

## **Varianten: Extra-Optionen in der Entwicklungsphase**

- **Unterstützen** (nur erste Entwicklungsphase)

Der Angreifer kann zwei beliebige Ressourcen abgeben. In der nächsten Kampfphase darf der Spieler vier Charaktere aussuchen (statt dreien).

- **Charakter festsetzen** (nur erste Entwicklungsphase)

Der Angreifer kann eine beliebige Ressource abgeben und dafür eine Charakterkarte aus der Hand des Verteidigers ziehen. Der Angreifer sieht die gezogene Karte nicht, stattdessen wird sie verdeckt abgelegt. In der nächsten Kampfphase hat der Verteidiger nur die Auswahl aus 7 Charakteren (statt aus 8). Nach der Kampfphase nimmt der Verteidiger die festgesetzte Karte wieder auf die Hand.

## **Variante: Spiel für 3-4 Personen**

Mit zwei Grundspielen kann dieses Spiel auch mit 3 oder 4 Personen gespielt werden. Alle Regeln des Grundspiels bleiben erhalten, mit folgenden Ausnahmen:

### **Spielaufbau für 3 Personen:**

1 Satz für normale Arbeiter wird nicht benötigt. Die entsprechenden 8 Karten werden aus dem Spiel genommen.

Zur Auswahl stehen am Anfang: Gold, Nahrung, Nahrung, Land und Land.

### **Spielaufbau für 4 Personen:**

Zur Auswahl stehen am Anfang: Ehre, Gold, Gold, Nahrung, Nahrung, Land und Land.

### **Verteilung der Ressourcen vor Spielbeginn:**

Der Spieler rechts vom ersten Angreifer wählt als erster eine Ressource aus. Dann wählen die Spieler gegen den Uhrzeigersinn immer eine Ressource aus den verbleibenden Möglichkeiten aus, bis alle vergeben sind. Dadurch haben alle Spieler 2 Ressourcen, der Startspieler aber nur eine.

### **Angriff und Verteidigung:**

Der aktuelle Angreifer greift immer seinen linken Nachbarn an. Die anderen Spieler sind Zuschauer.

### **Kampfphase 1.5: Wetten (nur die Zuschauer führen diese Phase aus)**

Die Zuschauer können eine (und nur eine) beliebige Ressource auf den Ausgang des Kampfes (Gewinn der Angreifers oder des Verteidigers) setzen. (siehe 3.5)

Im Vier-Personenspiel wettet der Spieler links vom Verteidiger zuerst, dann der andere Zuschauer.

### **Kampfphase 3.5: Auszahlung der Wetten (nur Zuschauer)**

Wenn der Angreifer mindestens 2 erfolgreiche Charaktere hatte, gewinnt der Angreifer

Wenn mindestens 2 Charaktere gescheitert sind, gewinnt der Verteidiger.

Hat einer der Zuschauer richtig gewettet, bekommt er die angesagte Ressource aus dem Vorrat.

Andernfalls verliert er eine entsprechende Ressource.

### **Zugende:**

Der nächste Angreifer ist der Spieler, der links vom alten Angreifer sitzt. MaW: Das Amt des Angreifers geht im Uhrzeigersinn herum.