

TAPESTRY

ein Spiel von Jamey Stegmaier

illustriert von Andrew Bosley • Miniaturen von Rom Brown

1-5 Spieler, 90-120 Minuten, ab 12 Jahren

Baut die ruhmreichste Zivilisation auf! Von der Wiege eurer Kultur bis in die Zukunft:
Euer Volk wird einen einzigartigen Weg auf den Entwicklungspfadern nehmen.

In Tapestry schreitet ihr auf vier Fortschrittsleisten (Wissenschaft, Technologie, Entdeckung und Militär) voran, um immer bessere Belohnungen zu erhalten. Ihr werdet außerdem euer Einkommen steigern, eure Hauptstadt ausbauen, einzigartige Fähigkeiten einsetzen und Gobelinkarten sammeln, welche die Geschichte eurer Zivilisation erzählen.



ALLGEMEINER AUFBAU

- SPIELBRETT:** Legt das Spielbrett auf den Tisch (große Karte für 4-5 Spieler, kleine Karte für 1-3).
- TECHKARTEN (x33):** Mischt die orangefarbenen Techkarten () und legt den Stapel verdeckt neben das Spielbrett und deckt neben dem Stapel 3 Karten auf.
- GOBELINKARTEN (x50):** Mischt die grünen Gobelinkarten () und legt den Stapel verdeckt neben das Spielbrett.
- GEBIETS- (x48) und WELTRAUMTEILE (x15):** Mischt die Gebietsteile () und legt sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett. Tut das Gleiche mit den Weltraumteilen ().
- WAHRZEICHEN (x18):** Stellt die Wahrzeichenminiaturen auf ihre Felder auf dem Wahrzeichentableau. Legt die übrigen Wahrzeichen neben dem Techkartenstapel bereit.
- WÜRFEL (1x 12-seitig & 2x 6-seitig):** Legt den Wissenschaftswürfel (grün) neben die grüne Wissenschaftsleiste und die Eroberungswürfel (rot und schwarz) neben die rote Militärleiste.

SPIELERAUFBAU

- HAUPTSTADTTABLEAU (x6):** Jeder erhält 1 zufälliges Hauptstadttableau*. Stellt 2 Außenposten (sechseckige Marker in eurer Farbe) auf das Gebiet der Karte auf dem Spielbrett, das der Zahl eures Hauptstadttableaus entspricht. Legt die restlichen Marker neben eure Hauptstadt.
* Im Spiel mit 1-3 Spielern, erstellt die auf dem Spielplan gezeigten Stadtpaare (s.o. **) und verteilt sie zufällig. Wählt 1 der beiden Städte und legt die andere in die Schachtel zurück.
- EINKOMMENSTABLEAU (x5):** Bestückt die Rohstoffleisten auf eurem Einkommenstableau von rechts nach links mit ihren entsprechenden Gebäuden (5 braune Bauernhöfe, 5 graue Häuser, 5 gelbe Märkte und 5 rote Waffenschmieden). Das linke Feld jeder Leiste bleibt frei. Legt je 1 Rohstoffmarker auf Feld 0 des Rohstofflagers unten auf eurem Einkommenstableau.
- ZIVILISATIONSTABLEAU (x16):** Jeder erhält 2 zufällige Zivilisationstableaus. Wählt 1 und legt das andere zu den ungenutzten Tableaus. Mischt diesen Stapel dann und legt ihn verdeckt bereit.
- SPIELERMARKER (x13):** Legt je 1 Marker auf die Startfelder (linke Kreise) der 4 Fortschrittsleisten und 1 Marker auf 0 Siegpunkte (SP). Legt die restlichen Marker bereit.



SPIELABLAUF

In eurem Zug führt ihr genau eine dieser beiden Aktionen durch:

A) Mit deinem Spielermarker auf 1 Fortschrittsleiste genau 1 Schritt VORANSCHREITEN, indem du die Kosten bezahlst und dann die Belohnung sowie ggf. einen Bonus erhältst, oder

B) EINKOMMEN NEHMEN. Genau fünfmal wirst du im Spiel, anstatt A) VORANSCHREITEN zu nutzen, B) EINKOMMEN NEHMEN durchzuführen, wobei du dies sowohl als deinen ersten als auch als deinen letzten Zug des Spiels tun wirst. Führst du Aktion B) EINKOMMEN NEHMEN durch, beginnst du damit eine neue Ära. Du startest das Spiel durch deinen ersten Einkommenszug automatisch in Ära 1 „Beherrschung des Feuers“.

Mit dem Beginn von Ära 5 (also deinem fünften Einkommenszug) endet dein Spiel (siehe Spielende auf Seite 6).

Der Startspieler beginnt nun mit dem ersten Zug und ihr spielt ab dann reihum im Uhrzeigersinn. Euer 1. Zug **muss** ein Einkommenszug sein. In diesem ersten Einkommenszug erhaltet ihr Einkommen, wie es auf den freien Feldern der Rohstoffleisten eures Einkommenstableaus abgebildet ist: 1 Münze (🟡), 1 Arbeiter (👤), 1 Nahrung (🍖), 1 Gebietsteil (🏠), 1 Kultur (★) und 1 Gobelinkarte (🟩). Siegpunkte (im Lorbeerkranz 🏆) könnt ihr zu diesem Zeitpunkt noch nicht erhalten.

A) VORANSCHREITEN

Die meisten Züge werdet ihr nutzen, um auf einer Fortschrittsleiste voranzuschreiten. Jede Fortschrittsleiste ist in unterschiedliche Stufen unterteilt, zu denen jeweils mehrere Felder gehören. Führt die Schritte für das Voranschreiten wie folgt durch:

1. Bezahle die Kosten. Prüfe dafür, zu welcher Stufe das Feld, auf das du voranschreiten möchtest, gehört. Die unter dieser Stufe abgebildeten Rohstoffe sind die Kosten.
2. Bewege deinen Spielermarker 1 Schritt auf der Leiste voran. Du erhältst dann die abgebildete **Belohnung**.
3. Sofern ein Bonus abgebildet ist, darfst du die Kosten bezahlen, um den **Bonus** genau einmal zu erhalten. Die Boni sind immer gleich aufgebaut: X : Y bedeutet „Zahle X, um Y zu erhalten“ (z.B. heißt 🏠 : 🏠 „Zahle 1 beliebigen Rohstoff, um 1 Gobelinkarte zu erhalten“).



VORANSCHREITEN

Zahle 1 beliebigen Rohstoff und bewege deinen Spielermarker 1 Feld vor. Erhalte die Belohnung „Erkunden“.
Dann darfst du als Bonus 1 beliebigen Rohstoff bezahlen, um 1 Gobelinkarte zu ziehen.

Bist du der erste Spieler, der auf eine neue Stufe (II-IV) voranschreitet, egal auf welche Weise, erhältst du das entsprechende Wahrzeichen (sofern noch vorhanden) vom Wahrzeichentableau. Platziere es in deiner Hauptstadt (siehe *Gebäude & Hauptstadt*).

Die häufigsten Belohnungen jeder Fortschrittsleiste werden auf Seite 4 erklärt. Alle Belohnungen werden im Detail auf dem Übersichtsblatt erklärt. Wir empfehlen, neuen Spielern vor Beginn des Spiels nur die beiden folgenden und die Hauptbelohnungen von Seite 4 zu erklären. Erkläre die anderen erst, wenn sie erreicht werden.

 Ziehe 1 Gobelinkarte verdeckt auf deine Hand.

 Ziehe 2 Gebietsteile. Lege sie offen in deinen Vorrat.

DIE 4 FORTSCHRITTSLEISTEN SIND:

 ENTDECKUNG

 TECHNOLOGIE

 WISSENSCHAFT

 MILITÄR

DIE 4 HAUPTBELOHNUNGEN



ERKUNDEN

Wähle 1 Gebietsteil aus deinem Vorrat und lege es auf ein freies Hexfeld neben einem von dir kontrollierten Gebiet. Du darfst es in beliebiger Ausrichtung anlegen:



Dann erhalte 1 SP für jede Seite des neuen Gebiets, deren Gelände an min. 1 Gelände des gleichen Typs grenzt (**Wasser, Berge, Wüste, usw.**, max. 6 SP). Ignoriere dabei „Flüsse“ zwischen Land und Rand des Gebietsteils.

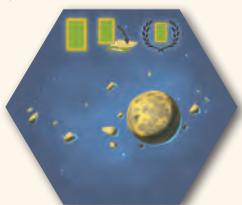
In diesem Beispiel grenzt 1 Seite des neuen Gebietsteils an mindestens 1 Gelände des gleichen Typs. Daher erhältst du 1 Punkt.



Zum Schluss nimm dir noch die Belohnung des neuen Gebietsteils (z.B. 1 Kultur ★).



Wenn du Stufe IV der Entdeckungsleiste erreichst, reist du in die Weiten des Weltraums. Weltraumteile bieten stärkere Belohnungen als Gebietsteile. Erkundest du ein Weltraumteil, lege es einfach neben dein Einkommenstableau und nimm dir die Belohnungen des Teils (du bekommst keine Siegpunkte für das Anlegen). *Es gibt nur eine feste Anzahl an Weltraumteilen, d.h. sie können ausgehen.*



Dieses Teil gibt dir 3 Belohnungen.



FORSCHEN

Wirf den Wissenschaftswürfel. Er zeigt als Ergebnis das Symbol einer Fortschrittsleiste:



Dann darf dein Spielermarker auf der entsprechenden Leiste kostenlos 1 Feld voranschreiten (du darfst dich nach dem Wurf dagegen entscheiden). Erreichst du als Erster eine neue Stufe (II-IV), nimm dir das entsprechende Wahrzeichen.

Würde beim Forschen dein Spielermarker über das Ende einer Leiste (Feld 12) hinaussschreiten, passiert nichts.



Prüfe nun, ob du die Belohnung und den möglichen Bonus erhältst, je nachdem, ob das Forschungssymbol ein X enthält oder nicht:

- Das Symbol enthält ein X. Du erhältst weder die Belohnung noch den Bonus.
- Das Symbol enthält kein X. Du erhältst die Belohnung und darfst für den Bonus bezahlen.

Ähnlich zum Forschen gibt es Belohnungen, die euch erlauben, auf einer bestimmten Fortschrittsleiste voranzuschreiten.



Erhältst du eine dieser Belohnungen, schreitest du auf der entsprechenden Fortschrittsleiste kostenlos 1 Schritt voran. Dann erhältst du, sofern beim Symbol kein X gezeigt ist, die Belohnung und kannst für den Bonus bezahlen (falls vorhanden). Im Gegensatz zum Würfelwurf beim Forschen darfst du dich nicht dagegen entscheiden voranzuschreiten.



ERFINDEN

Nimm eine Techkarte: Wähle eine aus der Auslage oder ziehe vom verdeckten Stapel. Fülle die Auslage sofort auf. Ist der Stapel aufgebraucht, mischt die abgelegten Karten als neuen Nachziehstapel.



Lege die neue Techkarte rechts neben deine Hauptstadt in die unterste Reihe. Du erhältst noch keine Belohnung von dieser Karte. Die Anzahl Techkarten pro Reihe ist nicht begrenzt.



Techkarten geben euch erst nach dem Aufwerten (↑) Belohnungen. Beim Aufwerten wählst du eine deiner Techkarten in der unteren oder mittleren Reihe und schiebst sie 1 Reihe nach oben. Karten in der oberen Reihe kannst du nicht mehr aufwerten.



Wertest du eine Techkarte in die mittlere Reihe auf, erhältst du die Belohnung im **Kreis** einmal (z.B. *schreite auf der Entdeckungsleiste 1 Schritt voran, ohne Belohnung und Bonus zu erhalten*).



Wertest du eine Techkarte in die obere Reihe auf, erhältst du die Belohnung im **Quadrat** einmal. Um eine Karte in die obere Reihe aufzuwerten, musst du oder einer deiner Nachbarn mindestens die Bedingungen auf der Karte erfüllen (z.B. *min. auf Stufe II der Entdeckungsleiste stehen*).

BEDINGUNG



EROBERN

Platziere einen Außenposten aus deinem Vorrat auf ein Gebiet, auf dem sich max. 1 Spielstein befindet und das an ein von dir kontrolliertes Gebiet angrenzt.

Du **kontrollierst** ein Gebiet, wenn auf ihm dein Außenposten als einziger aufrecht steht. Du kannst keine bereits von dir kontrollierten Gebiete erobern. Befinden sich alle deine Außenposten auf der Karte, kannst du nicht mehr erobern.



Wirf nun die beiden Eroberungswürfel und wähle dann eine der beiden gewürfelten Belohnungen. Der rote Würfel beinhaltet das Symbol (●) („1 SP für jedes von dir kontrollierte Gebiet“), während der schwarze Würfel das Symbol (⊙) („die Belohnung des eroberten Gebietsteils (sofern vorhanden)“) enthält.



Wenn das Gebiet von einem Mitspieler kontrolliert wurde, dann „**stürze**“ seinen Außenposten (kippe ihn auf die Seite). Da sich auf diesem Gebiet nun 2 Spielsteine befinden, kann das Gebiet nicht erneut erobert werden.

Versuchst du das Gebiet eines Mitspielers zu erobern, dann nimm dich vor **Fallenkarten** in Acht! Fallenkarten sind als Gobelinkarten getarnt. Wirft dein Mitspieler bei deiner Eroberung eine dieser Karten aus seiner Hand ab, behält er die Kontrolle über das Gebiet. (Du erhältst trotzdem die Belohnung des gewählten Eroberungswürfels.)



Absprachen sind erlaubt, aber nicht bindend („Ich eroberne keines deiner Gebiete, wenn du keines meiner Gebiete erobert.“). Ihr dürft aber nichts Materielles austauschen.

B) EINKOMMEN NEHMEN

Führe der Reihe nach folgende Schritte durch (sie werden unten genauer erläutert):

1. Fähigkeiten aktivieren, 2. Gobelinkarte spielen, 3. Techkarte aufwerten, 4. Siegpunkte erhalten, 5. Einkommen nehmen.

Die Abbildung auf eurem Einkommenstableau (siehe rechts) erinnert euch daran, welche Schritte ihr in welchem Einkommenszug (E-Zug 1-5) und in welcher Reihenfolge ihr diese ausführt, wenn ihr einen Einkommenszug durchführt und so eine neue Ära beginnt. Ihr führt nicht in jedem Einkommenszug alle Schritte durch. Ihr werdet während des Spiels häufig zu unterschiedlichen Zeitpunkten einen Einkommenszug durchführen. Das heißt, ihr spielt nicht unbedingt immer alle in der gleichen Ära. In welcher Ära ihr euch aktuell befindet, zeigt euch die Zahl unter eurer zuletzt gespielten Gobelinkarte auf eurem Einkommenstableau an. Für die 1. Ära hat jeder von euch schon eine Gobelinkarte auf dem Einkommenstableau aufgedruckt, die „Beherrschung des Feuers“.



DIE SCHRITTE IM DETAIL

- ?** 1. Aktiviere die Fähigkeiten auf deinem Zivilisationstableau (wenn möglich). Hast du mehrere Zivilisationen, aktiviere alle ihre Fähigkeiten.

E-Zug 2-5
- 📄** 2. Spiele eine Gobelinkarte **aus deiner Hand** auf den am weitesten links gelegenen freien Platz deines Einkommenstableaus. Hast du keine Gobelinkarte auf der Hand, lege stattdessen die oberste Karte des Nachziehstapels verdeckt auf das am weitesten links gelegene freie Feld deines Einkommenstableaus.

E-Zug 2-4

👤 **WICHTIG:** Beginnst du die neue Ära vor deinen beiden **Nachbarn**, erhältst du die auf dem gerade abgedeckten Feld abgebildete Anzahl an Rohstoffen.
- ↑** 3. Werte 1 Techkarte auf (optional; siehe *Technologie*).

E-Zug 2-5
- ?** 4. Erhalte SP für jedes sichtbare SP-Symbol auf deinem Einkommenstableau:

E-Zug 2-5

 - 🏗️** Erhalte 1 SP für jede Techkarte neben deiner Hauptstadt.
 - 🏠** Erhalte 1 SP für jede vollständige Reihe und Spalte deiner Hauptstadt (siehe *Gebäude & Hauptstadt*).
 - ?** Erhalte so viele SP, wie die Zahl angibt.
 - 🔴** Erhalte 1 SP pro von dir kontrolliertem Gebiet auf dem Spielplan. Du **kontrollierst** ein Gebiet, wenn dort dein Außenposten aufrecht steht.
- 👉** 5. Erhalte Einkommen für jedes sichtbare Symbol für Rohstoffe, Gebietsteile und Gobelinkarten auf deinen Rohstoffleisten.

E-Zug 1-4

Deine maximale Lagerkapazität für jede Rohstoffart (Münzen, Arbeiter, Nahrung und Kultur) beträgt 8.



*Gebietsteile, die du erhältst, legst du immer aufgedeckt in deinen Vorrat. Gobelinkarten nimmst du auf die Hand.

1 NUTZE ZIVILISATION (?)
falls möglich

2 SPIELE 1 GOBELINKARTE (📄)

3 WERTE 1 TECHKARTE AUF (↑)

4 ERHALTE SIEGPUNKTE (?)

Erhalte SP für jedes sichtbare SP-Symbol auf deinem Einkommenstableau. Im Beispiel unten sind das 2x „1 SP pro eigener Techkarte“ (2 SP), 3x „1 SP für jede vollständige Reihe und Spalte in deiner Hauptstadt“ (noch keine vorhanden) und 1x „1 SP für jedes von dir kontrollierte Gebiet“.

Hat die Gobelinkarte eine Fähigkeit „Beim Ausspielen“, nutze sie jetzt. Hat sie eine Fähigkeit „In dieser Ära“, gilt sie von jetzt an bis zum Beginn deiner nächsten Ära.

🏠 Würdest du vor deinen Nachbarn in die dritte (also nächste) Ära wechseln, dann würdest du (wie hier im **blauen Kreis** angezeigt) 2 beliebige Rohstoffe erhalten, bevor du die Gobelinkarte spielst.

ERHALTE DIESE BELOHUNG

Werte die Zeppelinkarte in die mittlere Reihe auf und erhalte die im Kreis gezeigte Belohnung.

5 ERHALTE EINKOMMEN (👉)

Erhalte 3 Münzen, 4 Arbeiter, 1 Nahrung, 1 Gebietsteil, 2 Kultur und 1 Gobelinkarte.

GEBÄUDE & HAUPTSTÄDTE

Gebäude baut ihr dauerhaft in eurer Hauptstadt. Sie helfen euch einerseits Stadtviertel zu vervollständigen, um sofort Rohstoffe dafür zu erhalten, und andererseits, Reihen und Spalten zu vervollständigen, um dafür Siegpunkte zu erhalten, wenn ihr eine neue Ära beginnt. Ihr könnt Gebäude auf jeden freien Platz in eurer Hauptstadt bauen. Manche Plätze gelten als **unwegsam** (●) - dort könnt ihr nicht bauen. Unwegsame Plätze zählen aber zur Vervollständigung von Stadtvierteln, Reihen und Spalten mit.

ES GIBT 2 ARTEN VON GEBÄUDEN:

EINKOMMENS- GEBÄUDE (🏠 🏡 🏢 🏣): Erhältst du einen Bauernhof, ein Haus, einen Markt oder eine Waffenschmiede (i.d.R. beim Voranschreiten auf den Fortschrittsleisten), nimmst du das am weitesten links stehende Gebäude dieses Typs von deinem Einkommenstableau und baust es in deine Hauptstadt (damit verbesserst du auch dein zukünftiges Einkommen).

WAHRZEICHEN: Wahrzeichen zeigen an, welche Zivilisation als Erste eine neue Stufe einer Fortschrittsleiste erreicht oder etwas erfunden hat (z.B. durch bestimmte Techkarten). Jedes Wahrzeichen ist eine einzigartige Gebäudeminiatur, die du auf einen Platz in deiner Hauptstadt baust (achte auf die Ausrichtung am Gitternetz). Jedes Wahrzeichen kann nur genau einmal gebaut werden, auch wenn einer von euch die Bedingung erneut erfüllen sollte. Ein Wahrzeichen ist weder eine Belohnung, noch ein Bonus.



WEITERE ANMERKUNGEN ZU GEBÄUDEN

- Hast du ein **Stadtviertel** vervollständigt, indem du eine der neun abgegrenzten 3x3 Flächen komplett gefüllt hast, erhältst du sofort einen beliebigen Rohstoff.
- Beim Werten deiner Hauptstadt (🏰) erhältst du 1 SP für jede komplett gefüllte Reihe oder Spalte.
- Du darfst Wahrzeichen auch erhalten und platzieren, wenn sie aus dem Gitternetz deiner Hauptstadt herausragen, da sie nicht immer passen, wenn sich deine Stadt weiter füllt. Du darfst ein Gebäude auch neben deinen Stadtplan platzieren. Die herausragenden Flächen oder Gebäude neben deiner Hauptstadt geben dir keinen zusätzlichen Vorteil.
- Gebäude und Wahrzeichen können nicht abgerissen oder versetzt werden.

Immer wenn du das letzte Feld eines Stadtviertels füllst, erhältst du 🎲.



Diese Hauptstadt hat 3 komplett gefüllte Reihen und Spalten. Daher würdest du bei jeder Hauptstadtwertung 3 SP erhalten.

ANDERE WICHTIGE HINWEISE

ZIVILISATIONEN: Es ist möglich, zusätzliche Zivilisationen zu bekommen (z.B. über das Ende der Militärleiste, Techkarten, usw.). Lege eine neue Zivilisation links neben deine aktuelle Zivilisation. Du kannst die Fähigkeiten all deiner Zivilisationen gleichzeitig nutzen. Sollten euch die Spielermarker ausgehen, nutzt bitte Ersatz.

ÜBERSCHNEIDENDE ZÜGE: Wird dein Zug nicht von den Entscheidungen des vorherigen Spielers beeinflusst, kannst du bereits deinen Zug machen. Dies gilt vor allem, wenn dein Mitspieler einen Einkommenszug durchführt und die Gobelinkarte bereits gespielt hat.

OPTIONAL und VERPFLICHTEND: Alle Boni im Spiel sind optional. Belohnungen und Wahrzeichen sind **verpflichtend**. Ihr könnt nicht darauf verzichten.

NACHBARN (👤👤 oder 👤👤): Manchmal bezieht sich etwas (nur) auf euch und eure Nachbarn, die direkt links und rechts neben euch sitzen.

ERRUNGENSCHAFTEN: Das Spielbrett zeigt 3 Errungenschaften. Erfüllst du eine davon zum 1. Mal, setze einen deiner Spielermarker auf das höchste freie SP-Feld unter der Errungenschaft und erhalte sofort die SP. Du kannst die gleiche Errungenschaft weder verlieren noch mehrfach erfüllen.

SIEGPUNKTLEISTE: Erreichst du 100 SP, stelle deinen Siegpunktmarker auf Feld 100 und einen neuen Spielermarker auf 0. Erreichst du 200 SP, bewege deinen Siegpunktmarker auf 200 und setze den anderen Marker wieder auf 0. Verfahre bei 300 und 400 SP entsprechend.

UNTERSCHIEDLICHE LÄNGE: Jeder von euch wird das Spiel nach einer unterschiedlichen Anzahl an Zügen beenden. Ihr könnt zwar alle 5 Mal „Einkommen nehmen“ (inkl. 1. und letzter Zug), werdet aber „Voranschreiten“ unterschiedlich häufig als Zug nutzen.

KI-SINGULARITÄT: Durch diese Technologieleistenbelohnung kannst du mehrere Spielermarker auf derselben Leiste besitzen. Mit allen ist das Voranschreiten möglich. Ist deine Position auf der Leiste gefragt, gilt nur dein am weitesten fortgeschrittener Marker.



Du kannst die gleiche Errungenschaft nicht mehrfach erfüllen. Bei der mittleren Errungenschaft können die beiden gestürzten Außenposten (durch Eroberung oder eine Falle) vom gleichen oder von unterschiedlichen Mitspielern sein. Für die rechte Errungenschaft gilt: Spielt ein Mitspieler eine Fallenkarte, wenn du versuchst, die mittlere Insel zu erobern, erhältst du die Errungenschaft nicht.

SPIELEND

Das Spiel kann für jeden von euch zu einem anderen Zeitpunkt enden: Wenn du in deiner 4. Ära nicht mehr genügend Rohstoffe und/oder keine Möglichkeiten mehr hast, weiter voranzuschreiten (oder einfach nicht mehr voranschreiten möchtest), führst du als letzten Zug noch deinen fünften Einkommenszug durch. Dann endet das Spiel für dich. In diesem fünften Einkommenszug führst du noch einmal die folgenden Schritte eines E-Zugs durch:

1. Falls möglich, nutze die Fähigkeiten deiner Zivilisation(en).
3. Falls möglich, werte noch einmal genau eine Techkarte auf.
4. Erhalte abschließend noch einmal Siegpunkte von deinem Einkommensstableau (für alles im Lorbeerkranz ).

Haben deine Mitspieler noch weitere Züge, kannst du immer noch SP durch passive Zivilisationsfähigkeiten erhalten, aber nichts anderes mehr. Haben alle ihr Spiel beendet, gewinnt derjenige mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand derjenige, der noch die meisten Rohstoffe übrig hat.

Fehlen Teile?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt, wir freuen uns über ein „Like“ oder neue Follower.

 [facebook.com/feuerlandspiele](https://www.facebook.com/feuerlandspiele)
 [@FeuerlandSpiele](https://twitter.com/FeuerlandSpiele)



Habt ihr alle euren letzten Einkommenszug durchgeführt, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat derjenige von euch mit den meisten Siegpunkten.

Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige beteiligte Spieler, der insgesamt die meisten Rohstoffe übrig hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt. Ein toller finaler Punktestand sind 300 SP.

Spielrelevante Änderungen durch Stonemaier Games werden wir auf dieser Internetseite veröffentlichen:
<http://www.feuerland-spiele.de/tapestry>

Die Anpassungen für Zivilisationen sind mit Stand November 2020 bereits im Spielmaterial eingearbeitet.

Credits

Deutsche Bearbeitung und Übersetzung:
Inga Keutmann

Überarbeitung Regelbuch 2. Auflage:
Johannes Grimm, Inga Keutmann

Lektorat:
Johannes Grimm, Christine Heeren, Gerhard Tischler,
Bastian Winkelhaus

Vielen Dank an Christof Tisch für stets hilfreiche(n)
Grafikrat und -tat!

©2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH,
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de

FAQ

GOBELINKARTEN

EISENBAHMAGNAT: Für deine Nachbarn ist das Erfinden optional.

KAPITALISMUS: „Einkommen erhalten“ bezieht sich auf Schritt 5 (Erhalte Einkommen) von B) Einkommen nehmen.

SOZIALISMUS: Ignoriere dabei Spielermarker auf dem gleichen Feld wie dein Spielermarker.

ZEITALTER DER ENTDECKUNGEN: Der Spieler, der die Gobelinkarte ausspielt, schreitet zuerst voran, gefolgt von den Mitspielern im Uhrzeigersinn. Erreicht jemand eine neue Stufe, erhält er das Wahrzeichen.

SONSTIGES

GEBIETSTEILE: Sollten euch die Gebietsteile ausgehen, mischt deren Ablagestapel.



STONEMAIER
GAMES

WEITERE STONEMAIER-SPIELE IM FEUERLAND VERLAG:



Mehr Informationen zu den Spielen findet ihr unter www.feuerland-spiele.de/spiele.php