

Alle Karten dieser Erweiterung weisen ein **M** vor dem Kartenkürzel auf.

SPIELWEISEN

Ihr könnt eure Decks auf 2 Weisen zusammenstellen:

OFFEN

Ihr könnt nach Belieben die Karten eines oder mehrerer Themensets zu den entsprechenden Karten des Grundspiels hinzufügen und einfach Spaß haben. Beachtet, dass hierdurch chaotische und verrückte Decks entstehen können.

STANDARD

Dies ist die einzig zugelassene Weise **für Turniere.**

Entscheidet euch zunächst für **1 Themenset** (z. B. Die magische 3). Legt dann die entsprechenden Karten dieses Sets zu den 30 Basiskarten (001-030) des gewählten Volkes und den Allgemeinen Karten des Grundspiels hinzu.

SEIN VÖLKERDECK ZUSAMMENSTELLEN

Jede Völkerkarte hat links unten ein Symbol, das angibt, wie viele Exemplare es von ihr gibt. Von einer Karte kann es 1, 2 oder 3 Exemplare geben.



Euer Deck muss aus genau 30 Karten bestehen: 3 Karten mit je 3 Exemplaren, 6 Karten mit je 2 Exemplaren, sowie 9 Karten mit je 1 Exemplar. Dabei nehmt ihr alle Exemplare der jeweiligen Karte mit ins Deck. Möchtet ihr beispielsweise eine andere Karte eurem Deck hinzufügen, von der es 3 Exemplare gibt, müsst ihr zuvor eine andere mit 3 Exemplaren aus eurem Deck entfernen.

DAS ALLGEMEINE DECK ZUSAMMENSTELLEN

Fügt alle Allgemeinen Karten des gewählten Themensets den Allgemeinen Karten des Grundspiels hinzu.

NEUE REGELN

FARBEN

Der Text auf den Karten dieses Themensets ordnet den Waren bestimmte Farben zu. Die folgende Tabelle fasst diese Zuordnungen zusammen:

Braun		Schwarz	
Grau		Weiss	
Rot		Violett	
Pink		Blau	
Gold			

Wenn der Text eines Ortes besagt, ihr sollt 1 Karte einer bestimmten Farbe ziehen, zieht ihr so lange Karten von dem entsprechenden Stapel, bis ihr 1 Karte mit dieser Farbe gefunden habt. Diese nehmt ihr auf die Hand. Alle anderen dabei aufgedeckten Karten mischt ihr anschließend wieder in den Stapel. Habt ihr alle Karten des betroffenen Stapels aufgedeckt und keine Karte mit der angegebenen Farbe gefunden, mischt ihr den Stapel wieder und beendet eure Aktion, ohne 1 Karte zu ziehen.

SETS

Ein **Set** besteht zumeist aus 3 Orten 1 bestimmten Farbe, in seltenen Fällen aus bis zu 3 unterschiedlichen Farben. Dabei kann ein Set sowohl aus Allgemeinen Orten als auch aus Völkerorten bestehen. Die Orte des Sets können sowohl Produktions- Fähigkeiten- als auch Aktionsorte sein.

BEISPIEL: In deiner Auslage befinden sich 5 rote Orte. Wird ein ROTES Set verlangt, so hast du derzeit genau 1 solches Set.

Ein und derselbe Ort kann zu mehreren Sets gehören, sofern diese von unterschiedlichen Karten verlangt werden.

BEISPIEL: In deiner Auslage befinden sich 4 graue und 1 schwarzer Ort. Eine Karte verlangt ein **grau-grau-schwarzes Set**, eine andere ein rein **graues Set**. Derzeit hast du beide Sets jeweils genau IX.

Die Karte, die ein bestimmtes Set verlangt, kann Teil eines solchen Sets sein, wenn sie die passende Farbe hat.

Produziert ein Produktionsort Waren in Abhängigkeit, wie viele Sets bestimmter Sorte ihr habt, wird dies sowohl beim Bauen des Ortes als auch erneut in jeder Produktionsphase geprüft.

NEUE SETS

Bestimmte Fähigkeitenorte geben euch einen Bonus für **neue Sets**, d. h. für jedes Set einer bestimmten Sorte, das ihr nach Ausspielen dieses Ortes erstellt. Immer wenn ihr ein solches Set erstellt und den Bonus erhaltet, markiert ihr das, indem ihr die oberste Karte des Allgemeinen Kartenstapels verdeckt unter den betroffenen Fähigkeitenort legt. Diese Karte zeigt an, dass ihr 1 Set erzeugt und den Bonus dafür bereits erhalten habt. Verliert ihr dieses Set wieder (z. B. weil 1 Karte dieses Sets zerstört wird) und erzeugt es erneut, erhaltet ihr den Bonus **nicht** noch einmal. Den Bonus gibt es erst wieder, wenn ihr das zweite, dritte, vierte ... Set dieser Sorte erzeugt.

Spielt ihr einen Fähigkeitenort aus, der euch einen Bonus für neue Sets gibt, und ihr habt bereits ein oder mehrere solcher Sets ausliegen, markiert ihr das entsprechend mit Allgemeinen Karten vom Stapel, die ihr verdeckt unter den Fähigkeitenort legt. Den Bonus erhaltet ihr dafür **nicht**. Erst wenn ihr weitere Sets dieser Sorte erstellt, erhaltet ihr den Bonus.

Wird ein solcher Fähigkeitenort mit Allgemeinen Karten darunter abgeworfen, werden diese Allgemeinen Karten verdeckt unter den Allgemeinen Kartenstapel geschoben.





BEISPIEL 1: Du spielst das Volk der Römer. In deiner Auslage befinden sich bereits 3 rote Orte, als du Cäsars Speisekammer ausspielt. Dafür erhältst du keinen Bonus, da Cäsars Speisekammer nur bei NEUEN Sets einen Bonus einbringt. Dennoch legst du 1 Allgemeine Karte unter Cäsars Speisekammer, um anzuzeigen, dass du beim zweiten ROTEN Set einen Bonus erhältst.

BEISPIEL 2: Du hast Cäsars Speisekammer im Spiel sowie ein ROTES Set. Daher liegt unter Cäsars Speisekammer bereits 1 Allgemeine Karte. Später wird 1 deiner roten Orte zerstört. Spielst du anschließend 1 weitere rote Karte, bringt dir Cäsars Speisekammer keinen Bonus ein. Das passiert erst, sobald du den sechsten roten Ort auslegst, also ein zweites ROTES Set erstellst.

Die Allgemeinen Karten unter Fähigkeitenorten helfen euch festzuhalten, wann ihr einen weiteren Bonus eines solchen Ortes erhältet.

DETAILS ZU BESTIMMTEN KARTEN



Willkommensreise (Barbaren) und Meister des Verhörs (Römer)

Du erhältst kein Holz, wenn du die Karte als Fundament auslegst.



Kirschbaumgarten (Japaner)



BEISPIEL: Du hast 3 PINKE Orte und 6 ROTE. Die Aktion bringt dir somit 3 Siegpunkte ein.

SOLOSPIEL

Diese Erweiterung enthält 2 Völkerkarten für den neutralen Spieler in einer Solopartie. Ziehe beim Spielaufbau 1 zufällige Völkerkarte für den neutralen Spieler und lege sie aus. Für die Dauer dieser Solopartie verändert die Karte die Regeln.

ANMERKUNG: Zeigt die Völkerkarte des neutralen Spielers das Volk der Ägypter oder Japaner, musst du zusätzlich noch die 2 Angriffskarten mit Schwert auslegen.

Japaner – Prüfe zunächst jedes Mal, wenn du eine Angriffskarte aufdeckst, ob du ein Handelsabkommen mit der Ware besitzt, die auf der Angriffskarte abgebildet ist. Falls ja, lege dieses Handelsabkommen auf den Sammelstapel des neutralen Spielers.



Fahre dann mit dem Angriff wie üblich fort.

Ob ein Handelsabkommen bei dir entfernt wurde oder nicht, ändert nichts daran, wie die Angriffskarte ausgelegt wird – sie kommt wie üblich ganz nach oben.

Besitzt du mehrere Handelsabkommen mit der auf der Angriffskarte abgebildeten Ware, wähle 1 der Handelsabkommen dieser Ware aus und lege es auf den Sammelstapel des neutralen Spielers. Bei Spielende zählt jedes Handelsabkommen im Sammelstapel des neutralen Spielers als **2 Orte**!

Ägypter – Prüfe zunächst jedes Mal, wenn du eine Angriffskarte aufdeckst, ob du einen Völkerort besitzt, dessen Farbe der auf der Angriffskarte abgebildeten Ware entspricht. Wenn ja, lege 1 Schwert auf diesen Völkerort, der dadurch blockiert wird. Nächste Runde musst du so tun, als gäbe es den blockierten Völkerort nicht.

Fahre dann mit dem Angriff wie üblich fort.

Ein blockierter Ort produziert nicht, gewährt keine Boni durch Fähigkeiten und kann nicht für eine Aktion genutzt werden. Ebenso wenig kann er als Fundament dienen. Seine Farbe zählt für nichts. Eine Runde lang gilt er als nicht vorhanden. Wird ein Ort in der letzten Runde blockiert, zählt er keine Siegpunkte.

Ob ein Ort bei dir blockiert wurde oder nicht, ändert nichts daran, wie die Angriffskarte ausgelegt wird – sie kommt wie üblich ganz nach oben.

Kann mehr als 1 Ort bei dir blockiert werden, wählst du den Ort nach den üblichen Angriffsregeln aus.

Das Schwert wird während der Aufräumphase zum Sammelstapel des neutralen Spielers gelegt. Bei Spielende zählt jedes Schwert im Sammelstapel des neutralen Spielers als **2 Orte**!



Autor: Ignacy Trzewiczek • **Soloregeln:** Maciej Obszański
Illustrationen: Tomasz Jedruszek, Denis Martynets, Rafal Szyma
Grafikdesign: Rafal Szyma • **Spielanleitung:** Yiannis Strigkos, Chevee Dodd

DEUTSCHE AUSGABE
Grafikdesign & Satz: Chris Conrad
Übersetzung: Grzegorz Kobiela
Realisation: Klaus Öttmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßberg 3,
61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz
von Portal Games.

© 2016 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

