

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 (1.4) bzw. zu Version 1.1 des Spiels (S. 6 rechts unten) sind mit * markiert.



ALCHEMISTEN*

Beginnst du das Spiel mit den Alchemisten, erhalte 1 und 10 SP.



ARCHITEKTEN*

Beginnst du das Spiel mit den Architekten, platziere 1 Spielmarker pro Person auf einer Hauptstadt, um einen unwegsamen Platz zu erschaffen. Jeder Spielmarker muss in einem anderen Stadtviertel platziert werden.



DIE AUERWÄHLTEN

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



EINDRINGLINGE*

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



ENTERTAINER*

Beginnst du das Spiel mit den Entertainern, erhalte 1 und 10 SP.



FLUSSVOLK*

Beginnst du das Spiel mit dem Flussvolk, darfst du nicht die Wolkenstadt wählen.



FUTURISTEN

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



HÄNDLER

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



HERALDE*

Beginnst du das Spiel mit den Heralden, ziehe am Ende deines 1. Einkommenszuges Gobelinkarten bis du eine Karte mit „BEIM AUSSPIELEN“- oder „DAUERHAFT“-Fähigkeit erhältst. Wirf die anderen ab. Du darfst eine „BEIM AUSSPIELEN“- oder „DAUERHAFT“-Gobelinkarte auf „Beherrschung des Feuers“ spielen. Die Heralde dürfen nicht die Karte *Renaissance* auf „Beherrschung des Feuers“ spielen.



ISOLATIONISTEN*

Beginnst du das Spiel mit den Isolationisten, erhalte ebenfalls 2 .



STADTPLANER*

Beginnst du das Spiel mit den Stadtplanern, erhalte 1 in Spielen mit 1–3 Personen oder 2 in Spielen mit 4–5 Personen.



TÜFTLER*

Beginnst du das Spiel mit den Tüftlern, darf jeder Mitspieler 1 Gobelinkarte und 1 Techkarte vom Stapel ziehen.



WIEDERVERWERTER*

Beginnst du das Spiel mit den Wiederverwertern, werte 1 Techkarte auf.



SAMMLER*, FEIERWÜTIGE, MYSTIKER



Beginnst du das Spiel mit einer dieser Zivilisationen, erhalte 1 .



SPIONE, UTILITARIER

Beginnst du das Spiel mit einer dieser Zivilisationen, verliere sofort nachdem du die Vorteile erhalten hast 1 .



ABTRÜNNIGE, ANFÜHRER, AUSSERIRDISCHE, ERFINDER, HANDWERKER, HISTORIKER, INSULANER, MILITANTE, NOMADEN, RATGEBER, SCHATZJÄGER, SPIELER, UNERMÜDLICHE

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>

VERSION 1.5 (JUNI 2024)