüllen (siehe Seite 15 für Details)!

Gebäudekarte



Beispiel: Bau des gezeigten Gebäudes



Nachdem du ein Gebäude gebaut hast, füllst du den Markt wieder auf, so dass immer 10 Gebäudekarten ausliegen.

Markt auffüllen

umdrehen



5 Bau eines Königinnenpalasts (= Palast)

Wichtig: Ihr dürft pro Spiel alle nur einen Palast bauen.

Du musst in deiner Auslage die **dauerhaften Ressourcen** haben, die als Kosten für die Palastkarte aufgeführt sind (ein Joker zählt dabei als beliebige Ressource).

Bezahle zusätzlich noch die angezeigten Bienen, indem du sie von deinem Vorrat in den zentralen Vorrat legst.



Nimm die Karte und lege sie in deine Auslage. Die Palastkarten bringen am Ende des Spiels Punkte und zeigen außerdem ein Joker-Gildenbanner, das bei der Wertung aller anderen Gebäude als beliebige Gilde (A, B, C oder D) zählt. **Hinweis:** Die Palastkarten sind begrenzt und werden nicht aufgefüllt.

Ende deines Zugs

Sobald du 1 der 5 Aktionen durchgeführt hast, überprüfst du die ausliegenden Landschaften. Befindet sich auf jeder der 4 Karten einer beliebigen Reihe mindestens 1 Biene (und nur dann!), prüfst du jetzt, ob eine Mehrheit vorliegt, und führst die auf Seite 10 genannten Schritte durch. Danach endet dein Zug und die im Uhrzeigersinn nächste Person ist an der Reihe.

Sollte der Stapel der Landschaftskarten aufgebraucht sein, mischt die abgelegten Karten und bildet einen neuen Stapel.

Hinweis: Im sehr seltenen Fall, dass sich alle Bienen einer Person im zentralen Vorrat befinden, darf sie als 6. Aktionsmöglichkeit genau 1 Biene aus dem zentralen Vorrat nehmen – alle anderen dürfen sich dann auch 1 Biene ihrer Farbe nehmen.

Überprüfung der Mehrheit

Wenn in einer Landschaftskarten-Reihe jede Karte mit mind. 1 Biene besetzt ist, zählt ihr die Anzahl der Bienen, die ihr in der Reihe platziert habt. Jede Biene zählt 1, die verstärkten Bienen zählen 2.



Wer die höchste Summe hat, gewinnt die Mehrheit für diese Reihe und nimmt *alle* eigenen Bienen dieser Reihe zurück in den eigenen Vorrat.

Warst du nicht aktiv am Zug und hast die Mehrheit, bekommst du 1 Joker-Ressource .

Hinweis: Im Fall eines Gleichstands wird die Mehrheit erst in einer späteren Runde aufgelöst, sobald es eine eindeutige Mehrheit gibt.

Hinweis: Es ist nicht möglich, im selben Zug 2 Joker-Ressourcen zu bekommen, indem man sowohl die letzte leere Karte besetzt, als auch die Mehrheit in der Reihe hat. Daher ist es immer noch vorteilhaft, Reihen zu vervollständigen, in denen ihr nicht die Mehrheit habt!

Nachdem die Person mit der Mehrheit ihre Bienen zurückgenommen hat, wird die leere Karte, die am weitesten rechts liegt, abgelegt, die Karten aufgerückt und links eine neue Landschaftskarte vom Stapel ausgelegt.



Hinweis: Die, die nicht die Mehrheit gewonnen haben, müssen ihre Bienen auf den Landschaftskarten der Reihe belassen!

Spielende

Das Spielende wird ausgelöst, sobald jemand sein 10. Gebäude baut (einschließlich Startgebäude und Palastkarte). Spielt die laufende Runde noch zu Ende, sodass ihr alle gleich oft an der Reihe wart (= bis rechts von der Person mit dem niedrigsten Startgebäude). Führt dann die Wertung durch.

Wertung (Erläuterung siehe Seite 15)

Ihr alle erhaltet Punkte für eure Gebäude. Jedes Gebäude wird unabhängig voneinander gewertet, und zwar entweder mit der festen Punktzahl, die auf der Karte aufgedruckt ist, oder nach Ressourcen und nach Gildensymbolen (A, B, C, D), die ihr in eurer Auslage habt.

Hinweis: Gebäude, die für Ressourcen punkten, punkten sowohl für dauerhafte Ressourcen als auch für alle verbliebenen Ressourcen in euren Lagern. Joker-Ressourcen (dauerhaft oder ungenutzt!) können wie jede andere Ressourcenart zählen (auch mehrfach!).

Alle addieren jetzt noch die Anzahl der ungenutzten Ressourcen in ihren Lagern, teilen diese Zahl durch 5 und bekommen so viele zusätzliche Punkte (abgerundet). Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt hiervon, wer die meisten ungenutzten Ressourcen besitzt. Gibt es dort auch einen Gleichstand, gewinnt von den beteiligten Personen diejenige, die die meisten ungenutzten Joker Ressourcen hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Wertungsbeispiel

- a** 6 Punkte für 3 Sets von A/B-Gildenbanner (inkl. Joker-Banner [X = B] vom Palast)
- b** 4 Punkte für 4 Gebäude mit (inkl. Joker-Banner [X = A] vom Palast)
- c** 4 Punkte für: $4 \times \text{Dauer-Gelb} + 1 \times \text{Dauer-Joker} + 2 \times \text{Gelb im Lager} + 2 \times \text{Joker-Ressourcen im Lager} = 9$ gelbe Symbole insgesamt $= 9/2 = 4$ Punkte (abgerundet)
- d** 10 Punkte für $4 + 1 + 2 + 3$ auf Gebäuden aufgedruckte Punkte



Unbenutzte Ressourcen
 $2 + 6 + 2 + 0 + 1 + 2 = 13 / 5 = 2$ Punkte (abgerundet)



Summe
 = 24 Punkte
 (Gebäude-
 Karten)
 + 2 Punkte
 für übrige
 Ressourcen
 = 26 Punkte

Solospiel

Propolis könnt ihr auch alleine spielen! Mit dem beiliegenden *Automa-Deck* könnt ihr gegen das Spiel spielen, um zu sehen, wie viele Punkte und Erfolge ihr sammeln könnt.

Spielaufbau

Baue das Spiel wie für 2 Personen auf (2 Reihen mit 4 Landschaftskarten und 5 Palastkarten) und ziehe für den *Automa* ein zufälliges Startgebäude, mit der er seine Auslage beginnt, genauso wie es eine zweite Person tun würde. Der *Automa* benötigt jedoch weder ein Lager noch Ressourcenmarker. Lege alle 12 Bienen des *Automa* in seinen persönlichen Vorrat (er greift nicht auf den zentralen Vorrat zu). Mische das Solo-Deck gründlich und entferne so viele zufällige Karten, wie für den gewünschten Schwierigkeitsgrad nötig sind: **Leicht:** spiel mit allen 16 Karten, **Mittel:** spiel mit 14 Karten, **Schwer:** spiel mit 12 Karten.

Spielablauf

Im Solospiel verlaufen deine Züge ganz normal. Du beginnst.

Wenn der *Automa* an der Reihe ist, bestimmt das Solo-Deck seine Aktionen. Ziehe für jeden seiner Züge eine einzelne Karte vom Stapel.

Der *Automa* führt immer die obere Aktion auf der Karte aus, wenn er dazu in der Lage ist. Ist er dazu nicht in der Lage, führt er die untere Aktion auf der Karte aus.

Wenn er keine der beiden Aktionen durchführen kann, führt er die Aktion „Bienen zurückrufen“ durch und nimmt **alle** seine Bienen zurück in seinen Vorrat.

Hat das Solo-Deck zum ersten Mal keine Karten mehr, mische alle Karten und bilde einen neuen Nachziehstapel. Hat der *Automa* ein zweites Mal keine Karten mehr, wird dadurch das Spielende ausgelöst.

Aktionen wirken sich stets nur auf eine der 2 Reihen sowohl des Marktes als auch der Landschaftskarten aus. Lege zu Beginn des Spiels fest, welches Reihe 1 und welches Reihe 2 ist. Dies dient als Anhaltspunkt dafür, wo der *Automa* in jeder Runde spielen wird. Aktionen sollten immer von links nach rechts innerhalb jeder Reihe ausgeführt werden.

Aktionen, die keine Reihe angeben, sollten immer mit Reihe 1 beginnen und, falls nötig, mit Reihe 2 fortfahren.

Es gibt eine Ausnahme, wie der Markt im Solomodus aufgefüllt wird: Der Markt hat zwei Reihen, die jeweils wie ein Förderband funktionieren. Wenn ein beliebiges Gebäude aus einer Reihe gebaut wird, rutschen alle Karten in dieser Reihe von links nach rechts, um die Lücke zu füllen und eine neue Karte vom Stapel wird auf das linke Feld des Marktes gelegt.

Spielende

Du und der *Automa* spielt solange abwechselnd, bis eine der folgenden Aktionen das Spielende auslöst.

Jemand hat 10 Gebäude in der Auslage (inkl. Startgebäude und Palastkarte) oder das Deck des *Automas* hat zum zweiten Mal keine Karten mehr. Wart ihr gleich oft an der Reihe, endet das Spiel. Ansonsten macht der *Automa* einen letzten Zug. Dann wird gewertet.

Wertung

Du zählst wie im normalen Spiel deine erreichten Punkte. Der *Automa* zählt nicht. Wenn du alleine spielst, kannst du einfach gegen dich und deine Freunde antreten, um die höchste Punktzahl zu erreichen.

Erklärungen der Symbole für jede Aktion des Solo-Gegners:

- 1 Setze Bienen auf die erste (von links nach rechts) leere Karte mit dem angegebenen Ressourcentyp. Setze immer die maximale Anzahl an Bienen ein.
- 2 Setze Bienen auf die erste offene (von links nach rechts) Karte in der angezeigten Reihe ein. Setze immer die maximale Anzahl an Bienen.
- 3 Verstärke Bienen auf der ersten Karte (von links nach rechts) mit nicht verstärkten Bienen in der angezeigten Reihe.
- 4 Baue das linke Gebäude vom Markt der angegebenen Reihe.



Errungenschaften

Wenn du im Solo-Modus spielst, kannst du auch versuchen, alle 20 Errungenschaften zu erreichen, um Propolis-Profi zu werden! Schau nach jedem Spiel, ob du die Kriterien für eine oder mehrere der Errungenschaften erfüllt hast. Wähle dann eine von ihnen aus und markiere das Symbol, das deinem Namen entspricht.

- | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|-----------------------------------|
|  |  |  |  |  | Erreiche 15+ Punkte |  | <input type="text" value="Name"/> |
|  |  |  |  |  | Erreiche 17+ Punkte | | |
|  |  |  |  |  | Erreiche 20+ Punkte |  | <input type="text" value="Name"/> |
|  |  |  |  |  | Erreiche 22+ Punkte | | |
|  |  |  |  |  | Erreiche 25+ Punkte |  | <input type="text" value="Name"/> |
|  |  |  |  |  | Erreiche 27+ Punkte | | |
|  |  |  |  |  | Erreiche 30+ Punkte |  | <input type="text" value="Name"/> |
|  |  |  |  |  | Erreiche 35+ Punkte | | |
|  |  |  |  |  | Erreiche 40+ Punkte |  | <input type="text" value="Name"/> |
|  |  |  |  |  | Erreiche 7+ Punkte mit einer Gebäudekarte | | |
|  |  |  |  |  | Erreiche 10+ Punkte mit einer Gebäudekarte | | |
|  |  |  |  |  | Besitze 5+ einer dauerhafte Ressourcenart | | |
|  |  |  |  |  | Besitze 7+ einer dauerhafte Ressourcenart | | |
|  |  |  |  |  | Besitze 2+ Joker-Ressourcen | | |
|  |  |  |  |  | Besitze 10+ dauerhafte Ressourcen | | |
|  |  |  |  |  | Besitze 5+ von einem Gilden-Buchstaben | | |
|  |  |  |  |  | Habe bei Spielende alle Bienen im eigenen Vorrat | | |
|  |  |  |  |  | Habe bei Spielende alle Bienen im zentralen Vorrat | | |
|  |  |  |  |  | Besitze weniger als 5 Ressourcen bei Spielende | | |
|  |  |  |  |  | Besitze mehr als 20 Ressourcen bei Spielende | | |

Erläuterung zu den Gebäuden

Sofortige Belohnungen haben einen **braunen Hintergrund**.

- 1 Du erhältst sofort 1 (oder 2) deiner Bienen aus dem zentralen Vorrat (sofern vorhanden).
 - 2 Erhalte sofort 3 beliebige Ressourcen (nicht Joker).
 - 3 Dauerhafte Ressourcen haben einen farblich passenden Hintergrund. Sie können in zukünftigen Zügen verwendet werden, um die Kosten für den Bau von Gebäuden zu reduzieren und dienen als Voraussetzung für den Bau von Palastkarten.
- Dauerhafte Ressourcen können beim Bau als Rabatt (1 oder 2) für diesen Ressourcentyp verwendet werden. Jede Ressource kann nur einmal pro Aktion verwendet werden.
- 4 Eine dauerhafte Joker-Ressource kann beim Bau als Rabatt für eine beliebige Ressourcenart verwendet werden.

Die Wertungsbedingungen sind **grün** hinterlegt. Jedes Gebäude wird am Ende einzeln und unabhängig voneinander gewertet. D.h., dass alle Ressourcen oder Gildenbanner für die Wertung *mehrerer* Karten verwendet werden können.

- 5 Erzielt die auf der Karte aufgedruckte Punktzahl.
- 6 Erzielt 1 Punkt für je 2 Ressourcen in der angezeigten Farbe (Gebäude, Lager und auch Joker).
- 7 Für jedes Gildenbanner mit dem entsprechenden Buchstaben in der eigenen Auslage gibt es
- 8 1 Punkt bzw. 2 Punkte (pro gezeigtem Paar). Palastkarten zeigen ein Joker-Gildenbanner, das als beliebiger Buchstabe zählt (auch mehrfach).
- 9 4 Punkte für jeden kompletten Satz von 4 Gildenbannern (A, B, C und D).



Kurzübersicht

Spielaufbau

1. Alle nehmen sich ihr Lager, 6 Ressourcenmarker und 12 Bienen.
2. Legt alle Ressourcenmarker auf die Felder „1“.
3. Behaltet je 9 Bienen und legt die restlichen 3 in den zentralen Vorrat.
4. Mischt die Gebäude-/Landschaftskarten und legt 10 Gebäude als Markt bereit.
5. Legt 8 (bei 1–2 Personen) bzw. 12 Landschaftskarten (bei 3–4 Personen) in 2 bzw. 3 Reihen mit je 4 Karten aus.
6. Mischt die Startgebäude/Palastkarten und gibt allen je 1 Karte. Legt sie mit dem Startgebäude offen vor euch aus und nehmt euch die gezeigten Ressourcen.
7. Legt Palastkarten offen neben den Markt. 5 bei 1–2 Personen, 6 bei 3 Personen und 7 bei 4 Personen.

Übersicht über die Aktionen

In deinem Zug kannst du **eine** der folgenden Aktionen durchführen:

1. **Biene(n) aussenden:** Wähle 1 leere Landschaftskarte und stelle beliebig viele Bienen auf die Aktionsfelder, um die Belohnungen zu erhalten.
2. **Bienen verstärken:** Lege bis zu 2 beliebige deiner eingesetzten Bienen auf ihre Seite, um die Belohnung auf ihren Feldern erneut zu erhalten.
3. **Bienen zurückrufen:** Nimm beliebig viele eigene Bienen von einer beliebigen Anzahl von Landschaften in deinen persönlichen Vorrat zurück.
4. **Gebäude bauen:** Gib die erforderlichen Ressourcen/Bienen ab, um ein Gebäude vom Markt deiner Auslage hinzuzufügen.
5. **Palast errichten:** Hast du entsprechende dauerhafte Ressourcensymbole in deiner Auslage, kannst du Bienen abgeben und *einen* Palast errichten.