

MEDIEVALIA ACTION

EINLEITUNG

Diese Erweiterung bringt **3 neue Charaktere**, **3 neue Gebäude** und **54 neue Karten** (jeweils drei Mal), welche den Aktionskartenstapel bilden, sowie 3 Soldatenkarten und 8 Übersichtskarten. Der neue Aktionskartenstapel wird zu Spielbeginn neben die anderen 3 Stapel gelegt und wird wie diese benutzt: Die Spieler können nun Karten von diesen 4 Stapeln aufnehmen.

SPIELAUFBAU

1 Die neuen Charaktere werden in die entsprechenden Stapel eingemischt (Gastwirt und Kurtisane in den Charakterkartenstapel, Lanzenträger in den Militärkartenstapel).

2 Die neuen Gebäudekarten werden den Gebäudekartenstapeln hinzugefügt.

3 Die Aktionskarten werden gemischt und als vierter Stapel neben die drei anderen Nicht-Gebäudekarten Stapel gelegt.



NEUE KARTEN

Gebäude. Es gibt 3 neue Gebäude: 2 Zivil- und 1 Militärgebäude.

Der **Palast** ist ein Zivilgebäude, dem die Kurtisane zugeordnet ist, zur **Wirtschaft** gehört der Gastwirt. Die **Kaserne** ist ein Militärgebäude mit Angriffs-/Verteidigungswert und gehört zum Lanzenträger.



PALAST



WIRTSCHAFT



KASERNE

Charaktere. Die neuen Charaktere haben folgende Spezialfähigkeiten:



Kurtisane. Wenn die Karte benutzt wird, lenkt sie eine Charakterkarte in demselben oder einem benachbarten Lehen auf gleiche Weise ab wie die Aktionskarte Ablenkung. Diese Spezialfähigkeit kann außerhalb des eigenen Spielzuges benutzt werden, sowohl bei einem Angriff



als auch bei Verteidigung und auch, wenn die Kurtisane nicht in ihrem Heimatlehen ist. Bei gleichzeitiger Nutzung von Kurtisane und Priester oder Bogenschütze kommt die Kurtisane zuerst zum Zuge!

Gastwirt. Wenn die Karte benutzt wird, kann der Spieler eine Aktionskarte kostenlos aufnehmen.

Lanzenträger. Ein anderer Charakter in demselben Lehen, nicht der Lanzenträger selbst, erhält einen Militärstärkebonus +1/0. Die Karte wird für die Nutzung ihrer Spezialfähigkeit nicht gedreht.

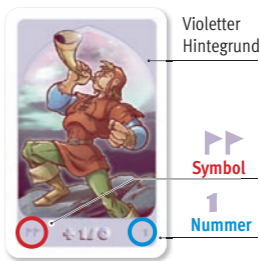
Aktionen. Aktionskarten tragen eine Nummer, einen Namen und ein Symbol. Die Nummer dient der Identifikation der Karte und ihrer Funktion, der Name hilft dabei, sich das zu merken. Das Aktionskartensymbol gibt an, gegen welche Spieler die Karte gespielt werden kann:



Die Karte kann gegen alle Spieler gespielt werden.



Die Karte kann nur gegen Spieler gespielt werden, die gerade nicht ihren Spielzug ausführen.



AKTIONSKARTE

WIRKUNG

Aktionskarten können jederzeit während des Spiels gespielt werden. Die meisten Aktionskarten bringen dem Spieler selbst Vorteile, manche behindern die anderen Spieler.



Die Identifikationsnummer mancher Aktionskarten unterscheidet sich durch ein Symbol von dem der anderen Karten: Diese Karten haben eine **länger dauernde Wirkung**, von der alle Spieler (auch derjenige, der die Karte gespielt hat) 1 komplette Spielrunde lang betroffen sind. Nach ihrer Anwendung werden Aktionskarten abgeworfen, falls nicht anders angegeben.



1 HOHE MORAL



2 MILITÄRLAGER



3 DIEBSTAHL



4 ARBEITERAUFSTAND



5 PEST



6 SCHNELLIGKEIT



- 1 Hohe Moral.** +1/0 Militärstärke für einen Charakter in einem Spielzug.
- 2 Militärlager.** Der Spieler gewinnt 2 Rohstoffe seiner Wahl für jedes eigene Militärlager. Diese beiden extra Rohstoffe können nur für die Kosten einer Militärkarte benutzt werden.
- 3 Diebstahl.** Nimm eine zufällige Karte aus der Hand eines anderen Spielers und nimm sie auf deine Hand.
- 4 Arbeiteraufstand.** Alle Arbeiter des Spielers sind zu Beginn seines nächsten Spielzuges im Aufstand: Sie produzieren keine Rohstoffe, bewegen sich nicht und greifen nicht an. Zu Spielzugbeginn eingesetzte Arbeiter sind sofort im Aufstand. Die Arbeiter tragen zur Verteidigung bei, wenn der Spieler angegriffen wird.
- 5 Pest.** Der Spieler muss zwei zufällige Karten aus seiner Hand abwerfen.
- 6 Schnelligkeit.** Ein Charakter gewinnt 1 zusätzliche Bewegung in einem Spielzug.
- 7 Kristallkugel.** Nimm 3 Karten von einem Stapel und nimm eine davon auf die Hand. Die beiden anderen werden abgeworfen.
- 8 Erhobener Schild.** +0/1 Militärstärke für einen Charakter in einem Spielzug.
- 9 Ablenkung.** Ein Charakter führt einen Spielzug lang keinerlei Aktionen aus, verteidigt sich aber, wenn er direkt angegriffen wird. Falls der gewählte Charakter bereits an einem Kampf beteiligt ist, entscheidet der diese Karte spielende Spieler, ob der Charakter im Kampf bleibt oder nicht.
- 10 Kalter Winter.** Eine gesamte Spielrunde lang sind die Versorgungskosten für alle Spieler doppelt so hoch. Die Wirkung tritt sofort zu Beginn eines Spielzuges ein. Mehrere zugleich bzw. nacheinander gespielte Karten Kalter Winter addieren ihre Wirkung nicht, können aber die Dauer verlängern (jede Karte gilt eine Runde lang).
- 11 Totengräber.** Ermöglicht dem Spieler, eine Karte vom Abwurfstapel auf seine Hand zu nehmen. Er kann dabei die Wahl aus den letzten 8 abgeworfenen Karten treffen, wobei Gebäudekarten nicht mitzählen.

12 Söldner anwerben. Der Spieler kann eine Militärkarte spielen, indem er nur 2 Gold zahlt. Nach jeder Reaktivierungsphase muss der Spieler 1 Gold zahlen, um den Söldner zu versorgen oder er wird abgeworfen. Um das nicht zu vergessen, sollte diese Karte unter die Militärkarte gelegt werden.

13 Königliche Steuer. Eine gesamte Spielrunde lang müssen alle Spieler nach ihrer Reaktivierungsphase 1 Gold für jedes Gebäude zahlen, das sie besitzen, oder es wird abgerissen (abgeworfen). Die Spieler sind gezwungen, Gold zu produzieren, so gut sie jeweils können. Mehrere zugleich bzw. nacheinander gespielte Karten Königliche Steuer addieren ihre Wirkung nicht, können aber die Dauer verlängern (jede Karte gilt eine Runde lang).

14 Schlechte Regierung. Der Spieler muss 3 Rohstoffe seiner Wahl verschwenden (ungenutzt produzieren). Dafür kann er ausliegende Karten drehen und/oder Handkarten abwerfen. Das muss sofort nach seiner Reaktivierungsphase geschehen.

15 Militärausbildung. Ein Charakter der Arbeitskraft produziert wird dauerhaft zum Soldaten mit Militärstärke 2/2 umgeschult. Eine eventuelle Spezialfähigkeit geht verloren. Die Charakterkarte wird durch die Karte Militärausbildung ersetzt.

16 Gute Regierung. Der Spieler gewinnt 3 Rohstoffe seiner Wahl hinzu.

17 Feiertag. Eine ganze Runde lang können die Spieler nicht kämpfen, ihre Truppen dürfen sich aber bewegen. Der Feiertag durchbricht eine Belagerung.

18 Von Königs Gnaden. Diese Karte legt der Spieler vor sich aus, sie gibt ihm 1/2 oder 1 SP, je nach Karte. Zum Spielschluss werden angebrochene SP aufgerundet.

NEUE REGELN

- Karten können von allen vier verdeckten Kartenstapeln genommen werden: Charakter-, Militär-, Landschafts- oder Aktionskartenstapel.
- Aktionskarten können außerhalb des eigenen Spielzuges gespielt werden.
- Durch den Abwurf einer Aktionskarte gewinnt ein Spieler 1/2 Rohstoff anstatt 1 Rohstoff für den Abwurf anderer Karten.
- Durch Zahlung von 2 Rohstoffen kann ein Spieler 1 zusätzliche Aktionskarte aufnehmen (anstatt 4 Rohstoffe für andere Karten).
- Im Teamspiel kann 1/2 Rohstoff dem Verbündeten gegeben werden.
- Während eines Kampfes muss die richtige Reihenfolge der Aktionskarten beachtet werden: Erst spielt der Angreifer (und sein Verbündeter) Aktionskarten, dann der Verteidiger (und sein Verbündeter), anschließend kann wieder der Angreifer Karten spielen, dann wieder der Verteidiger usw. Wenn beide Seiten keine Karten mehr spielen wollen oder können, geht der Kampf normal weiter. Andere, unbeteiligte Spieler, können mit Aktionskarten zu Gunsten des Angreifers oder Verteidigers eingreifen, wenn sie möchten.
- Auch ist die Reihenfolge wichtig, in welcher die Karten gespielt wurden. Falls ein Spieler zwei Karten abwerfen muss, weil die Pest gegen ihn gespielt wurde, kann er nicht in dem Moment zwei Karten spielen, um zu verhindern, sie abwerfen zu müssen. Im Streitfall muss immer der Vorrang der Aktionskarten und der Spezialfähigkeit der Kurtisane beachtet werden.