



## Regelvarianten

kleinere  
größere  
Vereinfachungen  
zusätzliche  
Landschaftskärtchen

## Regelvarianten



Regeln sind dazu da, um gebrochen zu werden. Natürlich können Sie die beigelegten Regeln auch komplett ignorieren, es ist schließlich ihr Spiel. Wir finden die Regeln jedoch sinnvoll, sonst wären sie nicht in der Schachtel. Nichtsdestotrotz steht es ihnen frei, weiter an den Regeln zu feilen. Einige Vorschläge dazu finden Sie in diesem Teil und als Druckversion oder als PDF-Datei (ca. 2MB) zum herunterladen. Wir können allerdings keine Garantie für die einzelnen Varianten übernehmen. Diese und weitere Varianten finden Sie auch bei <http://www.hall9000.de/>.

- Mehrere Karten auf der Hand**  
 Bei dieser häufig von 'Taktikern' gespielten Variante halten die Spieler immer 2 oder 3 Karten auf der Hand aus denen sie eine auswählen können. Dadurch ist es möglich konkreter 'in die Zukunft' zu planen. Nach dem Legen eines Landschaftsplättchens wird wieder auf die Hand nachgezogen.
- Kollektive Landschaftsplanung** von Bernd Eisenstein  
 Es werden 3 Landschaftskarten offen ausgelegt. Der Spieler können sich dann entscheiden, ob sie eine offene oder eine verdeckte Landschaftskarte ziehen wollen. Nach einem Zug werden die offen ausliegenden Landschaftskarten wieder auf 3 ergänzt.
- Kloster für alle** von Bernd Eisenstein  
 Alle Mitspieler bekommen am Anfang ein Kloster zugeteilt und legen es offen vor sich ab. Dieses Kloster darf man nun irgendwann ins Spiel bringen, anstelle eine Karte nachzuziehen.
- Die Unpünktlichkeit des Gefolgsmannes** von Bernd Eisenstein  
 Man darf seine Figur nicht auf die gerade gelegte Landschaftskarte setzen, sondern nur auf Karten, die bereits vorher gelegt wurden (natürlich nur unter Beachtung der anderen Setzregeln).
- Marode Bauwerke** von Bernd Eisenstein  
 Zum Spielende werden unfertige Gebäude, Straßen und Klöster nicht gewertet. Man muss somit sehr vorsichtig beim Positionieren seiner Figuren sein.
- Gefolgsmann-Mangel** von Holger Peine  
 Die Anzahl der Figuren wird in Abhängigkeit von der Spielerzahl gesetzt:
  - 2 Spieler: 7 Spielfiguren
  - 3 Spieler: 6 Spielfiguren
  - 4 Spieler: 5 Spielfiguren

Der Reiz dieser Variante liegt darin, bei jedem Plättchen abzuschätzen, ob es sich lohnt, hier eine Figur vorübergehend zu "verbrauchen".

- Gefangennahme**  
 Bringt ein Spieler durch 'Einklinken' eine eigene Figur in ein bereits besetztes Gebiet, kann der entsprechende Spieler entscheiden, dass seine Figur einen bereits im Gebiet befindlichen Gefolgsmann gefangen nimmt. Beide Figuren kommen zum aktiven Spieler. Dieser muss jedoch seine Figur zur 'Bewachung' des Gefangenen abstellen. Der 'Wächter' kann zwar wieder

eingesetzt werden, dann entkommt der Gefangene jedoch zurück zu seinem Spieler.

- **...eigentlich ein Muss!** von Bernd Eisenstein

Da es 71 Plättchen sind muss man eigentlich sehen, dass jeder Spieler gleich oft an die Reihe kommt. Dazu wird je nach Spieleranzahl ein oder mehrere Plättchen verdeckt auf die Seite gelegt:

bei 2 Spielern: 1 Plättchen

bei 3 Spielern: 2 Plättchen

bei 4 Spielern: 3 Plättchen

bei 5 Spielern: 1 Plättchen