

ABENTEUERER



Spielvorbereitung:

Beide Abenteurer beginnen das Spiel mit einer Waffe der Stärke 4. Die 4 Schätze werden zufällig verdeckt verteilt: je einer auf das obere linke Wald- und rechte Bergfeld des Heimatplans sowie auf die vorgedruckten Felder der Übersicht.

Arrogant:

Immer wenn ein Abenteurer ein Anhäufungsfeld nutzt, lässt er alle dort *angehäuften* Waren – mit Ausnahme von Rubinen – liegen.

Abenteurerlustig:

Die Abenteurer können besetzte Streifzug-Aktionsfelder nutzen, sofern sie nicht von einem Abenteurer besetzt sind. Die Belohnungen Holz, Stein und Erz können sie auf Streifzügen mehrfach wählen. Diese Waren müssen sie vorzugsweise von Anhäufungsfeldern nehmen (*ansonsten aus dem allgemeinen Vorrat*).

Erfahren:

Genau ein Abenteurer kann Waffenstärke 15 und 16 erreichen und erhält so Zugriff auf neue Belohnungen (*siehe Übersicht*).

Effizient:

Die Abenteurer bekommen auf alle Einrichtungen eine Ermäßigung von wahlweise einem Holz, einem Stein oder einem Erz.

Schatzsucher:

Die Abenteurer können bis zu 4 Schätze finden, die eine sofortige einmalige Belohnung ausschütten. Bei Spielende bekommen sie 5 Bonuspunkte, sofern sie alle 4 Schätze gefunden haben.





10

während
eines
3er-/4er-
Streifzugs:





15

max.
1x



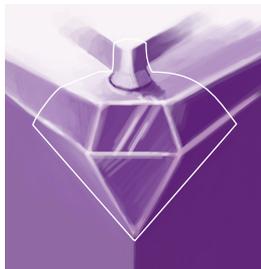
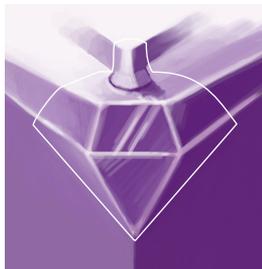
Wohnhöhle
4 3 3



16

während
eines
3er-/4er-
Streifzugs:





ADVENTURERS



Setup:

Both Adventurers start the game with a weapon of strength 4 each. Randomly distribute the 4 treasures face down: one each on the top left forest and top right mountain space of your home board, and one each on the designated spaces of the overview tile.

Arrogant:

Each time you use an accumulation space, you must leave all accumulated goods on the space—except rubies.

Adventurous:

You may use occupied expedition action spaces, unless they are occupied by an Adventurer. On expeditions, you may choose wood, stone, and ore as loot multiple times. You must take these goods from accumulation spaces, if possible (or the general supply if not).

Experienced:

Exactly one Adventurer can increase their weapon to 15 and 16, gaining access to new loot (see overview tile).

Efficient:

Each time you furnish a cavern, you get a discount of your choice of one wood, one stone, or one ore.

Treasure Hunters:

You can find up to 4 treasures that will grant you an immediate one-time bonus. During scoring, you get 5 bonus points if you found all 4 treasures.



during a level 3 or 4 expedition:



max. 1x  Dwelling 4 3 3



during a level 3 or 4 expedition:

