

WENDDARKE

New allies

DANILO SABIA P.S. MARTENSEN

EINFÜHRUNG

Das Thema dieser Erweiterung ist die Anwesenheit der Europäer im **Gebiet der großen Seen** während des siebenjährigen Kriegs. Jetzt könnt ihr euren Stamm zum Verbündeten der **Engländer** oder **Franzosen** machen, um mit ihnen Handel zu treiben oder an ihrer Seite zu kämpfen.

Historisch gesehen verbündeten sich die Stämme nur mit je einer der beiden Seiten und das änderte sich während des Kriegs nicht. Aus spieltechnischen Gründen braucht ihr eurem Verbündeten jedoch nicht so treu zu sein, wie es die tatsächlichen Ureinwohner waren.

Allianzen bestanden vor allem im **Handel** (meistens Biberfelle gegen Gewehre, wie im Spiel), allerdings gab es auch gemeinsame militärische Einsätze. Und wie so oft in der Menschheitsgeschichte sahen die weißen Eroberer ihre eingeborenen Verbündeten lediglich als Kanonenfutter.

MATERIAL

1 VIERTEILIGER SPIELPLAN
Die Vorderseite wird für 2 und mehr Spieler gebraucht, die Rückseite für das Solospiel

Aktion
Ritual



Fortgeschrittene Aktionsplättchen
Level 1 (braun)



FORTGESCHRITTENE
AKTIONSPLÄTTCHEN



Fortgeschrittene Aktionsplättchen
Level 2 (violett)

Aktionsseite

SCHILDKRÖTENPLÄTTCHEN



PLÄTTCHEN UNBENUTZBARER SEE
Für Partien zu zweit oder zu dritt

ENGLISCHE
PATROUILLEN



FRANZÖSISCHE
PATROUILLEN



STAMMESSCHEIBEN
(1 pro Farbe)



PLÄTTCHEN UNBENUTZBARER SEE
Für Partien zu zweit oder zu dritt



GEWEHRE



ENGLISCHES SCHIFF



FRANZÖSISCHES SCHIFF



ZUGKARTEN
(68x44 mm)



Level 1 (braun)

Level 2 (violett)



WIDRIGKEITSKARTEN
für das Solospiel
(68x44 mm)



GEISTERZUG-MARKER
für das Solospiel



AUFKLEBERBOGEN



DIESES REGELHEFT
INKL. SOLOREGELN



SPIELÜBERSICHT

Wendake: New Allies (Neue Verbündete) bringt die neue Aktion Allianz ins Spiel, mit der ihr in Kontakt mit englischen bzw. französischen Soldaten treten könnt, für verbesserte Gebietskontrolle oder um durch den Handel mit ihnen Gewehre zu bekommen – eine neue Ressource, die Schildkrötenplättchen einbringt, mächtige Effekte auslöst oder Siegpunkte einbringt. Hauptsächlich wird diese Aktion durch die Zugkarten ausgeführt, die wiederum aktiviert werden, wenn ihr die Aktion **1.B-Zugfolge ändern** ausführt, aber es gibt sie auch auf den neuen fortgeschrittenen Aktionsplättchen dieser Erweiterung.

VOR EUREM ERSTEN SPIEL

1. Vor dem ersten Spiel müssen die Sticker auf die Patrouillen geklebt werden, damit es pro Spieler 2 englische und 2 französische Patrouillen gibt.



2. Wer möchte, kann außerdem die Übersichtsplättchen des Grundspiels aktualisieren, damit auch die neue Kampffraktion mit 4 Schildkrötenplättchen angezeigt wird.
3. Die 2 letzten Sticker dienen dazu, den Fehler auf dem Spielplan für 3 Spieler zu korrigieren (nur bei der Erstauflage).

VORBEREITUNG

Der Spielaufbau ändert sich wie folgt:

1. Bereitet den Spielplan wie im Grundspiel vor, aber benutzt statt der alten die neue Maskentafel aus dieser Erweiterung. Achtet darauf, die Seite für 2 und mehr Spieler zu nehmen. Die neue Maskentafel besitzt Verlängerungen für die Wertungsleisten, die jetzt 35 Punkte anzeigen.
2. Legt die beiden Flaggenplättchen des Grundspiels an den Anfang der beiden Wertungsleistenpaare, sodass sie zu denen auf der Allianz-Leiste (7.) passen.



Beispiel für eine Partie zu dritt

3. Mischt die Zugkarten-Stapel und legt den Stapel Level 1 zur Zugfolgeanzeige der Maskentafel. Bevor ihr eure Stammeskarten wählt, deckt ihr so viele Zugkarten auf, wie Spieler teilnehmen + 1 und legt je 1 davon unter die Plätze der Zugfolgeanzeige, beginnend rechts vom Stapel.
4. Im Spiel zu zweit oder dritt kommen die Plättchen unbenutzbarer See wie gezeigt auf den Spielplan.
5. Legt die neuen fortgeschrittenen Aktionsplättchen zu denen des Grundspiels passend zum jeweiligen Level, bevor ihr sie mischt. Werft keine Plättchen ab, egal bei welcher Spielerzahl.



6. Zusätzlich zu seinen anderen Stammesscheiben setzt jeder Spieler 1 auf das mittlere Feld der Allianz-Leiste der Maskentafel. Ab jetzt gelten diese als „Allianz-Scheiben“.
7. Fügt die neuen Schildkrötenplättchen zu denen des Grundspiels hinzu, bevor ihr sie auf die Maskentafel setzt. Anders als im Grundspiel **muss jeder Stapel unabhängig von der Spielerzahl aus 4 Plättchen bestehen**.
8. Jeder stellt die 4 Patrouillen mit den Stickern seiner Farbe neben seine Aktionstafel.



Option **1.B Zugfolge ändern** bei den individuellen Spielerzügen und die Phasen **2.D Fortschrittsplättchen vorbereiten** und **2.E Beginn des neuen Jahres** verändern sich wie folgt:

1.B ZUGFOLGE ÄNDERN

- Du musst jetzt nicht mehr den ersten leeren Platz links wählen. Stattdessen darfst du einen Platz wählen, unter dem eine Zugkarte liegt.

WICHTIG: WIE IM GRUNDSPIEL MUSST DU IMMER NOCH PRO JAHR „OPTION A“ 3X WÄHLEN UND „OPTION B“ 1X.

- Wenn du deinen Aktionsstein auf einen Platz der Zugfolgeanzeige setzt, **darfst** du sofort die Aktion Allianz ausführen, die oben auf der darunterliegenden Zugkarte angegeben ist, wenn eine solche auf der Karte ist (wenige Karten haben keine Aktion Allianz).
- Nachdem du die Aktion Allianz ausgeführt hast (falls es eine gab), nimm die Zugkarte und lege sie neben deine Aktionstafel. Ab jetzt kannst du die Effekte im **unteren Teil** deiner Karte während deines Zugs nutzen (bereits ab dem Augenblick, in dem du die Karte nimmst).

WICHTIG: DIE AKTION ALLIANZ EINER ZUGKARTE DARF NUR IN DEM AUGENBLICK AUSGEFÜHRT WERDEN, IN DEM DU DEINEN AKTIONSSTEIN PLATZIERST. NACHDEM DU DIE KARTE GENOMMEN HAST, STEHT SIE NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG. NUR DER UNTERE EFFEKT KANN NOCH GENUTZT WERDEN.

- Die Position der Aktionssteine auf der Zugfolgeanzeige bestimmt wie im Grundspiel die Zugfolge der nächsten Runde.



Beispiel: John setzt seinen Stein auf den gezeigten Platz, also wird er zu erst spielen, falls niemand den Platz links einnimmt (wenn doch, spielt er an zweiter Stelle). Er darf sofort eine Aktion Allianz mit den Franzosen ausführen (siehe Seite 4), dann nimmt er sich die Karte. Ab jetzt kann er einmal pro Jahr Ressourcen ausgeben, um ein benutztes Fortschrittsplättchen wieder vorzubereiten.

2.D FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN VORBEREITEN

- Dreht zusätzlich zu den Fortschrittsplättchen auch alle benutzten Zugkarten auf die nutzbare Seite (siehe Seite 4).

2.E BEGINN DES NEUEN JAHRES

- Nach dem Weiterziehen des Jahressteins werft ihr die Zugkarte ab, die noch auf der Maskentafel liegt; dann deckt ihr neue Karten entsprechend der Spieleranzahl +1 auf.
- **NUR AM ENDE DES JAHRES 3:** Entfernt den Zugkarten-Stapel Level 1 vom Spielplan und ersetzt ihn durch den Stapel Level 2, dann deckt die Karten wie gehabt auf.



Die größten Veränderungen dieser Erweiterung sind die Einführung der Aktion Allianz und die neuen Zugkarten, durch die viele neue Effekte aktiviert werden können.

AKTION ALLIANZ

Die Aktion Allianz gibt es auf den neuen fortgeschrittenen Aktionsplättchen und im oberen Teil der meisten Zugkarten. Wie bei den anderen Aktionen ist auch die Aktion Allianz immer wahlweise.

Die Aktion besteht aus 2 Schritten:

1. Deine Allianz-Scheibe weiterziehen

Zuerst musst du deine Allianz-Scheibe um 1 Feld in Richtung der Flagge auf der Aktion Allianz ziehen. Werden beide Flaggen angezeigt, suche dir eine aus. Es gibt 3 mögliche Situationen:

- a. Wenn deine Allianz-Scheibe auf der Startposition liegt oder auf einem Feld 1 bis 4 der Leiste, die zur aktiven Flagge passt, schiebst du sie einfach 1 Feld in Richtung der Flagge;
- b. Wenn deine Allianz-Scheibe auf Feld „5“ der zur aktiven Flagge passenden Leiste liegt, bewegst du sie nicht. Stattdessen erhältst du 1 Siegpunkt auf der Wertungsleiste deiner Wahl, die mit der passenden Flagge markiert ist;
- c. Wenn deine Allianz-Scheibe auf **irgendeinem** Feld der Leiste ist, die zur **anderen** Flagge gehört, erhältst du sofort Siegpunkte in Höhe der Zahl, auf der deine Scheibe gerade liegt, und zwar auf einer Leiste deiner Wahl, die mit **dieser anderen** Flagge markiert ist. Danach bewegst du deine Scheibe auf Feld „1“ der Leiste, die zur aktiven (neuen) Flagge passt.



Beispiel: Johns Allianz-Scheibe liegt auf Feld „2“ der englische Leiste, als er entscheidet, sich lieber mit den Franzosen zu verbünden. Er bekommt sofort 2 Siegpunkte auf der Maskenleiste (markiert mit der englischen Flagge), dann legt er seine Scheibe auf Feld „1“ der französischen Leiste.

Sobald deine Scheibe das Feld „1“ auf einer der beiden Leisten erreicht, setzt du die beiden passenden Patrouillen auf dein Heimatgebiet. Wenn du Patrouillen der anderen Nation im Spiel haben solltest, entfernst du sie vom Spielplan und setzt sie wieder neben deine Aktionstafel.

2. Allianz-Effekt aktivieren

Du hast 3 Möglichkeiten, wenn du eine Aktion Allianz nutzt. Du darfst nur einen Effekt für jede Aktion Allianz wählen:

a. Mit europäischen Schiffen handeln

Bei dieser Option gelten folgende Schritte:

- I. Wenn das Schiff dieser Nation noch nicht im Spiel ist, setze es auf einen beliebigen See deiner Wahl, der kein Plättchen unbenutzbarer See hat. Wenn das Schiff bereits auf einem See ist, **MUSST** du es auf einen anderen nutzbaren See deiner Wahl versetzen. Du darfst es nicht an seinem Ort belassen.

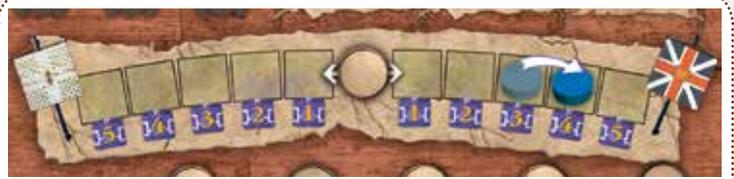
WICHTIG: DAS FRANZÖSISCHE UND ENGLISCHE SCHIFF DÜRFEN NIEMALS AUF DEMSELBEN SEE SEIN. DU DARFST KEIN SCHIFF AUF EINEN SEE VERSETZEN, DER VOM SCHIFF DER ANDEREN NATION BESETZT IST.

HINWEIS: BEIM HURON-SEE HANDELT SICH NICHT UM ZWEI UNTERSCHIEDLICHE SEEN, SONDERN UM EINEN GROSSEN MIT ZWEI TIEFEN EINSCHNITTEN, DIE IHN FAST ZWEIFEILEN. SIEHE ABBILDUNG UNTEN ZUR VERDEUTLICHUNG.



- II. Vor **ODER** nach Schritt III **darfst** du 1 Kanu (deines oder das eines anderen Spielers) von dem See, auf dem du das Schiff eingesetzt hast, auf einen anderen nutzbaren See deiner Wahl versetzen.
- III. Wenn du der Spieler bist, der die meisten Kanus auf dem See hat, wo du gerade das Schiff eingesetzt hast, **darfst** du handeln. Du darfst in den Vorrat eine Anzahl Leder **BIS ZU** der Zahl legen, die unter deiner Allianz-Scheibe angezeigt ist. Pro gehandeltem Leder erhältst du 1 Gewehr.

WICHTIG: ES GIBT KEINE BEGRENZUNG DER ANZAHL GEWEHRE IM SPIEL. WENN IM VORRAT KEINE MEHR SIND, KÖNNT IHR DIE MULTIPLIKATOR-PLÄTTCHEN DES GRUNDSPIELS ZUR ANZEIGE NUTZEN.



BEISPIEL: Pauls Allianz-Scheibe ist auf Feld „3“ der englischen Leiste. Zuerst bewegt Paul sie zu Feld „4“, dann entscheidet er sich, zu handeln. Er bewegt das englische Schiff wie gezeigt, dann bewegt er Ringos Kanu auf einen anderen See. Jetzt ist Paul der Spieler mit den meisten Kanus auf dem See mit dem verbündeten Schiff, also kann er bis zu 4 Leder handeln, legt sie in den Vorrat und erhält 1 Gewehr für jedes.



b. Europäische Patrouillen nutzen

HINWEIS: IN DEN FOLGENDEN REGELN BEZIEHT SICH DAS WORT „PATROUILLE“ IMMER AUF EINE PATROUILLE DEINER FARBE.

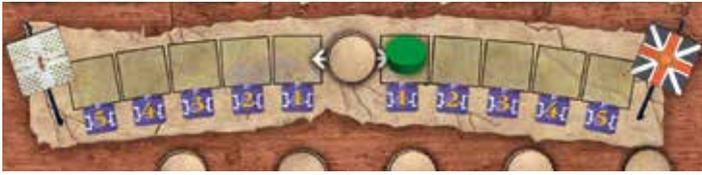
- I. Immer wenn du diese Option benutzt, **darfst** du deine Patrouillen **INSGESAMT** so viele Schritte bewegen, wie die Zahl angibt, auf der sich deine Allianz-Scheibe gerade befindet.
- II. Wenn deine Patrouille ihre Bewegung **auf einem Gebiet mit ihrer eigenen Flagge** beendet, darfst du sie als Wache nutzen oder zum Angriff auf eine gegnerische Wache oder Patrouille. Wenn sie ihre Bewegung **auf einem Gebiet mit der gegnerischen Flagge** beendet, darf sie nur als Wache eingesetzt werden, ohne Angriff.

EINE PATROUILLE DARF NIE EINEN AUSSENPOSTEN, EINE FRAU ODER EINEN JÄGER ANGREIFEN.

- III. Eine Patrouille handelt wie eine Wache für den verbündeten Spieler, egal welche Flagge ihr Gebiet hat. Daher ist es unmöglich, einen Ureinwohner in einem Produktionsbereich anzugreifen, wenn dort eine Patrouille ist, die dem Spieler des Ureinwohners gehört. Es ist möglich, die Patrouille anzugreifen.

WICHTIG: ANDERS ALS BEI KÄMPFEN ZWISCHEN UREINWOHNERN ZWINGEN PATROUILLEN IHRE GEGNER IMMER ZUR FLUCHT, ALSO KEHREN ANGREIFER UND VERTEIDIGER IN IHRE HEIMATGEBIETE STATT IN IHRE LANGHÄUSER ZURÜCK.

ZUR ERINNERUNG: EIN KRIEGER ODER EINE PATROUILLE KANN SICH NUR IX PRO AKTION BEWEGEN. WENN DU DEINEN KRIEGER NUTZT, UM EINE PATROUILLE ANZUGREIFEN, KEHRT DER KRIEGER IN SEIN HEIMATGEBIET ZURÜCK, KANN SICH ABER WÄHREND DER LAUFENDEN AKTION NICHT ERNEUT BEWEGEN.



Beispiel: Ringo kann seine englischen Patrouillen um bis zu 1 Schritt bewegen. Er entscheidet sich, eine Patrouille in französisches Gebiet zu bewegen, daher kann er nicht angreifen, doch die Patrouille bleibt dort als Wache für seine Frau und den Jäger stehen.



Beispiel: George kann seine Krieger um bis zu 3 Schritte bewegen. Er greift Ringos Patrouille mit einem Krieger an. Beide kehren in ihre Heimatgebiete zurück. Mit seinem zweiten Schritt greift George Ringos Frau an (wie im Grundspiel). Er hat noch einen 3. Schritt, kann den Jäger aber nicht angreifen, weil der einzige Krieger derjenige ist, der bereits angegriffen hat und damit nicht erneut bewegt werden kann.



Beispiel: Paul kann seine Patrouillen bis zu 4 Schritte bewegen. Er nutzt 1 Schritt zum Angriff von Johns Patrouille, dann 2 zum Angriff von Georges Krieger. Alle 4 beteiligten Figuren kommen in ihre Heimatgebiete zurück. Pauls 4. Bewegungsschritt verfällt.

c. 1 Gewehr ausgeben

Du kannst 1 Gewehr ausgeben, um sofort 1 Siegpunkt auf einer der beiden Leisten zu erhalten, die mit der Flagge deiner verbündeten Nation markiert sind.



Beispiel: George gibt 1 Gewehr aus und erhält 1 Punkt auf der Kampfleiste, die den Franzosen zugeordnet ist.

EFFEKTE DER ZUGKARTEN

Der untere Teil jeder Zugkarte hat einen Effekt, den du in deinem Zug aktivieren kannst. Es gibt 2 Typen von Effekten:

a. **Kostenlose Effekte:** Das Symbol  ist unten links auf der Kartenecke.

Karten dieses Typs müssen nach Gebrauch abgeworfen werden. Sie können folgende Effekte haben:



Du erhältst 1 Fisch pro See, auf dem du mindestens 1 Kanu hast.



Beispiel: In dieser Situation erhält George 1 Fisch.



Wähle 1 Sorte Gemüse und ernte diese, indem du alle deine Frauen in entsprechenden Produktionsbereichen aktivierst.



Beispiel: Hier entscheidet sich **George**, Mais zu ernten und erhält 2.



Du darfst eine **BELIEBIGE** unbenutzte Zugkarte auf dem Tisch nutzen: es kann eine von dir sein, von einem Gegner oder auch eine, die noch bei der Zugfolgeanzeige liegt. Die Karte, die du benutzt, wird **NICHT** abgeworfen oder umgedreht.

WICHTIG: DU MUSST DENNOCH ALLE KOSTEN DER AKTIVIERTEN KARTE BEZAHLEN UND IHRE VORAUSSETZUNGEN ERFÜLLEN.



Führe eine Aktion Gerben aus (nach den üblichen Regeln).

b. Kostenpflichtige Effekte: Kein Symbol unten links.

Dieser Typ Karte wird auf dieselbe Weise wie die Fortschrittsplättchen genutzt und nach Gebrauch umgedreht. Diese Karten werden in **Phase 2.D Fortschrittsplättchen vorbereiten** am Ende des Jahres wieder vorbereitet.

WICHTIG: WENN DICH EIN EFFEKT AUFFORDERT, MEHR ALS 1 RESSOURCE AUSZUGEBEN, MÜSSEN SICH ALLE AUSGEBEBENEN RESSOURCEN VONEINANDER UNTERSCHIEDEN.



Wenn du Option **1.B Zugfolge ändern** wählst, kannst du 1 Gewehr ausgeben, um eine Aktion Allianz mit einer europäischen Nation auszuführen, die auf der Zugkarte nicht angezeigt wird. Das bedeutet, dass du den Effekt einer Zugkarte nutzen kannst, auf der die andere Flagge abgebildet ist oder die gar keine Flagge zeigt.

WICHTIG: IN BEIDEN FÄLLEN FÜHRST DU NUR 1 AKTION ALLIANZ AUS.



Beispiel: In 2 unterschiedlichen Jahren wählt **Paul** eine Zugkarte, die ihm keine Aktion Allianz mit den Engländern gewährt, also benutzt er diese Karte und gibt 1 Gewehr aus, um dennoch eine ausführen zu dürfen.



Jederzeit in deinem Zug kannst du 1 Gewehr ausgeben, um dir 2 Ressourcen deiner Wahl aus dem Vorrat zu nehmen (gleiche oder unterschiedliche).



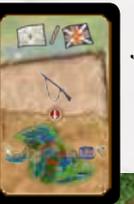
Während Schritt **a.** der Aktion **Kampf** kannst du Ressourcen ausgeben, um dir andere Schildkrötenplättchen vom selben Stapel anzusehen und dir auszusuchen, welches du nehmen willst. Jede ausgegebene Ressource erlaubt dir, 1 Plättchen anzusehen. Du darfst Ressourcen nacheinander ausgeben, um dir jeweils eine Schildkröte nach der anderen anzusehen, bis hin zu gesamt 5 für 5 unterschiedliche Ressourcen. Die nicht genutzten Schildkröten mischt du in ihre Stapel zurück.



Beispiel: **John** führt die Aktion Kampf aus und erhält die gezeigten Schildkröten. Er entscheidet sich, 1 Mais auszugeben, um sich eine weitere Schildkröte „3 Frauen“ anzusehen. Er findet eine, die 1 Kampfpunkt wert ist und behält sie, dann mischt er die, welche 1 Maskenpunkt wert ist, in den Stapel zurück. Danach gibt er 1 Fisch aus, um sich eine weitere Schildkröte „3 Frauen“ anzusehen (Wert 1 Maskenpunkt). Er möchte sie nicht, also gibt er 1 Kürbis aus, um eine weitere anzusehen (Wert 1 Kampfpunkt). Er behält sie und mischt die anderen beiden in den Stapel zurück. Jetzt könnte er 1 Leder und 1 Bohne ausgeben, um sich 2 weitere Schildkröten anzusehen, aber das möchte er nicht.



In Phase **2.B Aktionenplättchen vorbereiten** darfst du Ressourcen ausgeben, um dir andere fortgeschrittene Aktionenplättchen desselben Stapels anzusehen. Jede ausgegebene Ressource lässt dich 1 Plättchen ansehen. Du darfst die Ressourcen nacheinander ausgeben; bis zu 5 unterschiedliche Ressourcen für bis zu 5 Plättchen. Mische nicht genommene Plättchen wieder in den Stapel.



Jederzeit in deinem Zug, falls du der Spieler mit Kanus auf den meisten unterschiedlichen Seen bist (auch bei Gleichstand), kannst du 1 Gewehr ausgeben, um 2 Kampfpunkte zu erhalten.



Beispiel: **George** hat Kanus auf 2 Seen, also kann er diese Karte aktivieren, da er (zusammen mit **John**) der Spieler mit Kanus auf den meisten unterschiedlichen Seen ist.



In Schritt **b.** der Aktion **Handel** kannst du 1 Gewehr ausgeben, um Biber statt Ressourcen zu nutzen. Jeder Biber ersetzt 1 Ressource deiner Wahl, ohne Einschränkungen.



Jederzeit während deines Zugs kannst du 2 unterschiedliche Ressourcen ausgeben, um dir 1 Gewehr aus dem Vorrat zu nehmen.



Während der Aktion Maskenzeremonie kannst du 1 Gewehr ausgeben, um 1 Ureinwohner deiner Wahl von deinem Langhaus in dein Heimatgebiet zu bewegen.



Während Schritt **a.** der Aktion **Ritual** kannst du 1 bis 3 Gewehre ausgeben. Pro ausgegebenem Gewehr darfst du 1 zusätzlichen Ureinwohner aus deinem Langhaus in dein Heimatgebiet bewegen. Jeder zusätzliche Ureinwohner muss von einem anderen Typ als die anderen sein.



Jederzeit in deinem Zug kannst du 1 Gewehr ausgeben, um alle deine Ureinwohner in 1 Gebiet deiner Wahl zu aktivieren, **außer in deinem Heimatgebiet**. Jede Frau und jeder Jäger produziert entsprechend des Produktionsbereichs, in dem sie/er ist. Jeder Krieger darf sich 1 Schritt bewegen.



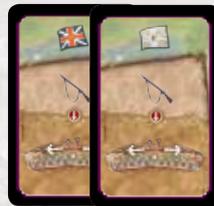
Jederzeit in deinem Zug kannst du 1 Gewehr ausgeben, um 1 Leder pro Produktionsbereich zu erhalten, der von deinen Jägern besetzt ist.



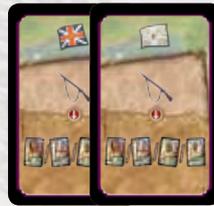
Wenn du das dritte Mal in einem Jahr die Option **1.A Eine Aktion ausführen** wählst, kannst du 1 Gewehr und 1 Ressource deiner Wahl ausgeben, um den Aktionsstein auf ein Plättchen zu legen, das nicht in gerader Linie mit den beiden anderen Steinen liegt.



Jederzeit in deinem Zug kannst du Ressourcen ausgeben, um 1 deiner benutzten Fortschrittsplättchen wieder vorzubereiten. Die Anzahl an Ressourcen, die du dazu ausgeben musst, entspricht dem Level des Fortschrittsplättchens.



Jederzeit in deinem Zug kannst du 1 Gewehr ausgeben, um deine Allianz-Scheibe um 1 Feld auf ihrer Leiste weiterzuschieben. Wenn sie bereits auf Feld „5“ liegt, erhältst du stattdessen 1 Siegpunkt auf einer der beiden Leisten, die zur Nation deines Verbündeten gehören.



Jederzeit in deinem Zug kannst du 1 Gewehr ausgeben, um dir 1 Maskenkarte vom Nachzieh- oder Ablagestapel **auszusuchen** und auf deine Hand nehmen. Danach mischt du den jeweiligen Stapel wieder.

WEITERE REGELÄNDERUNGEN

KAMPFAKTION

Schritt **a.** der Aktion Kampf ändert sich wie folgt:

Du darfst außerdem Schildkrötenplättchen erhalten in der Anzahl an Gewehren, die du beim Ausführen der Aktion hast, zusätzlich zu den Frauen, Jägern und Kanus (wie das im Grundspiel erklärt ist).

WICHTIG: DU GIBST DIESE GEWEHRE DAZU NICHT AUS, ES GENÜGT, SIE ZU HABEN.

ALLIANZ-FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN

Der Effekt der 2 Allianz-Fortschrittsplättchen ändert sich wie folgt:

1. Du wählst, anders als im Grundspiel, nicht länger eine Europäische Nation als Verbündeten, wenn du dieses Plättchen nimmst. Stattdessen nutzt du die Nation, die durch deine Allianz-Scheibe angegeben ist. Also kann sich diese im Verlauf des Spiels ändern.
2. Zusätzlich zu den Flaggen der Gebiete zählen deine Patrouillen auch als Wachen beim Ermitteln der Kampf-Mehrheiten in den Gebieten.



Beispiel: Ringo ist mit den Engländern verbündet und aktiviert das Allianzplättchen Level 1. Er hat die Mehrheit im Gebiet 1, weil dort eine englische Flagge ist. Er hat die Mehrheit im Gebiet 2, weil seine Patrouillen dort als Wachen gelten (Hinweis: **Georges** Patrouille zählt nicht). Er hat nicht die Mehrheit in Gebiet 3. Er erzielt 3 Kampfpunkte, darunter 1 für die Mehrheit in seinem Heimatgebiet.

SPIELENDE

Berechnet eure Gesamtpunktzahl wie im Grundspiel, außer dass die Höchstwertung jeder Leiste nun 35 betragen kann. Zählt die Zahl der Punkte, die auf dem Feld eurer Allianz-Scheibe angezeigt ist, dazu.

WICHTIG: ALLIANZPUNKTE WERDEN ZU EURER GESAMTPUNKTZAHL GEZÄHLT, NICHT NUR ZU EINER DER LEISTEN.

ÄNDERUNGEN IM SOLOSPIEL

Die Regeln dieser Erweiterung werden im Solospiel nicht benutzt, aber **Widrigkeiten** und **Schwierigkeit: Extrem** bieten dir hier eine größere Herausforderung, sobald du im Grundspiel zum Experten geworden sein solltest.

VORBEREITUNG

1. Bereite den Spielplan wie im Grundspiel für 2 vor, aber nutze die Maskentafel dieser Erweiterung, Soloseite nach oben.
2. Mische den Widrigkeits-Stapel und lege ihn auf seinen Platz auf dem Spielplan. Decke die oberste Karte auf.
3. Ziehe wie in den Soloregeln des Grundspiels 3 Geisterspielerkarten und lege sie auf ihre Plätze des Spielplans. Lege die Geisterzug-Marker und Geister-Stammesscheiben wie abgebildet aus.
4. Weise den Zugfolgeanzeiger Nr. 1 dir zu und Nr. 2 dem Geisterspieler.
5. Die weitere Vorbereitung ist wie im Grundspiel.



SPIELABLAUF

- Anders als im Grundspiel haben der Geisterspieler und du je 4 Aktionssteine statt 3. Wie im Grundspiel bist du im ersten Jahr zuerst an der Reihe.
- Zu Beginn jedes Jahres mischt du die 4 Geisterzug-Marker und legst 3 davon auf ihre Plätze der Solotafel. Lege den 4. beiseite, ohne ihn anzusehen.



- Zu Beginn jedes Jahres siehst du dir den unteren Teil der aufgedeckten Widrigkeits-Karte an, die den Effekt dieses Jahres angibt: Manche Effekte werden sofort angewendet, andere während der Runde (siehe Seite 11).



PHASE 1: INDIVIDUELLE SPIELERZÜGE

DEIN SPIELERZUG

- Dein Zug funktioniert wie im Grundspiel, jedoch hast du nun 4 Aktionssteine und, genau wie im Spiel zu 2 oder mehr, musst du 3 zum Wählen der Option **1.A - Eine Aktion ausführen** und 1 zur Wahl der Option **1.B - Zugfolge ändern nutzen**.

GEISTERSPIELERZUG

- Zu Beginn jedes Jahres startet der Geisterspieler immer mit der Geisterkarte, unter der seine Stammesscheibe liegt und fährt dann wie im Grundspiel nach rechts fort.
- Zu Beginn jedes Zugs des Geisterspielers deckst du den Geisterzug-Marker auf, der über der Karte liegt, die in diesem Zug aktiviert werden muss:



Wenn der Marker das Pfeil-Symbol zeigt, führt der Geisterspieler die von der Karte angegebene Aktion aus, wie im Grundspiel.



Wenn der Marker das Kreis-Symbol zeigt, setzt der Geisterspieler den Stein, der gerade auf dem Steinkreis ist, auf die erste Position in der Zugfolge.



Beispiel: Es ist das zweite Jahr. Der Geisterspieler beginnt bei der mittleren Karte, wo gerade seine Stammesscheibe liegt. Er deckt den Geisterzug-Marker auf, der das Pfeil-Symbol zeigt, also kommt der Aktionsstein des Geists auf die Karte und die Aktion wird ausgeführt.



Beispiel: Im folgenden Zug deckt der Geisterspieler den Marker mit dem Kreis-Symbol auf, also stellst du den Stein, der gerade auf dem Steinkreis ist, auf den ersten Platz der Zugfolge, ohne irgendwelche Aktionen auszuführen. Im nächsten Zug wird der Geist die Geisterkarte rechts aktivieren, dann diejenige links, ohne dabei andere Geisterzug-Marker aufzudecken.

WICHTIG: HAT ER DIE ERSTE POSITION DER ZUGFOLGEANZEIGE BEREITS BESETZT, SETZT DER GEIST SEINE STEINE IMMER AUF DIE KARTE, OHNE IN DIESEM JAHR WEITERE GEISTERZUG-MARKER AUFZUDECKEN. WENN DU DIE ERSTE POSITION BESETZT HAST, SETZT ER SEINEN STEIN ALS VIERTE AKTION AUF DEN ZWEITEN PLATZ DER ZUGFOLGE.

- Wenn die Geisterkarte eine Aktion angibt, die der Geist nicht ausführen kann, erhält er stattdessen 1 Siegpunkt (Beispiele: setze die Scheibe, die bei den Fortschrittsplättchen liegt, um 1 höher, obwohl sie bereits oben ist, oder bewege Frau/Jäger, wenn alle passenden Produktionsbereiche bereits vom Geist besetzt sind).

PHASE 2: VORBEREITUNG

Die Vorbereitungsphase ändert sich wie folgt:

2A. NEUE ZUGREIHENFOLGE

Die Zugfolge ändert sich gemäß der Steine auf der Zugfolgeanzeige. Weise die Zugfolgeaufsteller entsprechend zu.

2B. AKTIONSPLÄTTCHEN ANPASSEN

Die Wahl des Geists wird wie folgt modifiziert:

- Decke die oberste Karte des Widrigkeits-Stapels auf.
- Der obere Teil der Karte zeigt, welche fortgeschrittene Aktion der Geist wählen wird. Zahlen geben die Plättchen an, von links nach rechts: lege die Geister-Scheibe unter das angegebene Plättchen und entferne es aus dem Spiel. Pfeile geben an, ob die Geister-Scheibe nach links oder rechts bewegt wird. Ist sie auf dem ersten Plättchen und die Karte zeigt einen , bewegt sie sich zum 6. Plättchen und umgekehrt.



- Der untere Teil der Karte zeigt den Effekt für das nächste Jahr.

2E. NEUES JAHR BEGINNT

- Lege die Geister-Aktionssteine zurück auf die Karten und den Steinkreis.
- Lege die Maskenkarte, mit welcher der Geist bewegt wurde, unter den Ablagestapel.
- Bewege die Geister-Scheibe unter den Geisterkarten um 1 Schritt nach rechts (im dritten und sechsten Jahr kehrt sie auf die Karte links zurück).
- Mische die 4 Geisterzug-Marker und lege 3 davon verdeckt auf ihre Plätze. Lege den 4. unbesehen beiseite.
- Bewege den Rundenstein 1 Schritt nach rechts. War er auf der „7“, endet das Spiel stattdessen.



WENDAKE New allies

Autoren: **Danilo Sabia, P.S. Martensen**

Illustrationen: **Alan D'Amico**

Gestaltung: **Paolo Vallerga - Scribabs**

Entwicklung: **Post Scriptum**

Historische Beratung: **Angelo Lacerenza**

Spielregel von **Mario Sacchi** und **William Niebling**

Deutsche Übersetzung: **Michael Kröhnert**

Herausgegeben 2018 von **Placentia Games**



EFFEKTE DER WIDRIGKEITSKARTEN



TRIBUT: Während dieses Jahrs musst du 1 Ressource oder 1 Siegpunkt (deine Wahl) bezahlen, um eine Aktion auszuführen. Wenn du keine Ressourcen oder Siegpunkte hast, darfst du die Aktion kostenlos ausführen.



DÜRRE: In diesem Jahr hat die Aktion Ernten keinen Effekt.



EISFLÄCHE: In diesem Jahr hat die Aktion Fischen keinen Effekt.



FEUER: In diesem Jahr hat die Aktion Jagd keinen Effekt.



SCHNEE: In diesem Jahr bringt dir jede Aktion Bewegung (auch solche durch Fortschrittsplättchen) 1 Schritt weniger als üblich.



HARTER WINTER: Am Ende dieses Jahrs musst du mindestens 2 Leder haben, ansonsten musst du 2 Krieger (deiner Wahl) in dein Langhaus zurück setzen.

Hinweis: Wenn du 1 Leder hast, musst du nur 1 Krieger in dein Langhaus zurück setzen.

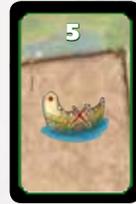


EUROPÄER TREFFEN EIN: Bei Jahresbeginn setzt du 1 Patrouille der auf der Karte gezeigten Nation auf jedes Gebiet mit der passenden Flagge. Diese Patrouillen dienen dort als Geisterwachen, also kannst du die Ureinwohner des Geists in den Produktionsbereichen dieser Gebiete nicht angreifen. Wenn du eine Patrouille angreifst, entfernst du sie aus dem Spiel und setzt deinen angreifenden Krieger zurück in dein Heimatgebiet. Du darfst ihn während der laufenden Aktion nicht mehr bewegen.

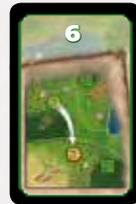


INFEKTION: In diesem Jahr, wenn du die Aktion Handel ausführst, musst du 2 Ureinwohner deiner Wahl vom Spielplan auf dein Langhaus versetzen. Wenn du Schritt **A-Austausch** ausführst, ziehst du keine Pocken-Karte.

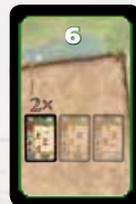
WICHTIG: Der Effekt dieser Widrigkeitskarte gilt auch, wenn du den Schritt **Austausch** nicht ausführst.



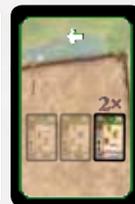
STURM: Zu Beginn des Jahres musst du 1 Kanu vom Spielplan entfernen und es zurück neben deine Aktionstafel setzen.



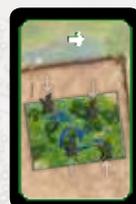
ENDE DER SAISON: Zu Beginn des Jahres musst du 1 Frau aus einem Produktionsbereich in dein Heimatgebiet zurück setzen.



UNNACHGIEBIGER FEIND: Wenn der Geist die auf der Karte gezeigte Aktion ausführen muss, führt er sie 2x aus.



FREVELHAFTER RAUB: Zu Beginn des Jahres nimmst du 1 Maskenkarte deiner Wahl aus deinen Handkarten und legst sie unter den Ablagestapel.



FEINDANGRIFF: Zu Beginn des Jahres setzt der Geist 1 Krieger als Wache auf jedes Gebiet, auf dem er keine Wachen hat.

SCHWIERIGKEIT: EXTREM

Du kannst das Spiel durch den extremen Schwierigkeitsgrad noch schwieriger machen: Vollendete Aufgaben geben dir keine Punkte und Aufgaben, die du nicht vollenden konntest, ziehen dir 1 Punkt ab! Und wenn das noch nicht reicht, kannst bei Spielbeginn noch höhere Strafen festlegen!

