



MARK SWANSON

# FEUDUM

REGELN

SEEHUNDE & SIRENEN

EINE SURREALE & SCHLÜPFRIGE  
SEEFÄHRER-ERWEITERUNG

Himmelherrgottsakrament! Eine Hungersnot knechtet das Reich und ihr müsst im Meer nach Möglichkeiten suchen. Mit Harpunen im Anschlag hisst ihr die Segel und

beginnt eure Jagd nach Seehundfleisch. Doch Obacht! Nicht alle Flossen sind freundlich. Segelt ihr in den Sog des Singsangs der Sirenen, sinkt ihr sicherlich!

## DER INHALT



1 königlicher Erlass



6 Strudelscheiben



1 Sirene



3 Regelhefte

(Deutsch, Französisch und Englisch)

## AUFBAU

1. Baut das Basisspiel wie gewohnt auf
2. Mischt die **Strudelscheiben** und legt sie **neben** die abgebildeten Orte
3. Gebt die Sirenenfigur in den allgemeinen Vorrat
4. Fügt dem Kartenstapel den königlichen Erlass zu



# SPIELABLAUF DER ERWEITERUNG

Die Erweiterung fügt dem Spiel eine weitere Nahrungsquelle und ein Monster hinzu. Endet dein Figurenwürfel auf einem Feld mit **Strudelscheibe**, decke diese auf, um zu sehen, ob es sich um einen Seehund oder eine Sirene handelt.



## Seehunde

Handelt es sich um eine **Seehundscheibe**, und **passt** die Farbe zu einem von dir beherrschten Ort (Außenposten, Farm oder Stadt), hast du den Seehund erfolgreich erlegt! Lege die Scheibe auf den Figurenwürfel. Dieser Würfel ist nun bis zum Beginn der Epoche III ernährt, bzw. bis zum Spielende, wenn das Spiel bereits in Epoche III oder später ist. Wirf die Scheibe ab, wenn sie verbraucht ist.



Entspricht die Scheibe **nicht** der Farbe eines von dir beherrschten Orts, schwimmt der Seehund weg und kommt aus dem Spiel.

**Hinweis:** *Ist dein Figurenwürfel bereits ernährt (und der Seehund schwimmt nicht davon), drehe die Scheibe wieder um.*

## Sirenen

Handelt es sich um eine **Sirenen-scheibe**, und **passt** die Farbe zu einem von dir beherrschten Ort, konntest du dem Gesang der Sirene widerstehen und kontrollierst sie nun - auch wenn sie zuvor von jemand anderem kontrolliert wurde! Nimm die **Sirenenfigur** und stelle sie auf den Ort der Scheibe (behalte diese, um anzuzeigen, dass du die Sirene kontrollierst). Wie Monster hat auch die Sirene einen Angriffs- und Verteidigungswert von 1, sie erhöht deine Reichweite und kann Waren stibitzen. Die Sirene kann sich auf Tauchboot- und Schiffsrouten bewegen und bindet gegnerische Figurenwürfel auf dem gleichen Feld.



Entspricht die Scheibe **nicht** der Farbe eines von dir beherrschten Orts, erliegt du dem Zauber der Sirene. Nimm die Sirenenfigur, egal, wo sie gerade steht, und ersetze die Scheibe durch sie. Du bist nun an dieser Stelle gestrandet, bis die Sirene erobert wird, sich fortbewegt oder dein Figurenwürfel das Schiff verlässt **Hinweis:** *Kontrollierst du die Sirene bereits, drehe die Scheibe wieder um.*



## DIE GESCHICHTE GEHT WEITER...

Um keine Gerüchte aufkommen zu lassen, ließ Königin Anne Segel in Richtung Norden setzen - wo Sirenen lüsterne Leichtmatrosen einlullten, um sie mit ihren Schiffen auf die Klippen zu locken. Eine dieser Seehexen war unter Seeleuten als **Elizabeth Jane vom Strand** bekannt. Immun gegen ihren Zauber segelte die Königin an ihr vorbei, hinein in zwei Strudel, ehe sie die königliche Jacht endgültig auf Grund



setzte. Um keinen Verdacht bei ihren Untertanen zu erregen, mimte sie die betrogene Witwe und murmelte ein ums andere Mal: „Ich fürchte, des Königs Lust und Laster lösten sein leidvolles Lebewohl aus.“ Alle Getreuen glaubten ihr, mit Ausnahme eines frommen Mönchs.

...die Fortsetzung gibt es in der Erweiterung „**Alter Ego**“.

## KÖNIGLICHER ERLASS

**Sirenen-Aktion** (kann als dauerhafte Aktion ausgespielt werden)

Wähle ein bereits abgelegtes Landschaftsplättchen (durch den Fortschrittswürfel entfernt) und lege dieses gemäß der Regel für Landschaften auf die Karte. Da sich die Landschaft nicht auf dem Spielplan befindet, kann das Plättchen nicht beklaut oder durch Adelige bedroht werden. Auch bezahlst du hier KEINEN Tribut an einen Herrscher, wenn du Waren einsammelst.



Erhalte **2/4 EP** (leer/mit Ware) oder **3/5 EP**, wenn du die Sirene kontrollierst.

**Wichtig:** Einmal gespielt, bleibt die Karte im Spiel und du führst in den restlichen Runden 1 Aktion weniger aus.