



MARK SWANSON

FEUDUM

REGELN ALTER EGO

EINE INTELLIGENTE UND INDIVIDUALISIERBARE
KARTENERWEITERUNG

Ein Königreich für Betsy! Oder Betty? Immer wenn du glaubst, du kennst deine Pappenheimer, beginnt ihre Stimmung zu

schwanken und es wird schwer zu sagen, was sie als nächstes tun. Sei lieber wachsam!

DER INHALT



1 Marker
„Fliegende Epoche“



36 Aktionskarten
(6 alternative Karten
je Spieler)

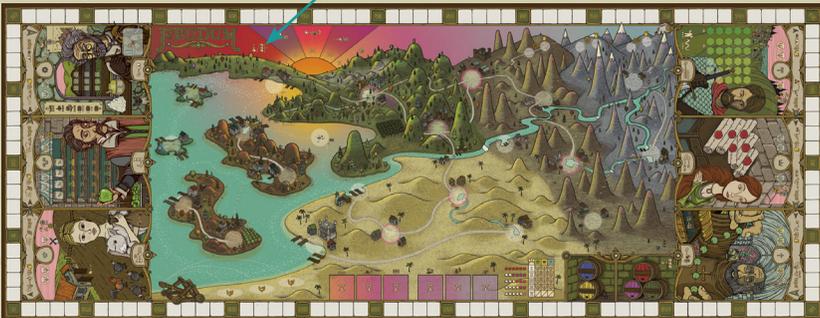
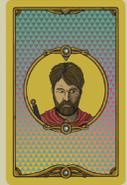


3 Regelhefte
(Deutsch, Französisch
und Englisch)

AUFBAU

1. Baut das Basisspiel wie gewohnt auf
2. Ersetzt den Epochenmarker durch den Marker „Fliegende Epoche“

3. Wählt bis zu 6 **alternative Aktionskarten** aus und er setzt mit ihnen die entsprechenden Karten des Basisspiels



SPIELABLAUF DER ERWEITERUNG

Mit dieser Erweiterung könnt ihr vor Spielbeginn bis zu 6 eurer Aktionskarten durch alternative Karten ersetzen, die neue Fähigkeiten bringen. Die reguläre Aktion oben auf der Karte verändert sich nicht.

Wandern: „Status Quo“

Mit einer **Alchemisten**-Figur auf dem Spielplan benötigt jeder Figurenwürfel, der ins Spiel kommt und einen Gildenstatus erhält, nur noch Gleichstand mit einem Gegner, um ihn auf der Gildenleiste zu überholen.



Bewegung: „Kostenlose Fahren“

Deine **Mönchs**-Figuren im Spiel dürfen kostenlos mit den Fähren fahren, sofern diese nicht geschlossen sind.



Steuern: „Pulverfass“

Mit einer **Ritter**-Figur im Spiel darfst du während der Aktion „Steuern eintreiben“ deiner Reihe in der Rittergilde 2 Einflussmarker hinzufügen.



Ernten: „Reiche Ernte“

Mit einer **Bauern**-Figur im Spiel darfst du +2 Waren während jeder Ernte-Aktion ziehen.



Einfluss: „Einsamer Leibeigener“

Mit einer **Händler**-Figur im Spiel darfst du während einer Einfluss-Aktion einen Leibeigenen an einen Ort stellen, auch wenn es dort keinen Herrscher gibt. Fügst du einen weiteren Marker hinzu, wirst du, wie bisher, zum Herrscher.



Erobern: „Bauernbeute“

Mit einer **Adeligen**-Figur im Spiel darfst du bis zu 2 Waren von einer Landschaft eines Leibeigenen stibitzen. Dies wird als Eroberungs-Aktion gewertet und du darfst 1 deiner Spielerscheiben auf die Militärleiste legen.



Hinweis: „Königliche Immunität“ schützt vor dieser Aktion.



DIE GESCHICHTE GEHT WEITER...

Als Bruder Justinius ein Schiffswrack mit dem königlichen Wappen entdeckte, stahl er sich an Bord und fand ein Tagebuch, verfasst durch die Königin selbst! Zu seinem Schrecken fand Justinius auch einen Eintrag über den gescheiterten Versuch der Königin, ihren Ehemann mit Hilfe von Lord Arthurs Alchemie in ein goldenes Grab zu sperren. In aller Eile suchte er die Hilfe von Lord Arthur und Sir Marcus, dem Ritter. Während ihres Treffens erfuhren sie, dass die Königin nach



dem Kopf des Behemoths verlangt hat. „Wir müssen ihren Verrat enthüllen und den König vor Einbruch der Nacht retten!“, sprach der Mönch. Daraufhin enthüllte Lord Arthur seine neueste Erfindung, ein Luftschiff, angetrieben vom Wind, getragen von heißer Luft. Mit Betreten des Schiffes presste der Mönch **Norin**, die Katze des Lords, an sich und murmelte nervös: „Uns allen eine gesegnete Reise.“ ... Ende?