TAPESTRY

ANPASSUNGEN DER ZIVILISATIONEN

Führt diese Anpassungen zu Beginn jeder Partie durch. Während des Spiels gibt es keine Anpassungen.

Zivilisationen mit Anpassungen zur vorherigen Übersicht sind **blau** markiert, Anpassungen zu Version 1.1 des Spiels *(siehe S. 6 der Regel unten rechts)* sind mit * und **fett markiert**.

ALCHEMISTEN*

Beginnst du das Spiel mit den Alchemisten, erhalte insgesamt 2 ⊕ **und 10 SP**.

EINDRINGLINGE*

Beginnst du das Spiel mit den Eindringlingen, erhalte in deinem 1. Einkommenszug 1 ⊕ weniger.

FUTURISTEN

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

HERALDE*

Beginnst du das Spiel mit den Heralden, **verlierst du keine SP. Die Heralde beginnen also mit 0 SP.**

(Du darfst weiterhin zu Beginn deines 1. Zuges eine Gobelinkarte auf „Beherrschung des Feuers" spielen.)

SPIONE*

Beginnst du das Spiel mit den Spionen, erhalte in deinem 1. Einkommenszug 1 ⊕ weniger.

ARCHITEKTEN

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

ENTERTAINER*

Beginnst du das Spiel mit den Entertainern, erhalte 1 ⊕.

HÄNDLER*

Beginnst du das Spiel mit den Händlern, erhalte insgesamt 2 ⊕ **und 10 SP**.

HISTORIKER*

Beginnst du das Spiel mit den Historikern und ihr spielt mit der Künste-Leiste (aus der Erweiterung „Kunst und Architektur"), verliere 5 SP pro Mitspieler.

SCHATZJÄGER*

Beginnst du das Spiel mit den Schatzjägern, erhalte in deinem 1. Einkommenszug 2 ⊕ weniger.

DIE AUSERWÄHLTEN

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

FEIERWÜTIGE

Beginnst du das Spiel mit den Feierwütigen, erhalte 1 ⊕.

HANDWERKER

Beginnst du das Spiel mit den Handwerkern, erhalte in deinem 1. Einkommenszug 1 ⊕ weniger.

MYSTIKER*

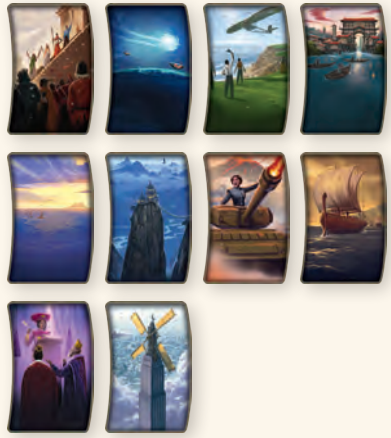
Beginnst du das Spiel mit den Mystikern, erhalte 1 ⊕.

TÜFTLER*

Beginnst du das Spiel mit den Tüftlern, erhalte in deinem 1. Einkommenszug 2 ⊕ weniger.

UTILITARIER*

Beginnst du das Spiel mit den Utilitariern, erhalte in deinem 1. Einkommenszug 1 ⊕ weniger.



ANFÜHRER, AUSSERIRDISCHE, ERFINDER, FLUSSVOLK, INSULANER, ISOLATIONISTEN, MILITANTE, NOMADEN, RATGEBER, WIEDERVERWERTER

keine Anpassung

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