

MEDIEVALIA



60'



10+



2-4

► Ein spiele von Michele Quondam

Illustrationen von Andrea Cuneo und Alberto Bontempi.

Art Director: Paula Simonetti.

Playtesting: Luca Balestreri, Daniele Ragazzoni, Tommaso Fauli, Stefano Muret, Andrea Colonna, Arnaldo M. Vergano, Michele Stucchi, Fabrizio Ferré

SPIELZIEL

Medievalia ist ein Strategiespiel, bei dem jeder der Spieler einen Lehnsherrn verkörpert, der sich gegenüber seinen Nachbarn durchzusetzen versucht.

Das Spielziel ist es, die gegnerischen Städte zu zerstören (Militärsieg), sie zu belagern (Belagerungssieg) oder die meisten Gebäude zu besitzen, falls das Spiel wegen erschöpftem Kartenvorrat endet (Prestigesieg).

SPIELBEGINN

① Man nimmt die 17 grauen Gebäudekarten. 3 Karten werden entfernt: eine Schule, ein Geschäft, eine Bank; die verbleibenden werden beliebig auf drei kleine Stapel aufgeteilt.

Die 3 aussortierten Karten liegen aufgedeckt auf den kleinen Stapeln.

Die anderen Gebäudekarten sind verdeckt.



Schule



Geschäft



Bank



Stadt

② Jeder Spieler nimmt eine Stadtkarte und legt sie vor sich ab. Die überzähligen Stadtkarten werden abgelegt.

③ Vom verbleibenden Stapel werden an jeden Spieler 8 Karten verteilt.



④ Es wird im Uhrzeigersinn gespielt; der jüngste Spieler beginnt.

Der Spieler kann auf Wunsch beim ersten Spieldurchgang bis zu 5 Karten seines Blatts gegen Karten aus dem Stapel eintauschen, erhält jedoch 1 Karte weniger als er ablegt. Die abgelegten Karten sind mit denjenigen des Stapels für das Spiel zu vermischen.

DIE ERSTEN SPIELSCHRITTE

Während der ersten Spielphasen vergrößern die Spieler ihr Lehnsgut, indem sie die Anzahl der bestellten Felder erhöhen und die Bevölkerung vergrößern. Anschließend werden sie damit beginnen, Gebäude zu errichten und die Bevölkerung auf verschiedene Berufe und Fähigkeiten zu spezialisieren, um dadurch ein eigenes Heer zu bilden. Diese Aktionen werden alle auf dieselbe Weise durchgeführt: der Spieler bringt Karten aus seinem Blatt ins Spiel. Jede Karte, die gespielt wird, hat einen Preis in Ressourcen und kann ihrerseits Ressourcen produzieren. Durch die Produktion von immer mehr Ressourcen im Verlauf des Spiels kann man mächtigere Karten ausspielen und hat generell mehr Handlungsmöglichkeiten.

SPIELSEQUENZ

Der Spieler beginnt seinen Durchgang, indem er eine Karte vom Stapel zieht. Anschließend kann er Ressourcen produzieren, Karten ausspielen, Gebäude kaufen, beliebige Handlungen in beliebiger Reihenfolge vornehmen, auch Vorgänge mehrmals wiederholen. Der einzige zu beachtende wichtige Punkt ist, dass der Krieg die letzte Handlung des Spielers darstellt: nach dem Ende einer Schlacht ist zwingend der Nächste an der Reihe.

AUFBAU EINER KARTE

Alle Karten weisen bis zu drei Angaben auf:

Militärgewalt: zahlenmäßiger Wert ausgedrückt für Angriff und Verteidigung

Preissymbole: drücken den Preis in Ressourcen aus, um die Karte spielen zu können



Ressourcen-Symbole (Nahrung, Energie, Gold oder Arbeitskraft): zeigen die Produktion der Karte an

UMDREHEN EINER KARTE

Es ist wichtig, die bereits verwendeten Karten nicht mit den noch verfügbaren durcheinander zu bringen. Somit ist es zweckmäßig, die bereits genutzten Karten irgendwie zu kennzeichnen oder sie einfach umzudrehen, um sie von den anderen auf dem Tisch liegenden Karten zu unterscheiden.

Eine Karte gilt als verwendet und wird somit umgedreht, wenn sie eine Ressource produziert, oder bisweilen wenn eine ihr eigene Besondere Fähigkeit eingesetzt wird. Man bedenke von jetzt an, dass das Verwenden/Umdrehen einer Karte den Gebrauch aller mit dieser in Verbindung stehenden Karten einschließt. Wichtig zu wissen ist auch, dass bei Medievalia jede Produktion von Ressourcen sofort wirksam ist und nicht aufgespart werden kann: dies bedeutet, dass man die in einem bestimmten Moment produzierten Ressourcen zur Gewinnung von nur einer Spielkarte verwenden kann und die im Übermaß gebildeten Ressourcen verloren gehen.

DIE KARTENTYPEN

► **Die Territorien.** Die Territorien produzieren Ressourcen. Es gibt 4 Typen: Felder (produzieren Nahrung), Wälder (produzieren Energie), Zuchtbetriebe (produzieren Nahrung) und Bergwerke (produzieren Gold). Die Territorien kosten Arbeitskraft, um ins Spiel gebracht werden zu können, und produzieren eine oder mehrere Ressourcen, wenn sie genutzt werden. Es ist nämlich möglich, auf ein Territorium eine oder mehrere Arbeitskraft-Einheiten zu setzen, um dadurch die Produktivität zu erhöhen: zum Beispiel produziert ein Getreidefeld ohne Arbeitskraft 1 Nahrungs-Ressource, während es mit einer darauf gesetzten Arbeitskraft-Einheit 2 und mit zwei Arbeitskraft-Einheiten 3 Nahrungs-Ressourcen produziert. Man beachte, dass auf ein Territorium eine beliebige Karte gesetzt werden darf, die Arbeitskraft produziert, zum Beispiel auch ein Pfarrer oder Händler. Produziert eine Territoriumskarte eine Ressource, wird sie umgedreht, um den Spieler daran zu erinnern, dass sie schon verwendet worden ist. Falls auf dieser Karten liegen (Gebäude oder Figuren), werden sie mitsamt dieser umgedreht.



GETREIDE
Nahrung



BLITZ
Energie



MENSCHEN
Arbeit



GOLD
Gold

► **Gebäude.** Die Gebäude erlauben es, die Sonderkarten ohne Zusatzkosten zu spielen, gewähren einen Produktionsbonus oder Militärbonusse, oder sie haben einen eigenen militärischen Wert. Wie die anderen Karten haben auch die Gebäude einen Preis. Die Gebäude dürfen nicht alleine gespielt werden; und wenn sie gespielt werden, müssen sie direkt auf einem noch nicht genutzten Territorium platziert werden. (Wenn also ein Spieler alle seine Territorien verwendet/umgedreht hat, darf er kein Gebäude spielen). Werden sie auf einem Territorium platziert, dürfen sie für den gesamten Spielverlauf nicht von diesem entfernt werden und agieren stets zusammen mit dem betreffenden Territorium. Ein einzelnes Territorium kann maximal 3 Gebäude aufnehmen.

Der militärische Wert der Gebäude kann durch einen Bonus +0/1 oder durch einen Wert $1/4$ oder $2/5$ oder $2/6$ repräsentiert werden (jeweils für die Militärgebäude Turm, Festung und Burg). Im ersten Fall wird der Bonus nur dann berücksichtigt, wenn auf dem Territorium auch eine Figurenkarte vorhanden ist. Im zweiten Fall wird das Militärgebäude wie eine Figur betrachtet, mit dem einzigen Unterschied, dass man es nicht bewegen kann.

► **Figuren.** Es gibt verschiedene Typen von Figurenkarten, und alle verhalten sich in gleicher Weise: sie haben einen Preis, eventuell eine Produktion, einen militärischen Wert und bisweilen eine Besondere Fähigkeit. Einige der Figurenkarten erfordern das Vorhandensein eines Gebäudes, um gespielt werden zu können: hat ein Spieler das entsprechende Gebäude nicht, kann er die Karte jedoch trotzdem spielen, wenn er 2 zusätzliche Gold-Ressourcen bezahlt. Die Figurenkarten haben

einen militärischen Wert und können im Krieg eingesetzt werden. Ferner können sie sich innerhalb und außerhalb eines Lehnsgutes bewegen.

DIE BESONDEREN FÄHIGKEITEN DER KARTEN

Die Figuren mit einer Besonderen Fähigkeit sind:



PFARRER



BOGENSCHÜTZE



KAVALLERIE



INFANTERIE



HÄNDLER



KÜNSTLER



BÜROKRAT



Pfarrer. Wird er umgedreht, behandelt er 1 Schaden an einer im gleichen oder im angrenzenden Lehnsgut vorhandenen Figur, alternativ zur normalerweise produzierten Arbeitskraft. Die Pfarrer können sich nicht selbst behandeln, um zu vermeiden, dass sie getötet werden.



Bogenschütze. Wird er umgedreht, produziert er 1 Schaden an einer im gleichen oder im angrenzenden Lehnsgut vorhandenen gegnerischen Figur. Der Schaden kann nur einer Figur zugefügt werden, nicht einem Territorium oder einem Gebäude. Das Ziel des Bogenschützen wird, auch wenn er in einer Armee eingegliedert sein sollte, stets vom angreifenden Spieler gewählt. Die Militärgebäude und die Stadt schirmen die Figuren ab, zum Schutz vor den Angriffen durch die Bogenschützen aus der Ferne.



Infanterie. Eine beliebig gewählte Figur der aus einer Infanterie bestehenden Armee, die nicht identisch mit der Infanterie selbst ist, erhält einen Bonus +0/1. Um diese Fähigkeit zu nutzen, wird die Karte nicht umgedreht.



Kavallerie. Sie kann sich pro Durchgang um zwei Externe Bewegungseinheiten fortbewegen. Um diese Fähigkeit zu nutzen, wird die Karte nicht umgedreht.



Händler. Wird er umgedreht, kann er eine beliebige, soeben produzierte Ressource in einen anderen Ressourcentyp umwandeln, alternativ zur normalerweise produzierten Arbeitskraft. Falls die umzuwandelnde Ressource eine Gold-Einheit ist, produziert die Transformation 2 beliebige Ressourceneinheiten anstatt einer.



Bürokrat. Wird er umgedreht, verringert er den Preis für ein Gebäude um 2 beliebige Ressourcen, alternativ zur normalerweise produzierten Arbeitskraft.



Künstler. Wird er umgedreht, verdoppelt er die Produktion einer einzelnen Karte oder einer Gruppe aus 2-3 Karten, die zusammen agieren (zum Beispiel ein Territorium mit einem Gebäude darauf, oder ein Territorium mit einer oder zwei Arbeitskraft-Einheiten darauf), dies alles alternativ zur normalerweise produzierten Arbeitskraft. Falls die Kartengruppe aus mehr als drei Karten besteht, wählt der Spieler die zu verdoppelnden Karten.

WIE MAN DIE GEBÄUDE KAUFT

Die Gebäudekarten können vom jeweiligen Spieler gekauft werden, ausgehend von den ersten drei zu Beginn des Spiels aufgedeckten Karten und so fort zu den nächsten. Denn wenn eine Gebäudekarte gekauft wird, dreht man die darunter liegende Gebäudekarte um, welche dadurch zum Kauf verfügbar wird. Ein Spieler kann keine zwei Gebäude vom gleichen Typ erwerben.

SONDERREGELN

- ▶ Es ist möglich, während des eigenen Spieldurchgangs (oder desjenigen des Alliierten beim Allianzspiel) 4 gleiche Ressourcen in eine andere einzutauschen. Produziert man zum Beispiel 4 Nahrungs-Einheiten, ist es automatisch möglich, sie in 1 Gold-, 1 Energie- oder 1 Arbeitskraft-Einheit umzuwandeln.
- ▶ Es ist stets möglich, aus dem eigenen Blatt eine Karte abzulegen und dafür 1 Ressource beliebigen Typs zu erhalten. Man kann diese Aktion zu jedem beliebigen Zeitpunkt durchführen, auch außerhalb des eigenen Spieldurchgangs.
- ▶ Es ist möglich, während des eigenen Spieldurchgangs 4 beliebige Ressourcen zu verwenden und dafür eine Karte vom Stapel zu ziehen.

DIE BEWEGUNG

▶ **Interne Bewegung.** Alle Figurenkarten, die nicht verwendet/umgedreht worden sind, können während des eigenen Spieldurchgangs innerhalb des eigenen Lehnsgutes frei versetzt werden: es ist somit möglich, eine Figur auf einem Lehnsgut zu versetzen oder eine Figur von einem noch nicht verwendeten/umgedrehten Territorium zu entfernen und sie frei im Lehnsgut zu belassen. Diese Verlagerung als solche hat nicht das Verwenden/Umdrehen der Karte als Konsequenz. Wird eine Figur auf einem Territorium platziert, sei dies ein Feld, ein Zuchtbetrieb, ein Wald, ein Bergwerk oder die Stadt, so sagt man, dass dieses mit einer Garnison belegt ist.



PFARRER
Kirche



BOGENSCHÜTZE
Schreiner



KAVALLERIE
Stall



INFANTERIE
Schmied



HÄNDLER
Bank



BÜROKRAT
Schule



KÜNSTLER
Handwerksladen

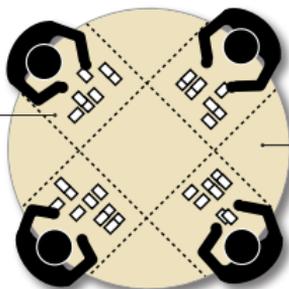
► **Externe Bewegung.** Die Figurenkarten können während des eigenen Spieldurchgangs in einem angrenzenden Lehnsgut bewegt werden. Diese Bewegung hat nicht das Verwenden/Umdrehen der Karte als Konsequenz, sondern kann pro Spieldurchgang 1-mal ausgeführt werden.

► **Militärische Aufteilung.** Es ist stets möglich, während des eigenen Spieldurchgangs Figuren zusammenzulegen, um Armeen zu bilden (oder Figuren einer Armee zu trennen). Auch während des Spieldurchgangs des Gegners ist dies möglich, vorausgesetzt, die Figuren, welche man zusammenlegen will, befinden sich in dem vom Gegner angegriffenen Lehnsgut und sind nicht bereits verwendet/umgedreht worden.

DIE LEHNSGÜTER

Das Lehnsgut eines jeden Spielers besteht aus der Stadt und den Territorien rund um diese. Zwischen den zwei Lehnsgütern von zwei Spielern gibt es ein drittes, wirtschaftlich nicht nutzbares Zwischen-Lehnsgut. Dies bedeutet, dass wenn sich die militärischen Truppen im ersten Spieldurchgang in Richtung des Feindes bewegen, sie nur das Zwischen-Lehnsgut erreichen und das gegnerische Lehnsgut erst im nächsten Durchgang angreifen werden. Wichtig ist noch, anzumerken, dass die Kavallerie mit ihrer Fähigkeit, sich um 2 Externe Bewegungseinheiten anstatt 1 fortzubewegen, das gegnerische Lehnsgut in einem einzigen Zug erreichen und direkt angreifen kann. Ist das Zwischen-Lehnsgut von feindlichen Truppen besetzt, wird die Kavallerie anhalten und kämpfen müssen. Als optionale Regel ist es möglich, auch ein zentrales Zwischen-Lehnsgut einzufügen, welches allen Spielern gemeinsam ist.

Lehnsgut des Spielers
Besteht aus der Stadt und den produktiven Territorien rings um diese



Zwischen-Lehnsgut
Wirtschaftlich nicht nutzbar. Stellt einen Durchgangsbereich dar.

DER KRIEG

Sind in der gleichen Zone Knappen von zwei gegnerischen Parteien anwesend, kommt es zum Kampf. Unter einem Knappen versteht man eine beliebige Karte, welche über einen Angriffs- und Verteidigungswert verfügt. Dies kann sowohl in einem Zwischen-Lehnsgut als auch im Lehnsgut eines Spielers geschehen. In beiden Fällen erfolgt der Kampf einfach durch Vergleich von Angriffs- und Verteidigungswert der ins Spiel gebrachten Karten: wenn der Angriffs- den Verteidigungswert erreicht oder ihn übersteigt, wird die verteidigende Karte zerstört. Dies macht man beiderseits: sowohl für den Angreifer als auch für den Verteidiger; es kann somit vorkommen, dass beide Karten zerstört werden.

WIE MAN DIE KARTEN ANORDNET



Der Bauer
geht aufs Feld;
die Karte wird
darunter gelegt



Feld



Die Kirche erbaut
man auf einem Ter-
ritorium; sie wird
darunter gelegt



So also erscheinen die Karten,
eine auf der anderen; sie wer-
den nur gemeinsam umgedreht

Falls sich zwei einzelne Knappen gegenüberstehen, ist der Kampf sehr einfach und endet rasch. Sind jedoch mehrere Knappen beteiligt, ist die Situation komplizierter, und man kann durch die Zusammenlegung von zwei oder mehr Karten Armeen bilden. Auch die Städte und die Gebäude können kämpfen, nachdem auch sie einen Angriffs- und Verteidigungswert haben; aber sie können sich nicht bewegen und somit nur angegriffen werden und nicht selbst angreifen.

ABLAUF EINES KAMPFES

① Aufstellung des Angreifers. Der Angreifer kann sich die Knappen im Krieg einmal pro Spieldurchgang zunutze machen, vorausgesetzt dass sie vorher noch nicht verwendet/umgedreht worden sind. Der Angreifer entscheidet zuerst, wie er seine Knappen aufstellt: er kann alle Karten trennen, einige davon zusammenlegen oder aber alle zu einer einzigen Armee vereinigen. Der Angreifer ist dazu verpflichtet, in der Schlacht alle seine Knappen einzusetzen, sofern er sich nicht im eigenen Lehnsgut befindet; in diesem Fall kann er auch beschließen, nicht alle seine Streitkräfte in Anspruch zu nehmen.

② Aufstellung des Verteidigers und Entscheidung der Kämpfe. Der Verteidiger entscheidet, wie er seine Armeen aufstellt und wie er denjenigen des Feindes entgegentritt: hat er zum Beispiel drei Armeen gegenüber zweien des Feindes, kann er beschließen, zwei davon zusammenzulegen und eine als einzelne zu belassen, oder aber alle drei gegen einen einzigen Angreifer zu vereinigen. Der Verteidiger kann die Knappen aufstellen, vorausgesetzt, sie sind nicht bereits verwendet/umgedreht worden.

Der Verteidiger muss alle seine Knappen in der Schlacht einsetzen, falls er sich in einem Zwischen-Lehnsgut oder in einem gegnerischen Lehnsgut befindet. Ist er hingegen in seinem eigenen Lehnsgut, kann er darüber entscheiden, welche Knappen er einsetzt und welche nicht. Die nicht genutzten Knappen werden jedoch vom Angreifer angegriffen werden können, falls dieser in der Schlacht mehr Truppen als der Verteidiger hat.

③ **Armeen/Knappen ohne Gegner im Kampf.** Die angreifenden Knappen, welche ohne direkten Verteidiger verblieben sind, greifen das Ziel an, das vom sie manövrierenden Spieler bevorzugt wird, sei es ein Territorium, eine Stadt, ein verteidigender Knappe, der bereits in die Schlacht verwickelt ist oder auch nicht, sei es dass dieser schon verwendet/umgedreht ist oder auch nicht. Falls das Ziel über eine Verteidigung verfügt, ist der normale Kampf zwischen allen beteiligten Karten vorgesehen.

④ **Schäden.** Die Folgen des Kampfes werden rechnerisch erfasst. Falls die Schäden von einer Armee erlitten wurden, legt der Spieler, welcher die betreffende Armee besitzt, die Ordnung fest, gemäß derer sie eingeteilt werden. Die Schäden werden als Summe betrachtet: falls ein Knappe von 10 anderen Knappen angegriffen worden ist, wird die Gesamtheit der Schäden berücksichtigt, zum Beispiel 10 Schäden, nicht 10 mal 1 Schaden. Diese Summe an Schäden wird auf die Karten einer Armee verteilt, wobei alle Schäden zu berücksichtigen sind; und dies macht man, indem man mit dem gesamten Schaden Karte für Karte fortschreitet.

⑤ **Schäden und Sonderbehandlungen.** Zu diesem Zeitpunkt agieren die Bogenschützen und Pfarrer. Hat zum Beispiel eine Armee 3 von 4 Schäden, welche sie überstehen kann, erlitten, können die Bogenschützen eingreifen und ihr den Schaden zufügen, welcher noch fehlt, um sie zu zerstören. Auf die gleiche Weise kann eine Armee, welche 3 von 3 Schäden, die sie überstehen kann, erlitten hat, von einem Pfarrer behandelt werden und überleben.

Es ist zu berücksichtigen, dass sowohl die Pfarrer als auch die Bogenschützen, falls sie zu einer Armee gehören, ihre Fähigkeit nicht nutzen können, wenn sie



Die Infanterie nimmt 3 Schäden auf sich, und es stirbt keiner | Sie werden zerstört, weil sie keine 4 Schäden überstehen, sondern nur 3

in einem Krieg verwickelt sind. Sie können dies tun, wenn ihre Armee am Kampf unbeteiligt geblieben ist, und führen dazu das Verwenden/Umdrehen aller Karten der Armee herbei.

© **Ende des Kampfes.** Man zählt die erlittenen Schäden und legt die zerstörten Karten ab. Für diesen Spieldurchgang ist damit der Krieg beendet. Es kommt der nächste Spieler an die Reihe.

KAMPF INNERHALB EINES LEHNSGUTES

Überfällt ein Spieler das Lehnsgut eines seiner Gegner, müssen beim Kampf einige Betrachtungen berücksichtigt werden:

- ▶ Ein nicht mit einer Garnison belegtes Territorium mit oder ohne gewöhnliche Gebäude wird von einem beliebigen Knappen mit mindestens 1 verfügbarem Angriffswert zerstört.
- ▶ Ist ein Territorium mit einer Garnison belegt, so ist es zu dessen Zerstörung erforderlich, den Knappen zu vernichten, welcher es mit der Garnison belegt hat, und mindestens 1 zusätzlichen übrigen Schaden zu haben, um auch das Territorium zu zerstören.
- ▶ Ist auf einem Territorium ein militärisches Gebäude (Turm, Festung, Burg) vorhanden, zählt dieses wie ein Knappe vom entsprechenden Wert, und das Territorium wird als mit einer Garnison belegt erachtet.

SPIELLENDE

Die Partie endet, wenn eine der beiden Parteien zerstört wird (entweder militärisch oder durch Belagerung) oder aber unmittelbar am Ende des Durchgangs des Spielers, welcher die letzte Karte vom Stapel zieht. Zusätzlich zu diesen beiden Bedingungen endet das Spiel sofort, wenn das letzte Gebäude gekauft wird, falls man mit 3 oder 2 Spielern spielt. (Somit greift also auch im Falle einer Partie zu 4 Spielern, bei der ein Spieler vernichtet wird, sofort diese Möglichkeit.).

BELAGERUNGSSIEG

Die praktikabelste Möglichkeit, um einen Gegner zu besiegen, ist ihn zu belagern. Ein Spieler steht unter Belagerung, wenn zu Beginn seines Spieldurchgangs folgende Gegebenheiten vorliegen:

A. Auf seinem Territorium befinden sich feindliche Knappen.

B. Alle seine Territorien sind zerstört worden, oder keines seiner Territorien ist mit einer Garnison belegt.

Nach **3 Spieldurchgängen** hintereinander in diesem Zustand wird man durch Belagerung besiegt. Man beginnt die Zählung der Durchgänge, wenn der belagerte Spieler seine Spielrunde beginnt und die Belagerungsbedingungen feststellt.

Liegen diese Bedingungen für drei aufeinander folgende Durchgänge vor, wird der Spieler zu Beginn des dritten Durchgangs als besiegt erklärt werden, ohne das Recht zu haben, diesen noch zu spielen. In den Mannschaftsspielen können die Knappen des alliierten Spielers die dem Spielpartner zugefügte Belagerung zerschlagen.

PRESTIGESIEG

Endet das Spiel, weil die Spielkarten oder die Gebäudekarten (bei 2-3 Spielern) aufgebraucht sind, gewinnt der Spieler oder die Allianz mit den meisten Gebäuden die Partie. Im Falle von Gleichstand bei den jeweiligen Gebäuden wird man dazu übergehen, die produzierten Ressourcen (produzierbar von jeder einzelnen Karte, ohne Berücksichtigung der von den Besonderen Fähigkeiten herrührenden Bonusse) eines jeden Spielers zu zählen; im Falle eines weiteren Gleichstands gibt die größere Anzahl von Karten in der Hand den Ausschlag.

ALLIANZSPIEL

Am besten ist es, Medievalia zu viert mit zwei gegen zwei Spieler zu spielen. Spielt man mit einer Allianz, so gelten folgende Zusatzregeln:

- ▶ Es ist nicht möglich, unter Alliierten Karten auszutauschen.
- ▶ Wird ein Spieler besiegt, werden alle seine Karten aus dem Spiel genommen.
- ▶ Wird ein Spieler besiegt, werden alle seine Karten aus dem Spiel genommen.
- ▶ Die Ressourcen können gemeinsam genutzt werden, jedoch mit einigen Einschränkungen:

A. Werden die Ressourcen außerhalb des eigenen Spieldurchgangs zugunsten des eigenen Alliierten produziert, so gilt die Regel der Hälfte: für zwei gleiche Produkte wird jeweils nur eine Ressource erzeugt;

B. Die Fähigkeiten der Karten können nicht außerhalb des eigenen Spieldurchgangs genutzt werden, mit Ausnahme der ausschließlich behandelnden Fähigkeit des Pfarrers, falls sie nicht schon vorher eingesetzt wurde. Hinweis: es ist nicht möglich, die Interne Bewegung außerhalb des eigenen Spieldurchgangs durchzuführen.

WEITERE INFORMATIONEN

Besuchen Sie unsere Internetseite www.giochix.it, um sich über die FAQ zu den Spielregeln und die dort vorhandenen Beispiele zum Spielsystem zu informieren.