

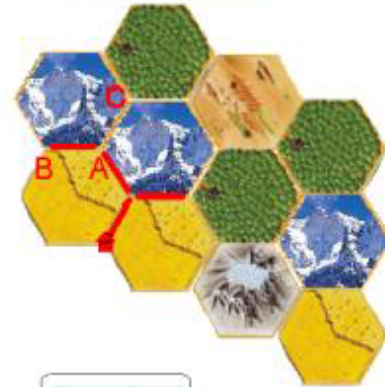
Anleitung:

Hochgebirgsfeld:

Das Hochgebirgsfeld dient als Quelle für die Kristalle. Zum Ernten von Kristallen benötigt der Spieler 1. Zitadelle. Diese zählt unter anderem 1 Siegpunkt. Es kann pro Spieler maximal eine Zitadelle gebaut werden.

Wenn zwei Hochgebirgsfelder aneinander liegen, so ist es nicht möglich die Felder mit Hilfe einer Straße zu überqueren (eine Verbindung von Punkt A nach Punkt B darf gebaut werden. Eine Verbindung von Punkt A nach Punkt C darf nicht gebaut werden. An den Hochgebirgshängen (z.B. Übergang von Korn zu Hochgebirge, dürfen sowohl Siedlungen, Städte und Zitadellen (pro Spieler eine gebaut werden)) Es ist aber nur mit einer Zitadelle möglich an einem Hochgebirgsfeld zu ernten!

Wenn die auf dem Hochgebirgsfeld hinterlegte Zahl gewürfelt wird, erhält jeder Mitspieler, der eine Zitadelle an diesem Feld gebaut hat eine Handelsware Bergkristall. Diese können benutzt werden um den Ausbaustufenkalender Zauber (lila) weiterzuentwickeln. Als Zauberarten dienen hier die bekannten Lilafarbenen Karten. Eine Zitadelle wird wie eine Siedlung an eine Ecke des Sechseckfeldes gesetzt. Hat Spieler Rot eine Zitadelle an Punkt A gesetzt, so kann er zum einen an den beiden Hochgebirgsfeldern ernten (1 Handelsware pro Feld bei gewürfelter Ertragszahl) aber auch am Kornfeld (1 Rohstoff) wenn die entsprechende Zahl gewürfelt wurde.



Handelsware
Bergkristall

Lehmausbauten

Die Handelsware Lehm (ehemals Kristalle) wurde durch die Handelsware Edelsteine ersetzt. Wenn ein Spieler eine Stadt an einem Lehmfeld aufstellt, so erhält er jedesmal wenn die Zahl des Lehmfeldes gewürfelt wird eine Handelsware Edelstein. Mit dieser kann er den Ausbaustufenkalender Lehm entsprechend weiterentwickeln und später die Ereigniskarten Lehm erhalten.



Handelsware
Lehm



Ereigniskarte
Lehm Rückseite

Die Kartenanzahl:

Lehm Ereigniskarten:

Heuschreckenplage	2 mal vorhanden	Drachentöter	1 mal vorhanden
Raubbau	1 mal vorhanden	Seeskorte	2 mal vorhanden
Waldbrand	1 mal vorhanden	Sandsturm	2 mal vorhanden
Fastenzeit	1 mal vorhanden	Heer	2 mal vorhanden
Hafenblockade	1 mal vorhanden	Humanität	2 mal vorhanden
Ritterturnier	2 mal vorhanden	Seeschalcht	2 mal vorhanden
Streik	1 mal vorhanden	Stadtbrand	1 mal vorhanden
Landeskorte	2 mal vorhanden	Zugbrücke	4 mal vorhanden
Kreuzritter	2 mal vorhanden	Wolfsrudel	2 mal vorhanden
Medizin	1 mal vorhanden	Hinterhalt	1 mal vorhanden
Raubzug	2 mal vorhanden	Bettler	2 mal vorhanden

Die Kartenanzahl:

Hochgebirgs Ereignisskarten:

Zauberveto	2 mal vorhanden
Weißer Magie	1 mal vorhanden
Zauberformel	2 mal vorhanden
Gunst der Sterne	1 mal vorhanden
Zauberland	1 mal vorhanden
Großer Zauberdraache	1 mal vorhanden
Hexenspruch	1 mal vorhanden
Magische Fügung	3 mal vorhanden
Zauberkräft	1 mal vorhanden
Tanz der Einhörner	2 mal vorhanden
Magische Strömung	2 mal vorhanden



Zauber der Natur	2 mal vorhanden
Geisterschiff	2 mal vorhanden
Kleiner Zauberdraache	3 mal vorhanden
Zauberer	5 mal vorhanden
Riesenwelle	2 mal vorhanden
Zuwuchern	3 mal vorhanden
Tornado	2 mal vorhanden
Blitzschlag	2 mal vorhanden
Flutwelle	1 mal vorhanden
Schutzzauber	1 mal vorhanden

Vermerk:

Die Zauberkarten wurden also noch mal verschärft, was den Bau der Zitadelle Lohnenswert macht. Desweiteren sei hier noch angefügt, dass die geniale Erweiterung **H&Z nicht von mir erfunden** wurde, sondern nur in die erweiterung mit eingeflossen ist und etwas umfrisiert wurde. Die Ursprüngliche Version findet Ihr unter www.siedeln.de