TAPESTRY

PLÄNE UND GEGENPLÄNE

1-5 Spieler, 90-120 Minuten, ab 12 Jahren

eine Erweiterung von Jamey Stegmaier

illustriert von Andrew Bosley • Miniaturen von Rom Brown

Wählt aus einer Vielzahl von neuen Zivilisationen, verfolgt individuelle Ziele, um neue Wahrzeichen in eurer Hauptstadt zu bauen, und spioniert bei euren Gegnern.

SPIELMATERIAL

10 asymmetrische Zivilisationstableaus

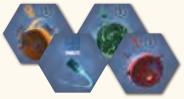
7 einzigartige, bemalte Wahrzeichen
(5 für die Wahrzeichenkarten, 1 für eine neue Gobelinkarte und 1 für ein neues Weltraumteil)

Einräumanleitung auf der Rückseite der Box.

5 Wahrzeichenkarten

15 Gobelinkarten

4 Weltraumteile



12 Wahrzeichenteile

1 Regelbuch

1 Erkundungsbeutel

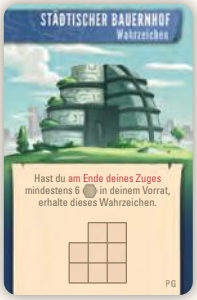
VOR DEM ERSTEN SPIEL

Mischt die neuen Zivilisationstableaus, die neuen Gobelinkarten und die neuen Weltraumteile zum entsprechenden Material aus dem Grundspiel. Legt alle Geländeteile in den neuen Erkundungsbeutel. (In der Erweiterung sind keine neuen Geländeteile enthalten.)

Optional: Für einen besseren Überblick, ob ein Wahrzeichen noch verfügbar ist, legt die 12 Wahrzeichenteile auf ihre Felder auf den Fortschrittsleisten.
Während des Spiels: Entfernt das Wahrzeichenteil von der Leiste, wenn jemand das entsprechende Wahrzeichen erhält.

WAHRZEICHEN (AUFBAU UND IM SPIEL)

Aufbau: Nach der Wahl des Startspielers zieht der Letzte in der Spielreihenfolge so viele Wahrzeichenkarten wie ihr Spieler seid, wählt eine davon und legt sie offen in den eigenen Spielbereich. Gebt die Wahrzeichenkarten danach gegen den Uhrzeigersinn weiter und sucht euch jeweils 1 Karte aus, so dass der Startspieler die letzte Karte erhält. Stellt das passende Wahrzeichen neben oder auf eure gewählte Karte.
Während des Spiels: Habt ihr am Ende eines eurer Züge das Ziel auf eurer Wahrzeichenkarte erfüllt, erhaltet ihr das Wahrzeichen und baut es in eure Hauptstadt ein.



Anmerkung des Autors: *Diese Wahrzeichen sollen euch ein persönliches Ziel geben, auf das ihr in der ersten Hälfte des Spiels hinarbeiten könnt, anstatt weitere allgemeine Ziele hinzuzufügen. Dieser Mechanismus funktioniert mit allen Spielerzahlen besser als andere mögliche Mechanismen. Außerdem ist dieser Mechanismus gut erweiterbar.*

NEUE GOBELINKARTEN

Von den 15 neuen Gobelinkarten sind 5 der „Falle" ähnlich. Diese könnt ihr als normale Gobelinkarten oder gegen die Eroberung eines eurer Gebiete oder, wenn eine Falle gegen euch gespielt wird, spielen.

Die meisten der neuen Gobelinkarten sind selbsterklärend. Hier ein paar Anmerkungen zu denen, die es nicht sind:

Kapitulation, Rückzug und Überraschungsgast: Du darfst nicht, zusätzlich zu dieser Karte, auch noch eine Falle spielen.

Rückzug: Du darfst dich auch in ein Gebiet zurückziehen, das bereits 2 Spielsteine enthält.

Überraschungsgast: Im Regelbuch des Grundspiels steht zur Errungenschaft *Mittlere Insel* „Spielt ein Mitspieler eine Fallenkarte, wenn du versuchst, die mittlere Insel zu erobern, erhältst du die Errungenschaft nicht." Dies gilt auch für diese Gobelinkarte.

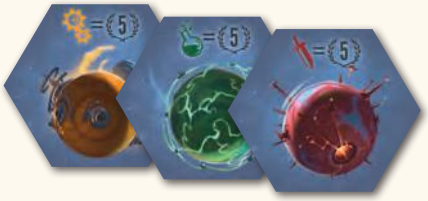
Unterhaltung der Massen: Dies ist die erste Gobelinkarte, die euch beim Ausspielen ein Wahrzeichen gibt.

Anmerkung des Autors: *Mit den neuen Gobelinkarten wollte ich das Erobern ein wenig spannender machen. Tapestry ist zwar kein Kampfspiel, aber trotzdem sollt ihr das Gefühl haben, raffinierte Züge auf der Karte auszuführen. Außerdem machen neue Karten immer Spaß.*

Sollte der Nachziehstapel an Gobelinkarten einmal aufgebraucht sein, mischt den Ablagestapel und nutzt ihn als neuen Nachziehstapel. Enthält der Ablagestapel keine Karten, könnt ihr keine weiteren Gobelinkarten ziehen.

NEUE WELTRAUMTEILE

Ein neues Weltraumteil gibt euch als Belohnung ein Wahrzeichen, den Monolithen.



Die anderen geben euch eine Belohnung mit andauerndem Effekt. Immer wenn du auf der Fortschrittsleiste mit dem abgebildeten Symbol voranschreitest, erhältst du 5 Siegpunkte.

Beachtet: *Es gibt Fähigkeiten und Karten, die es euch erlauben, in einem Zug über eine größere Strecke voranzuschreiten. Dies gilt immer noch als ein einziges Voranschreiten.*

Anmerkung des Autors: *Eine konstruktive Kritik war, dass es zu wenig andauernde Belohnungen gibt. Dies trifft vor allem auf die Weltraumteile zu. Du hast es bis in den Weltraum geschafft und dafür gibt es nur eine einmalige Belohnung?! Daher gibt es jetzt diese 3 neuen Teile. Es gibt kein Teil für die Entdeckungsleiste, da ihr normalerweise erst am Ende der Entdeckungsleiste Weltraumteile erhaltet und die Belohnung daher kaum noch Punkte geben würde.*

NEUE ZIVILISATIONEN

Eigentlich sollen die neuen Zivilisationen unter die bereits vorhandenen gemischt werden. Da es aber 10 neue Zivilisationen sind, könnt ihr sie auch ohne die Zivilisationen aus dem Grundspiel für die Zivilisationswahl zu Beginn einer Partie nutzen, falls ihr das möchtet.

Anmerkung des Autors: *Einige Zivilisationsfähigkeiten habe ich mir ausgedacht, um einfach ein paar neue Kniffe zu Tapestry hinzuzufügen. Andere verfolgen ein bestimmtes Ziel, das aus Rückmeldungen zum Grundspiel entstanden ist. So sind die Schatzjäger aus dem Wunsch vieler Spieler heraus entstanden, den unterschiedlichen Gebietsarten mehr Bedeutung zu verleihen. Besonders hervorzuheben sind auch die Utilitarier, die andauernde Belohnungen durch einige ihrer Wahrzeichen erhalten. Viele von euch haben sich dies gewünscht. Allerdings haben wir beim Testspielen festgestellt, dass es für die Spieler sehr schwer ist, an die andauernden Belohnungen zu denken.*
Vor diesem Hintergrund könnt ihr auch zu Beginn der Partie jeder eine Zivilisation wählen, die euren Vorlieben entspricht, anstatt den Zufall entscheiden zu lassen.

NEUE REGEL BEI GLEICHSTAND

Diese Regel ersetzt die ursprüngliche Regel zur Auflösung eines Gleichstands:
Es gewinnt den Gleichstand, wer die höhere Wahrzeichenminiatur in der Hauptstadt hat.

ANPASSUNGEN DER ZIVILISATIONEN

Führt diese Anpassungen zu Beginn jeder Partie durch, egal ob ihr mit der oder ohne die Erweiterung spielt. Während des Spiels gibt es keine Anpassungen. In Version 1.1 des Grundspiels wurden die Zivilisationen bereits entsprechend angepasst.

ALCHEMISTEN

Beginnst du das Spiel mit den Alchemisten, erhalte 2 .

DIE AUSERWÄHLTEN

Beginnst du das Spiel mit den Auserwählten, erhalte 15 SP pro *Mitspieler*.

FUTURISTEN

Beginnst du das Spiel mit den Futuristen, verliere sofort nachdem du die Vorteile der Futuristen erhalten hast, 1 ★ und 1 .

HANDWERKER

Beginnst du das Spiel mit den Handwerkern, erhalte in deinem ersten Einkommenszug 1 beliebigen Rohstoff weniger.

ARCHITEKTEN

Beginnst du das Spiel mit 3 oder mehr Spielern mit den Architekten, erhalte 10 SP pro *Mitspieler*.

FEIERWÜTIGE

Beginnst du das Spiel mit den Feierwütigen, erhalte 1 .

HÄNDLER

Beginnst du das Spiel mit den Händlern, erhalte 2 .

HERALDE

Beginnst du das Spiel mit den Heralden, verliere sofort 15 SP. Die Heralde beginnen also mit -15 SP.

ANFÜHRER, ENTERTAINER, ERFINDER, HISTORIKER, ISOLATIONISTEN, MILITANTE, MYSTIKER, NOMADEN

keine Anpassungen

Die Anpassungen an den Zivilisationen werden durch Stonemaier Games bei Bedarf und in unregelmäßigen Abständen vorgenommen.
Wir empfehlen, von Zeit zu Zeit auf der folgenden Internetseite nach Änderungen zu schauen:
http://www.feuerland-spiele.de/tapestry

(Stand November 2020)

Fehlen Teile?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!

Deutsche Bearbeitung und Übersetzung: Inga Keutmann

Lektorat: Christine Heeren, Gerhard Tischler, Bastian Winkelhaus

©2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de

Version 1.0

FEUERLAND

STONEMAIER GAMES

Besonderer Dank an Sam Gray für die Inspiration zu den Schatzjägern und Jeremy Kaemmer für seine Hilfe bei der Datenanalyse.

©2020 Stonemaier LLC. Tapestry is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.