



Für 3-6 Spieler

1. Allgemeines

Spieler : 3-6 (bei 5-6 benötigt man die Ergänzungssets)
Dauer: -
Material: Basisspiel und/oder Seefahrer
 Hexfeld STERNENTOR (mehrere ausdrucken falls mehrere Wüsten)

2. Vorbereitung

Der Rahmen wird entsprechend dem gewünschten Modi aufgebaut (Basis und/oder Seefahrer). Die Hexfelder (und Zahlenchips) werden beliebig verteilt. Die Wüste wird nicht benötigt und durch das neue Hexfeld ‚Sternentor‘ ersetzt.

3. Regeln

Unverändert bis auf:

a. Anstelle der Wüste gibt es ein neues Hexfeld ‘Sternentor’. Dieses Sternentor entstand auf einem magischen Getreidefeld und ermöglicht den Siedlern schnell über grössere Distanzen Rohstoffe zu transportieren. (Da es keine Wüste gibt, wartet der Räuber ausserhalb des Spielfeldes auf seinen ersten Einsatz). Wird mit Erweiterungen gespielt wo eine zusätzliche Wüste dabei ist, so wird diese auch durch ein Sternentor-Hexfeld ersetzt.

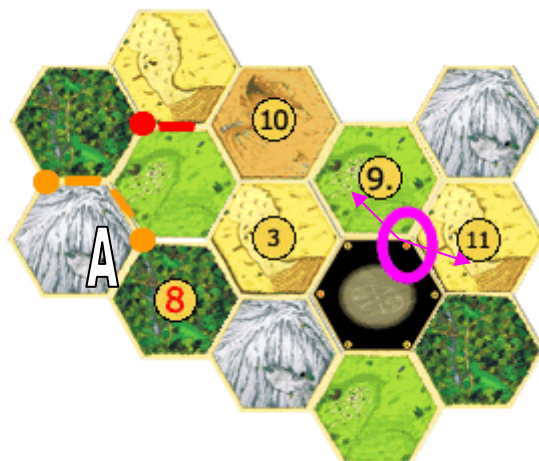
b. Die zusätzliche Rohstoffaufnahme

Spieler ORANGE hat eine Siedlung am Wald-Hexfeld mit der 8 stehen (Punkt A). Wird nun eine 8 gewürfelt, so erhält Spieler ORANGE den Rohstoff Wald (normale Regel) AUSSERDEM darf er sich noch einen zusätzlichen Rohstoff aussuchen. **WEIL:**

Auf dem Sternentor Hexfeld hat jede Ecke ein Zahlenchip abgebildet. Die Ecke mit der 8 befindet sich bei den Hexfeldern Weide-9 und Getreide-11. Obwohl die beiden Zahlenchips auf den Hexfeldern NICHT mit dem Würfelergebnis übereinstimmen-darf sich Spieler ORANGE einen Rohstoff (hier: Wolle oder Getreide) aussuchen-wegen dem angrenzenden Sternentor-Hexfeld.

Das Sternentor-Hexfeld kann NICHT vom Räuber besetzt werden.

Die zusätzliche Rohstoffvergabe durch das Sternentor-Hexfeld ist nicht auf einen Spieler beschränkt. Stehen mehrere Siedlungen oder Städte an einem Feld mit einem Zahlenchip welcher ebenfalls auf dem Sternentor-Hexfeld vertreten ist (4-5-6-8-9-10), so erhält jeder Spieler der einen Rohstoff erhält einen zusätzlichen durch das Sternentor-Hexfeld und dessen angrenzende Hexfelder.



c. Es wird eine „7“ gewürfelt

Hier passieren 2 Dinge:

A - Der Räuber wird versetzt (normal)

B - Das Sternentor-Hexfeld wird um eine Position, nach LINKS, gedreht

Natürlich darf an das Sternentor-Hexfeld gebaut werden. Da dieses Feld jedoch keinen Zahlenchip hat werden nur die beiden anderen angrenzenden Hexfelder Rohstoffe abgeben. Die Zahlenchips an den Ecken des Sternentor-Hexfeld haben keinen Einfluss an angebaute Siedlungen oder Städte.

4. Spielende

Das Spiel endet sobald ein Spieler 11 Siegpunkte erreicht.