

INHALT

55 Karten: 10 Völkerkarten „Barbaren“ (BAR031-BAR040), 10 Völkerkarten „Japaner“ (JAP031-JAP040), 10 Völkerkarten „Römer“ (ROM031-ROM040), 10 Völkerkarten „Ägypter“ (EGY031-EGY040), 13 Allgemeine Karten (COM085-COM097), 2 Völkerkarten für den neutralen Spieler

Die beiden Völkerkarten für den neutralen Spieler werden nur im Solospiel benötigt (mehr dazu im entsprechenden Abschnitt).

DIE ERWEITERUNG MIT DEM GRUNDSPIEL KOMBINIEREN

Mischt die Karten dieser Erweiterung einfach unter die entsprechenden Karten des Grundspiels und habt Spaß!

Erfahrene Spieler können stattdessen ihr eigenes Völkerdeck aus den vorhandenen Karten zusammenstellen, wie es ihnen beliebt.

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.



Entscheidet ihr euch, ein eigenes Völkerdeck zusammenzustellen, müsst ihr 30 Karten aus den verfügbaren Völkerkarten eures Volkes auswählen, und zwar 3 Karten, von denen es je 3 Exemplare gibt, 6 Karten, von denen es je 2 Exemplare gibt, sowie 9 Karten, von denen es nur je 1 Exemplar gibt. Dabei nehmt ihr alle Exemplare der jeweiligen Karte ins Deck. Möchtet ihr später beispielsweise eine Karte eurem Deck hinzufügen, von der es 3 Exemplare gibt, müsst ihr zuvor eine andere mit 3 Exemplaren aus eurem Deck entfernen.

NEUE REGELN UND KARTENARTEN

OFFENE PRODUKTIONSORTE

Dies ist eine neue Art von Produktionsorten.

Ein offener Produktionsort funktioniert im Prinzip wie ein normaler Produktionsort und liefert euch sofort nach dem Errichten als auch in der Ertragsphase jeder Runde Waren, solange er in eurer Auslage liegt.

Offene Produktionsorte haben allerdings noch eine zusätzliche Funktion, die im Rahmen einer **neuen Aktionsmöglichkeit** zum Tragen kommt: 1 Arbeiter in einen offenen Produktionsort eines Mitspielers entsenden.

ARBEITER IN EINEN OFFENEN PRODUKTIONSORT EINES MITSPIELERS ENTSENDEN

Diese Aktion ermöglicht es euch, 1 eigenen Arbeiter in einen offenen Produktionsort eines Mitspielers zu entsenden, um die dort angegebene Ware zu erhalten.

ANMERKUNG: Ihr dürft Arbeiter nicht in eure eigenen offenen Produktionsorte entsenden und nicht in offene Produktionsorte von Mitspielern, die bereits gepasst haben.

Um 1 Arbeiter in einen offenen Produktionsort eines Mitspielers zu entsenden, müsst du die folgenden Schritte ausführen:

1. Nimm 1 Arbeiter aus deinem Vorrat und stelle ihn auf den gewünschten offenen Produktionsort bei einem deiner Mitspieler.
ANMERKUNG: Pro Aktion darf nur 1 Arbeiter entsendet werden.
2. Nimm die angegebene Ware wie üblich aus dem allgemeinen Vorrat.
3. Der Besitzer des offenen Produktionsortes erhält 1 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat.

Pro Runde können in jeden offenen Produktionsort **höchstens 2 Arbeiter** entsendet werden. Dies wird dadurch angezeigt, dass die entsendeten Arbeiter auf den offenen Produktionsort gelegt werden. Sobald auf einem offenen Produktionsort 2 Arbeiter liegen, kann er diese Runde nicht mehr genutzt werden.

Wie üblich werden in der Aufräumphase sämtliche Arbeiter von euren offenen Produktionsorten entfernt.

PRODUKTIONS- & FÄHIGKEITENORTE

Eine neue Art von Ort sind **Produktionsorte**, die **zusätzlich eine Fähigkeit besitzen**. Diese werden in die **obere Reihe eurer Auslage** gelegt.

Es sind folgende Orte: **Holzlager, Fleischlager, Steinlager, Trophäensaal, Elite, Gaben für den Pharao.**

Im Gegensatz zu normalen Produktionsorten bringen euch diese beim Ausspielen noch keinen Vorteil, denn ihre Produktion hängt davon ab, wie viele Waren auf diesen Karten gelagert werden.

Die Fähigkeit dieser Karten erlaubt es euch, in der **Aufräumphase bestimmte Waren** auf diesen zu **lagern**, um sie in die nächste Runde mitzunehmen.

In der **Ertragsphase** bekommt ihr, abhängig von den gelagerten Waren, bestimmte Waren aus dem allgemeinen Vorrat oder Siegpunkte. Nach der Ertragsphase verschiebt ihr zusätzlich eure gelagerten Waren in euren Vorrat.

Während der Aktionsphase dürft ihr keine Waren auf diese Karten legen.

SOFORT-KARTEN

Sofort-Karten sind eine neue Kartenart im Spiel, die eine **weitere Aktionsmöglichkeit** einführt: 1 Sofort-Karte ausspielen. (Dieser Erweiterung liegt 1 solche Karte bei.)

ANMERKUNG: Erlaubt euch ein Ort eine Handkarte als Fundament auszulegen (z. B. *Heiligtum, Koborte*), darf dies auch eine Sofort-Karte sein.

SOFORT-KARTE AUSSPIELEN

Mit dieser Aktion könnt ihr 1 Sofort-Karte aus eurer Hand ausspielen, um bestimmte Vorteile zu erhalten oder bestimmte Effekte zu aktivieren.

Führt folgende Schritte aus, wenn ihr euch für diese Aktion entscheidet:

1. Lest den Text der Karte laut vor und führt den Effekt aus.
2. Lege die Karte auf den Ablagestapel.



DETAILS ZU BESTIMMTEN KARTEN

ALLGEMEINE KARTEN

Emma, die Hexe – Entsende wie üblich 1 Arbeiter in 1 offenen Produktionsort eines Mitspielers und lege ihn auf die Karte. Du erhältst die angegebene Ware (nach den üblichen Regeln), allerdings erhält der Besitzer des offenen Produktionsortes keinen Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat.

Damaszener Waffenschmied – Dieser Ort hat ein aufgedrucktes Verteidigungsplättchen, so dass ein Mitspieler, der ihn zerstören will, ein zusätzliches Zerstörungsplättchen aufwenden muss. Du darfst kein zusätzliches Verteidigungsplättchen drauflegen – jeder allgemeine Ort darf höchstens 1 Verteidigungsplättchen aufweisen.

Liegen *Daimyos Wachen* in deinem Reich aus, darfst du Samurai zu Orten mit Verteidigungsplättchen stellen, um sie besser zu schützen. Ein Ort mit Samurai und Verteidigungsplättchen erfordert dann 4 Zerstörungsplättchen, um zerstört zu werden.

Bobs Bautrupp – Enthält dein Nachziehstapel nur noch 1 Karte, kannst du nur diese Karte ziehen.

Alte Ruinen – Dieser Ort hat keine Baukosten, kann also kostenlos errichtet werden. Dies erfordert dennoch 1 Aktion „Ort bauen“ und kostet dich 1 Spielzug. Die *Alten Ruinen* haben keine Ortsfarbe und können nicht zerstört werden.

Vulkan – Sein Effekt erlaubt es dir, 1 Ort abzuwerfen, also dauerhaft aus der Auslage eines Mitspielers zu entfernen. Dies zählt nicht als „Zerstören“. Weder Samurai noch Verteidigungsplättchen können dies verhindern.

Erlaubt dir eine Karte deiner Auslage eine Handkarte als Fundament auszulegen (z. B. *Heiligtum, Kohorte*), darf dies auch der *Vulkan* sein.

BARBAREN

Elite – Karten, die du unter die *Elite* legst, kannst du nicht auf deine Hand zurücknehmen. Auch in der Ertrags- und Aufräumphase bleiben die Karten unter der *Elite* liegen. Sie bleiben dort bis zum Spielende.

Umquartierung – Ihre Aktion zählt nicht als „Zerstören“. Sie erlaubt dir, 1 Allgemeine Karte aus der Auslage eines Mitspielers zu entfernen und auf die Hand zu nehmen. Weder Samurai noch Verteidigungsplättchen können dies verhindern. Lagern Waren auf der Karte, werden sie zuvor abgeworfen.

ÄGYPTER

Ägyptische Botschaft – Führe die Aktion eines Ortes bei einem Mitspieler aus, als wäre es dein eigener Ort (inkl. Ablegen der verlangten Ware auf den Aktionsort). Dabei darfst du keinen Ort wählen, der in dieser Runde bereits voll ausgenutzt wurde.

Gaben für den Pharao – Liegen in der Ertragsphase mehr als 5 Waren auf dieser Karte, darfst du dir die 5 Waren Ertrag aus den ausliegenden Waren auswählen.

Nilhändler – Hast du keine Handelsabkommen, erhältst du auch nichts.

Schatzkammer – Dieser Ort hat keine Baukosten, kann also kostenlos errichtet werden. Dies erfordert dennoch 1 Aktion „Ort bauen“ und kostet dich 1 Spielzug.

JAPANER

Spionin – Wenn du im Rahmen ihrer Aktion ein Handelsabkommen triffst, brauchst du keine zusätzliche Nahrung für dieses zu bezahlen. Du hast bereits Nahrung für die Aktion selbst bezahlt.

Daimyos Wachen – Mit Daimyos Wachen in deiner Auslage darfst du Samurai auch zu Orten stellen, die bereits 1 Verteidigungsplättchen aufweisen. Ein Ort mit Verteidigungsplättchen und Samurai erfordert 4 Zerstörungsplättchen, um zerstört zu werden.

Verlierst du diesen Ort (z. B. weil du ihn abwirfst, um einen anderen Völkerort zu errichten), bleiben die Samurai, die du zur Verteidigung deiner allgemeinen Orte entsendet hast, nach wie vor aktiv und verlieren ihre Funktion nicht.

Große Reise – Findest du keine Karte mit der genannten Farbe, mische den Ablagestapel und suche erneut. Findest du immer noch keine, gehst du leer aus.

Kenjis Plünderer – Ziehst du nur 1 Karte, behältst du sie.

RÖMER

Kohorte – Ihre Aktion zählt nicht als „Zerstören“. Sie erlaubt dir, sofort 1 Handkarte als Fundament in deine Auslage zu legen. Außerdem erhältst du das 1 Holz, das es als Entschädigung für Fundamente gibt.

Marmorhändler – Sobald er sich in deiner Auslage befindet, zählt er sowohl als goldener als auch als grauer Ort.

SOLOSPIEL

In dieser Erweiterung sind 2 Völkerkarten für den neutralen Spieler enthalten. In zukünftigen Erweiterungen wird es weitere solche Karten geben.

Ziehe beim Spielaufbau eine zufällige Völkerkarte des neutralen Spielers und lege sie aus. Diese verändert die Regeln für die Solopartie.

Barbaren – In der Angriffsphase des neutralen Spielers wirst du 3x statt 2x angegriffen. Auf diese Weise kann der neutrale Spieler bis zu 3 deiner Orte zerstören.

Roman – In der Kartenphase musst du 5 statt 4 Karten ziehen. Du wählst 1 davon für dich aus, gibst 1 zufällig gewählte an den neutralen Spieler, wählst 1 weitere für dich aus und gibst die übrigen 2 an den neutralen Spieler. Folglich erhält der neutrale Spieler jede Runde 3 Karten in seinen Spielbereich.

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

Autor: Ignacy Trzewiczek • **Soloregeln:** Maciej Obszański
Illustrationen: Tomasz Jedruszek, Rafal Szyma
Grafikdesign: Rafal Szyma • **Spielanleitung:** Lukasz Piechaczek

DEUTSCHE AUSGABE

Grafikdesign & Satz: Chris Conrad

Übersetzung: Grzegorz Kobiela

Realisation: Klaus Ottmaier

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

© 2015 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

