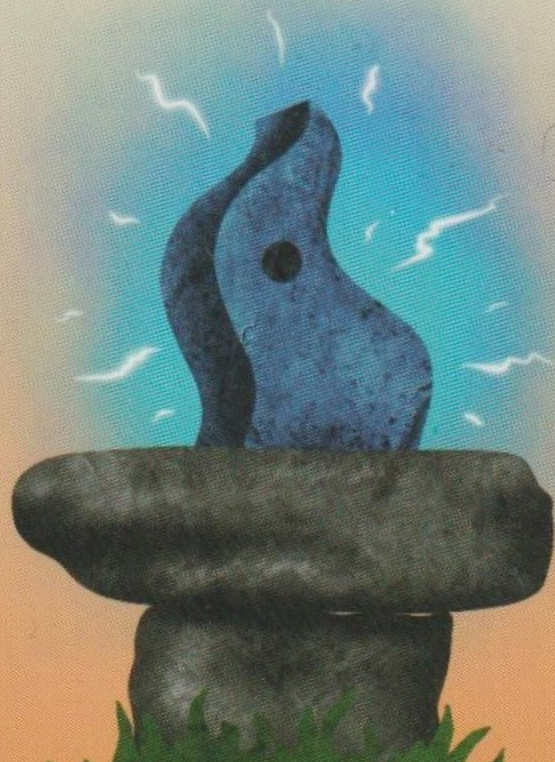


WULTAKI

ERWEITERUNGEN



ANLEITUNG

INHALT

In dieser Erweiterungssammlung befinden sich die folgenden drei Erweiterungsmodule:

Flaggen Erweiterung:

Mehrheitenbonus: Erhalte Boni durch hinterlassene Flaggen beim Besuchen der Standard-Orte.

Räume Erweiterung:

Werte deinen Turm mit mächtigen Räumen auf, die dir neue Fähigkeiten oder passive Vorteile bieten.

Spezialisten Erweiterung:

Dein Sonderarbeiter erhält mächtige Fähigkeiten und bringt stetige Abwechslung ins Spiel.

Du solltest mit dem Grundspiel bereits vertraut sein, bevor du es mit diesen Erweiterungen kombinierst.

MATERIAL

1 Flaggenwertungskarte



20 Flaggenmarker



12 Raumkarten



10 Fähigkeitskarten



FLAGGEN

Wählt eine der zwei Seiten der Wertungskarte. Diese Wertungskarte gilt für das gesamte Spiel.



Eine Seite gewährt euch Siegpunkte, die andere beliebige Ressourcen pro erreichter Mehrheit zum Rundenende.

Legt die Wertungskarte für alle Spieler:innen sichtbar neben den Spielplan.

Flaggen hinterlassen:

Platzierst du einen Arbeiter auf einem Besuchsfeld der 6 Standard-Orte, kannst du, zusätzlich zur normalen Aktion, eine deiner 5 Flaggen hinterlassen.



Du darfst bei jedem Besuch genau eine Flagge platzieren, egal wieviele Flaggen bereits dort liegen. Platzierte Flaggen können nicht mehr versetzt werden.

Wertung je Rundenende (je Standard-Ort):

Bei Rundenende, bevor alle Arbeiter zurück genommen werden, wird die Mehrheitsverteilung je Standard-Ort ausgewertet.

Flaggen in der selben Anzahl werden entfernt und zurück gegeben. Anschließend erhalten die Spieler:innen mit den meisten bzw. zweitmeisten Flaggen die entsprechende Belohnung der Wertungskarte: 3/1 SP; 3/1 Ressourcen.

Danach werden alle Flaggen zurück genommen.

Wertungsbeispiel:



Grün: 2/3 Flaggen -> 3 SP/Ressourcen
Gelb: 1/3 Flaggen -> 1 SP/Ressource



Grün: 2/5 Flaggen -> Ohne Belohnung
Gelb: 2/5 Flaggen -> Ohne Belohnung
Weiß: 1/5 Flaggen -> 3 SP/Ressourcen

RÄUME

Die Raumkarten sind in zwei Arten unterschieden. Räume für die linke und die rechte Seite des Turms. Sie sind zusätzlich zu den Turmaufwertungen zu erwerben und werden in zwei Stapel neben dem Spielplan bereit gestellt. Mischt die Karten und legt sie mit der Vorderseite nach oben aus. Die jeweils oberste Karte kann bei einer Aufwertung gewählt werden.

Aufbau neben dem Spielbrett:

Linke Seite:

6 aktive Karten

Zum Aktivieren muss ein Arbeiter auf dem Besuchsfeld platziert werden.



Rechte Seite:

6 passive Karten

Sie haben erhöhte Kosten, zusätzlich zu den Aufwertungskosten des Spielertableaus.

Raumkarten können, wie die Turmaufwertungen, über Aufwertungsaktion gewählt werden. Für passive Räume müssen zusätzliche Kosten entrichtet werden. Der rechte Aufwertungsplatz hat Kosten von 8 Gold. Sind auf der Raumkarte oben links weitere 2 Gold als Kosten notiert, so müssen 10 Gold bezahlt werden.

Die Raumkarten erklärt:



R-001: (passiv)
Erhalte 4 Ressourcen
deines Kosten-
markers bei jedem
Rundenwechsel.



R-002: (passiv)
Rundenwechsel:
Du kannst einen
angeworbenen zus.
Arbeiter zurück auf das
Spielertableau schicken
um 4 SP zu erhalten.



R-003: (passiv)
Andere Spieler:in-
nen müssen dir 1
beliebige Ressource
geben, wenn sie
das Dorf besuchen
möchten.



R-004: (passiv)
Spieler:innen müssen
dir 2 beliebige
Ressourcen abgeben,
nachdem sie das
Monster ausgeraubt
haben.



R-005: (passiv)
Führen Spieler:innen
eine Aufwertung
durch, erhältst du 1
SP. Sie erhalten nur
noch 3 SP.



R-006: (passiv)
Nach dem Aufsteigen
in der Pyramide der
Verdammnis, darfst
du eine Omenkarte
ausspielen. (max 4x)



R-007: (aktiv)
Tausche beliebige
Ressourcen mit dem
allgemeinen Vorrat
in der selben Menge.



R-008: (aktiv)
Wirf Omenkarten ab
um Ressourcen zu
erhalten. Erhalte zwei
beliebige Ressourcen
pro abgeworfener
Karte.



R-009: (aktiv)

Verschenke Omenkarten an beliebige Mitspieler:innen. Erhalte für jede Omenkarte, die verschenkt wurde, 1 SP.



R-010: (aktiv)

Entferne eine deiner Aufwertungen und erhalte 4 Gold. Nimm den Marker zurück in deinen Vorrat.



R-011: (aktiv)

Zieh 5 Paktkarten vom Ziehstapel und wähle 1 Paktkarte aus, die du behältst. Wirf den Rest wieder ab.



R-012: (aktiv)

Zahle 5 Gold um einen beliebigen Besuchsort auf dem Spielbrett zu aktivieren, egal ob besetzt oder nicht.

SPEZIALISTEN

Wählt eine der 10 Fähigkeitskarten und legt sie für alle Spieler sichtbar neben das Spielbrett.

Diese Karte ersetzt die Sonderfähigkeit aller Spezialarbeiter aus dem Grundspiel und gilt für das gesamte Spiel über.

Asymmetrische Spielweise:

Wahlweise können alle Spieler eine eigene Fähigkeitskarte ziehen, was jedoch nur sehr erfahrenen Spielern empfohlen wird.

Achtung: Die unterschiedlichen Fähigkeiten können unterschiedlich stark in das Spielgeschehen eingreifen.

Die Fähigkeitskarten erklärt:



S-001:
Platzierst du diesen Arbeiter, kannst du zusätzlich bis zu 2 Paktkarten aus der offenen Auslage annehmen.



S-002:
Platzierst du diesen Arbeiter auf einem Besuchsort mit anderen Arbeitern, erhalte je 2 beliebige Ressourcen von diesen Spieler:innen.



S-003:
Du kannst diesen Arbeiter auch in Orten einsetzen, die bereits vollständig besetzt sind.



S-004:
Platziere diesen Arbeiter auf einem Ort, der durch einen fremden zus. Arbeiter besetzt ist und verjage ihn zurück auf das Spielertableau.



S-005:
Besuche einen Ort mit diesem Arbeiter und nimm einen dort bereits eingesetzten Arbeiter zurück in deinen Vorrat.



S-006:
Spiele eine Omenkarte aus, nachdem du einen Ort mit diesem Arbeiter besucht hast.



S-007:
Besucht ein/e Mitspieler:in den Ort, wo dieser Arbeiter eingesetzt wurde: Wirf 2 Omenkarten ab, um den Ort erneut zu aktivieren.



S-008:
Aktionen, die durch diesen Arbeiter ausgelöst werden, werden niemals mit einer Rachekarte bestraft, z.B. Plündern oder Verjagen.



S-009:
Tausche Ressourcen
gegen Siegpunkte,
beim Besuchen eines
Ortes mit diesem
Arbeiter. Erhalte 1
SP je 2 Ressourcen.



S-010:
Platzierst du diesen
Arbeiter auf einem
Besuchsort erhältst du
3 Gold.

VERLAG

Hodari Spiele
David Rimbach
Untere Bahnhofstr. 24
34376 Immenhausen

KONTAKT

Mail:
kontakt@hodari-spiele.de

Web:
www.hodari-spiele.de

Alle Rechte vorbehalten.

AUTOR/ILLUSTRATOR

David Rimbach

