

PANDORIA



1. Hintergrund + Spielziel

Die fruchtbaren „Hidden Lands“ werden seit Generationen von den Bewohnern der Elfen, Zwerge, Menschen, Halblinge und Magier gemeinsam bewirtschaftet, obwohl sie sich zunehmend in erbittertem Wettbewerb um Wohlstand und Ruhm ihres eigenen Volkes befinden.

So kommt es, dass der tausendjährige Frieden zu brechen droht, als die Goblinhorden von jenseits des Meeres einen verheerenden Überraschungsangriff entfesseln und die Völker der Hidden Lands sich nicht schnell genug vereinen können, um sich gemeinsam zu verteidigen.

Einige Überlebende fliehen per Schiff, bis sie endlich ein neues, unbesetztes Land entdecken, auf dem sie ihre Kultur neu errichten können – Pandoria!

Die alten Rivalitäten bleiben erhalten, aber vielleicht wird ihnen dieses Mal ihre Konkurrenz nicht zum Verhängnis werden. Du übernimmst die Rolle eines der 5 Völker, entdeckst neue Länder, gründest Städte und erwirtschaftest Ressourcen. Die Völker arbeiten in Frieden zusammen, können aber ihre historischen Rivalitäten nicht vergessen.

Erweitere das Land und platziere Figuren, um die zu erwerbenden Ressourcen zu beanspruchen. Jede Landschaftsart erwirtschaftet eine andere Ressource, sobald das Gebiet abgeschlossen wurde: Kristalle im Gebirge, Gold im Hügelland, Holz im Wald und Ruhmespunkte in der Stadt.

Die Ressourcen benötigst du, um neue Gebäude und Monumente zu errichten, mächtige Zaubersprüche zu entfachen und neue Karten vom Markt zu erwerben. Durch die Gebäude erhältst du spezielle Vorteile während des Spiels, dagegen wirken Zaubersprüche nur einmalig, dafür aber womöglich umso mächtiger. Durch das Fertigstellen von Städten und durch überschüssige Ressourcen erntet ihr Ruhm.

Wirst du als ruhmreichste Nation in die junge Geschichte von Pandoria eingehen?

Pandoria beinhaltet Spielregeln für das Einsteigerspiel (12.), das Partnerspiel (13.), das Familienspiel (14. a + b), sowie die erweiterten Regeln für das reguläre Spiel, bei dem die Völker über individuelle Fähigkeiten verfügen, was große Varianz bietet.

3. Der Spielplan

Der doppelseitige Spielplan besteht aus den Seiten „Pandoria“ (A) und „River“ (Fluss - B). Sonderregeln für den Fluss, findet ihr unter 15. (Der Fluss).

Der Spielplan zeigt die fruchtbare Ebene von Pandoria, die während des Spiels nach und nach von euch besiedelt wird. Die Schiffe in den Seen können mittels eines Zauberspruches besetzt und die aufgedruckten einzelnen Landschaftsfelder durch Legen von Plättchen angeschlossen werden. Die Ebene ist umgeben von mächtigen Bergen. Einige Pfade bahnen sich den Weg durch das Gebirge. Außerdem bietet der Spielplan Platz für den Kartenmarkt, den Monumentstapel und die Punkteleiste.

4. Der Anführer

Dein Anführer zählt bei einer Wertung wie 2 normale Arbeiter (→ siehe 7.2. Wertung).

Du darfst ihn aber erst als letzten deiner Arbeiter platzieren, also erst, wenn sich alle anderen deiner Arbeiter bereits auf dem Spielplan befinden.

2. Spielmaterial



5 Völkertafeln

10 individuelle Karten
(2 für jedes Volk)



44 gewöhnliche Karten



13 Monumente



4 Punktplättchen



Startspielerplättchen

Spielregel



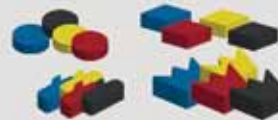
2 Start-Doppelplättchen



48 Doppelplättchen



8 Einzelplättchen



16 Marker
(4 x Holz, Kristall,
Gold und Punkte)



24 Arbeiter
(6 in 4 Farben)



4 Anführer
(1 in 4 Farben)



Spielplan

8 Burgen
(2 in 4 Farben)



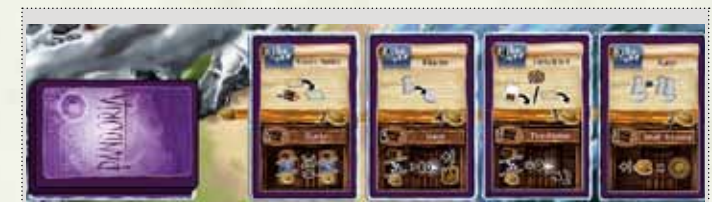
5. Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Mischt die 5 Völkertafeln und teilt jedem Spieler eine davon aus. Ihr einigt euch, welche Version ihr spielen wollt: Seite „A“ für das Einsteigerspiel oder Seite „B“ für das reguläre Spiel. Folgende Regeln beziehen sich auf das reguläre Spiel. Änderungen für das Einsteigerspiel → siehe 12.

Mische alle 54 Karten (gewöhnliche und individuelle) und bilde einen verdeckten Kartenstapel. Dieser wird auf dem entsprechenden Feld des Spielplans platziert und die obersten 4 Karten als Kartenmarkt offen daneben gelegt.

Jeder von euch erhält 4 Karten vom Stapel ausgeteilt, die ihr verdeckt auf der Hand haltet.



Ihr wählt eine Farbe, erhaltet das Holzmaterial und die beiden Burgen dieser Farbe.
 Im Spiel zu zweit benötigt ihr alle 6 Arbeiter + Anführer, im Spiel zu dritt nur 5 Arbeiter + Anführer und zu viert nur 4 Arbeiter + Anführer.

Auf der Völkertafel befinden sich die Leisten für die 3 Ressourcen (Kristalle, Gold und Holz) von 0 bis 10. Die 3 entsprechenden Marker werden auf der Startmarkierung für jede Ressource platziert. *Diese ist von Volk zu Volk verschieden.*



Jeder von euch beginnt mit 0 Punkten. Dazu platziert ihr euren Kronenmarker auf Feld 0 der Punkteleiste. Die beiden Doppelplättchen für den Start legt ihr beliebig auf die 4 markierten Startfelder des Spielplans.

Ihr mischt alle anderen Doppelplättchen und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Jeder von euch zieht eines dieser Doppelplättchen und hält es verdeckt auf der Hand.

Im Spiel zu viert werden 4 Plättchen, zu dritt 8 Plättchen und zu zweit 12 Plättchen vom Stapel ungeschaut in die Schachtel gelegt. Die 8 Einzelplättchen werden gemischt und mit ihnen ein verdeckter Stapel gebildet. *Diese kommen ausschließlich mit einem Zauberspruch ins Spiel!*

Mit den Monumenten bildet ihr einen Stapel und platziert ihn auf dem entsprechenden Spielplanfeld: Zuunterst die Monumente mit Wert 3 dann aufsteigend Monumente mit dem Wert 4, 5 und 6.

Im Spiel zu zweit werden je 2 Monumente der Werte 4, 5 und 6 aus dem Spiel entfernt, im Spiel zu dritt je eines.



Legt die Punktplättchen griffbereit und alles nicht benötigte Material zurück in die Schachtel. Der Jüngste von euch erhält das Startspielerplättchen und beginnt das Spiel.



6. Spielverlauf

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, führst du folgende Aktionen in dieser Reihenfolge durch:



- 6.1. Doppelplättchen oder Burg platzieren
→ Arbeiter entfernen
- 6.2. Arbeiter platzieren oder zurücknehmen
- 6.3. Karte spielen oder Monument errichten
- 6.4. Wertung und Kartenkauf
- 6.5. Doppelplättchen ziehen

6.1. Doppelplättchen oder Burg platzieren

Platziere das Doppelplättchen von der Hand *oder* eine deiner beiden Burgen auf dem Spielplan, sodass es die bereits liegende Plättchenauslage mindestens mit einer Kante berührt. Dabei darf kein anderes Plättchen/Burg/See abgedeckt oder über den Spielplanrand hinaus gelegt werden.

Achtung: sobald ein Plättchen mit einem der auf dem Spielplan aufgedruckten Landschaftsfeldern verbunden ist, darfst du danach auch Plättchen an dieses Feld anlegen.

Das Legen eines Plättchens oder einer Burg ist Pflicht!



Plättchen korrekt anlegen

Gebiet abschließen + Arbeiter entfernen

Arbeiter von vollständig abgeschlossenen Gebieten werden **sofort** vom Spielplan entfernt und in den Vorrat des entsprechenden Spielers gegeben (→ siehe 7.1. Gebiet abschließen).

Ausnahme: Burgen und Schiffe. Hier verbleiben Arbeiter auch, nachdem die Burg oder das Schiff abgeschlossen wurde.

6.2. Arbeiter platzieren oder zurücknehmen

Du **darfst** einen eigenen Arbeiter auf einem der beiden Felder des gerade gelegten Doppelplättchens oder der Burg platzieren. (Den Anführer darfst du erst platzieren, wenn sich bereits alle anderen eigenen Arbeiter auf dem Spielplan befinden)

oder
 du **darfst** einen eigenen Arbeiter vom Spielplan zurück in den eigenen Vorrat nehmen.



Arbeiter korrekt platzieren

Jedes Feld darf nur mit maximal einem Arbeiter besetzt werden. Arbeiter dürfen nur auf Feldern, in nicht abgeschlossenen Gebieten, platziert werden.

6.3. Karte spielen oder Monument errichten

Du **darfst** genau *eine* Karte spielen *oder* ein Monument errichten.

6.3.1. Spielst du eine Karte aus der Hand als Zauberspruch, zahlst du die aufgedruckten Kosten an Kristallen, indem du deinen Kristallmarker entsprechend abänderst.

Zahle 2 Kristalle für den Zauberspruch



Schiebe die Karte halb unter die Völkertafel oben rechts, sodass der zuletzt gespielte Zauberspruch zu sehen ist, und führe diesen Spruch sofort einmalig aus.



6.3.2. Spielst du eine Karte aus der Hand als Gebäude, zahlst du die aufgedruckten Kosten an Holz, indem du deinen Holzmarker entsprechend abänderst.

Schiebe die Karte halb unter einen der 5 Gebäudeplätze der Völkertafel, sodass das Gebäude zu sehen ist. Ab jetzt steht der Effekt des Gebäudes sofort zur Verfügung.



Zahle 6 Holz für das Gebäude

Sind alle 5 Gebäudeplätze deiner Völkertafel belegt oder möchtest du ein Gebäude nicht mehr nutzen, darfst du ein Gebäude überbauen: dazu zahlst du die Holzkosten des neuen Gebäudes **abzüglich** der Kosten des alten Gebäudes, jedoch immer mindestens 1 Holz.

Das neue Gebäude überdeckt fortan das alte, überbaute Gebäude, welches dann nicht mehr genutzt wird. *Achtung: wird der „Carpenter“ überbaut, darf der Holzrabatt nicht mehr für das neue zu überbauende Gebäude genutzt werden.*

Es dürfen nie zwei identische Gebäude auf deinen 5 Bauplätzen sichtbar sein. Das gilt auch für ALLE großen und kleinen Gebäude, einschließlich „Saw Mill“, „Tower“ und „Treasury“.

6.3.3. Um ein Monument zu bauen, benötigst du ein Gebäude zum Überbauen. Nimm das oberste Monument vom Stapel und überbaue damit eines deiner Gebäude.

Du zahlst für ein Monument 8 Holz **abzüglich** der Holzkosten des überbauten Gebäudes. Dann erhältst du sofort die auf dem Monument aufgedruckten Punkte.

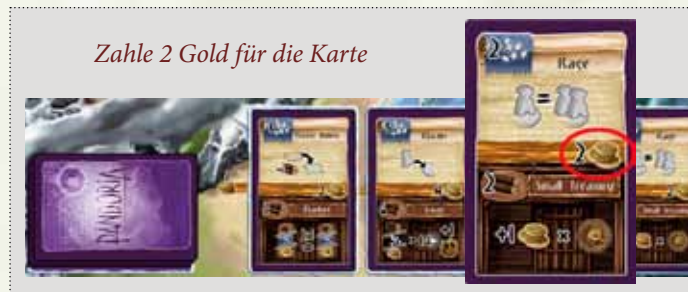


Zahle $8 - 3 = 5$ Holz für das Monument

Achtung: wird der „Carpenter“ überbaut, darf der Holzrabatt nicht mehr für das Monument genutzt werden. Ein Monument wird niemals überbaut.

6.4. Wertung und Kartenkauf

Wurden eines oder mehrere Gebiete abgeschlossen, werden diese gewertet (→ siehe 7.1. Gebiet abschließen, 7.2. Wertung). Nach der Wertung **darfst du** – und nur du – eine der 4 offenen Karten vom Kartenmarkt kaufen und auf die Hand nehmen. Dazu zahlst du die aufgedruckten Kosten an Gold, indem du deinen Goldmarker entsprechend abänderst. Danach deckst du eine neue Karte vom Stapel auf und füllst den Kartenmarkt wieder auf 4 Karten auf.



Zahle 2 Gold für die Karte

6.5. Doppelpfättchen ziehen

Hast du dein Doppelpfättchen gespielt, ziehst du ein neues Doppelpfättchen vom Stapel und nimmst es auf deine Hand. Hast du allerdings eine der beiden Burgen gespielt, ziehst du kein neues Doppelpfättchen.

7. Gebiet abschließen + Wertung

7.1. Gebiet abschließen

Eines oder mehrere benachbarte Felder der gleichen Landschaftsart werden als „Gebiet“ bezeichnet.

Wurde ein Gebiet vollständig von anderen Landschaften, Seen, Bergen oder dem Spielplanrand umschlossen, ist es abgeschlossen und wird gewertet.

Alle Arbeiter, die sich **innerhalb** des Gebiets befanden, wurden nach dem Legen des Pfättchens/Burg vom Spielplan entfernt und ihrem Besitzer zurückgegeben.

7.2. Wertung

Wenn ein Gebiet abgeschlossen wurde und sich noch mindestens ein Arbeiter auf Feldern **angrenzend** zum abgeschlossenen Gebiet befindet, findet eine Wertung statt. Alle Spieler, die Arbeiter **angrenzend** zum abgeschlossenen Gebiet besitzen, nehmen an der Wertung teil, gleich, ob sie gerade am Zug sind oder nicht!

Die Ressourcen aller Felder im abgeschlossenen Gebiet werden addiert, und diese Summe wird mit der Zahl der benachbart stehenden Arbeiter eines Spielers multipliziert.

Beachte, dass der Anführer wie 2 Arbeiter zählt! Möglicherweise beeinflussen Gebäude oder Zauberspruch diese Wertung. Je nach Landschaftsart, die abgeschlossen wurde, erhältst ihr Holz (Wald), Kristalle (Gebirge), Gold (Hügelland) oder Punkte (Stadt).



Das Gebiet mit den 3 Kristallen wird gewertet. Rot erhält 9 Kristalle (3 Kristalle x 3 Arbeiter - der Anführer zählt wie 2 Arbeiter!) und Blau 3 Kristalle.

Erhältst du durch die Wertung so viele Ressourcen, dass du 10 Ressourcen überschreitest, erhältst du 1 Punkt für je 3 Ressourcen (abgerundet), die du über 10 kommst.

Der Ressourcenmarker verbleibt auf der 10. Du darfst nur eine Karte vom Kartenmarkt kaufen, wenn du die Wertung ausgelöst hast, gleich, ob du Ressourcen erhalten hast oder nicht.



Beispiel für eine Wertung: Wir nehmen an, Rot besitzt den großen Turm (Large Tower).

Er erhält 9 Kristalle für seine 3 Arbeiter (3 x 3 - der Anführer zählt wie 2 Arbeiter!) und 4 weitere Kristalle für den großen Turm (2 x 2), also in Summe 13 Kristalle.

Wir nehmen an, er besitzt bereits 4 Kristalle, also würde er in Summe auf 17 Kristalle kommen: Der Kristallmarker wird auf Feld „10“ gesetzt und er erhält 2 Punkte für die übrigen 7 Kristalle (ein Punkt für je 3 Kristalle). Der eine überzählige Kristall verfällt.



8. Regionen mit Außenpfad

Ist ein Gebiet mit einem Außenpfad der gleichen Landschaftsart verbunden, wird dieses Gebiet niemals abgeschlossen und niemals gewertet.



Das bedeutet, dass alle Arbeiter, die sich in diesem Gebiet befinden, nicht entfernt werden, es sei es wird ein Zauberspruch oder die Aktion 6.2. „Arbeiter zurücknehmen“ dafür genutzt.

9. Spielende

Das Spiel endet in der Spielrunde, in der du kein Doppelpfädchen mehr nachziehen kannst, weil keines mehr verfügbar ist.
Die Spielrunde endet beim rechten Nachbarn des Startspielers.

10. Endwertung + Sieger

Bei **Pandoria** werden die meisten Punkte während des Spiels erzielt.

Am Spielende erhaltet ihr noch 1 Punkt für jede Karte auf der Hand.

Restliche Ressourcen werden in Punkte umgewandelt:
Für je 3 Ressourcen einer Sorte (abgerundet) erhaltet ihr 1 Punkt.

Besitzt du ein Gebäude, das dir einen besseren Tauschkurs beschert (Vault, Lumberyard, Repository), wird dieser stattdessen angewendet.
Bei Gleichstand entscheidet die Summe aller Ressourcen.

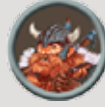
11. Völker

Im regulären Spiel (Seite „B“) besitzen die Völker individuelle Fähigkeiten und jeder von euch startet mit 4 zufälligen Handkarten.



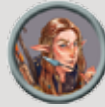
Menschen

Du startest mit 5 Kristallen, 4 Gold und 5 Holz.
Fähigkeit: Der Anführer darf jederzeit platziert werden, nicht erst als letzter Arbeiter.



Zwerge

Du startest mit 3 Kristallen, 10 Gold und 7 Holz.
Fähigkeit: Du hältst immer 2 Doppelpfädchen zur Auswahl auf der Hand, statt nur eines.



Elfen

Du startest mit 6 Kristallen, 2 Gold und 4 Holz.
Fähigkeit: Am Ende deines Zuges darfst du einen deiner Arbeiter (nicht den Anführer) auf dem Spielplan um bis zu 2 Felder auf ein unbesetztes, nicht abgeschlossenes Feld bewegen. Schiffe und fremde Burgen dürfen dabei weder betreten noch überquert werden. Du darfst allerdings besetzte oder abgeschlossene Felder durchqueren.



Magier

Du startest mit 9 Kristallen, 3 Gold und 2 Holz.
Fähigkeiten: Du darfst am Ende jeder Spielrunde **eine** Karte kaufen, egal ob eine Wertung stattfand oder nicht. Du darfst deinen zuletzt gespielten Zauberspruch ohne Einsatz einer Karte nochmals nutzen (Kristallkosten + 1).



Halblinge

Du startest mit 4 Kristallen, 4 Gold und 7 Holz.
Fähigkeit: Du darfst von derselben Karte den Zauberspruch nutzen und zusätzlich das Gebäude (schiebe die Karte als Gebäude in einen deiner Gebäudeplätze), oder ein Monument bauen.
Nutzt du die Karte auf diese Weise, erhältst du auf Kristall und Holz einen Rabatt von 1 - du zahlst aber mindestens immer eine Ressource.

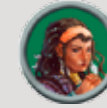
12. Einsteigerspiel

Benutzt die Seite „A“ der Völkertafel. Hier verfügen die Völker über keine individuellen Fähigkeiten und beginnen das Spiel bereits mit einem Gebäude:

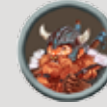
Trennt die individuellen von den gewöhnlichen Karten und teilt jedem von euch die dem Volk entsprechenden individuellen Karten aus.

Übrige individuelle Karten mischt ihr zusammen mit den 44 gewöhnlichen Karten. Mit diesen Karten bildet ihr den Kartenstapel und den Kartenmarkt. Außerdem teilt ihr noch jedem 2 Karten davon aus.

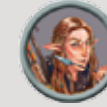
Von den beiden individuellen Karten schiebt ihr jeweils die mit dem „A“ als Startgebäude halb unter einen deiner 5 Bauplätze der Völkertafel. Jetzt hält jeder von euch noch 3 Karten auf der Hand.



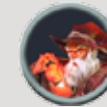
Die Menschen starten mit 5 Kristallen, 5 Gold und 5 Holz.
Individuelle Karten: Master Builder/Bank (A), Acquire/Statue.



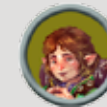
Die Zwerge starten mit 2 Kristallen, 8 Gold und 5 Holz.
Individuelle Karten: Conjure/Carpenter (A), Terrain/Lumberyard.



Die Elfen starten mit 6 Kristallen, 3 Gold und 4 Holz.
Individuelle Karten: Muster/Small Saw Mill (A), Adopt/Store.



Die Magier starten mit 7 Kristallen, 2 Gold und 2 Holz.
Individuelle Karten: Teleport/Large Tower (A), Enchanted Castle/Shrine.



Die Halblinge starten mit 5 Kristallen, 3 Gold und 6 Holz.
Individuelle Karten: Construct/Small Treasury (A), Clone/Large Treasury.



13. Variante: Partnerspiel

Im Spiel zu viert, kann Pandoria auch als Partnerspiel gespielt werden.

Dazu spielt zwar wie gewohnt jeder von euch für sich, die Punkte der beiden gegenüber sitzenden Spieler werden allerdings addiert: Die beiden Kronenmarker dieser Spieler werden gestapelt und jedes Mal auf der Zählleiste bewegt, wenn einer der beiden Spieler Punkte erhält.

Es ist explizit untersagt, seinem Partner zu helfen, Tipps zu geben oder Informationen zu Plättchen, Absichten und Karten auszutauschen!

14. a) Familienversion

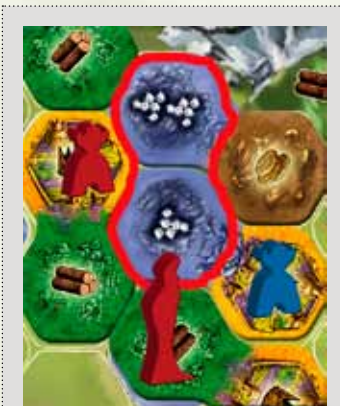
Lege alle Ressourcenmarker (Holz, Kristall und Gold), Tableaus, Einzelplättchen, Monumente und Karten zurück in die Schachtel.

Alle Spielregeln bleiben gleich, nur dass ohne Zaubersprüche, Gebäude und Monumente gespielt wird.

Jedes Ressourcensymbol ist 1 Punkt wert. Du darfst deinen Anführer jederzeit einsetzen.

Wird ein Gebiet abgeschlossen, werden alle Ressourcen als Punkte gewertet.

1. Doppelpfättchen oder Burg platzieren → Arbeiter aus abgeschlossenen Gebieten entfernen
2. Arbeiter platzieren oder zurücknehmen oder passen
3. Abgeschlossene Gebiete werten
4. Doppelpfättchen ziehen



Die Region mit den 3 Kristallen wird gewertet. Rot erhält 9 Punkte (3 Kristalle x 3 Figuren - der Anführer zählt als 2 Figuren) und Blau 3 Punkte.



14. b) Familienversion mit Zaubersprüchen

Benutze alle Karten mit den folgenden Zaubersprüchen:

Astral Ship, Clone, Enchanted Castle, Muster, Rage, Teleport und Terrain.

Mische diese Karten und bilde einen verdeckten Stapel. Mische und staple auch die Einzelplättchen verdeckt.

Sobald ein Gebiet abgeschlossen und gewertet wird, darf **jeder von euch** anstatt Punkte eine Karte vom Stapel auf die Hand nehmen.

Während deines Zuges, darfst du eine Karte als Zauberspruch ausspielen und ausführen, und zwar nachdem du einen Arbeiter platziert oder zurückgenommen hast, aber bevor abgeschlossene Gebiete gewertet werden.

Lege diese Karte danach zurück in die Schachtel.

1. Doppelpfättchen oder Burg platzieren → Arbeiter aus abgeschlossenem Gebiet entfernen
2. Arbeiter platzieren oder zurücknehmen oder passen
3. Eine Karte aus der Hand als Zauberspruch spielen
4. Abgeschlossene Gebiete werten → Punkte oder eine Karte ziehen
5. Doppelpfättchen ziehen

15. Der Fluss (River - B)

Die Rückseite des Spielplans zeigt den Fluss. Wollt ihr mit dem Fluss spielen, gelten folgende Sonderregeln:

- 15.1. Geteilte Doppelpfättchen für den Start
Hier sind die Startfelder in 2 verschiedene Bereiche aufgeteilt. Ihr habt freie Wahl, an welches der beiden Startplättchen ihr euer Doppelpfättchen/Burg anlegt.
- 15.2. Astral Ship-Zauberspruch
Anstatt eine Karte für einen Zauberspruch oder ein Gebäude zu verwenden, kannst du den Astral Ship-Zauberspruch (auf dem Spielplan aufgedruckt) für 8 Kristalle ausführen: Setze eine deiner Arbeiter auf ein beliebiges freies Schiffsfeld des Flusses und zahle die 8 Kristalle.

Du kannst natürlich auch ein Schiffsfeld mit der Astral Ship-Zauberkarte für die normalen Kosten von 6 Kristallen besetzen. Beide Fälle zählen als Zauberkarte.

Manche Schiffsfelder zeigen einen Kristallrabatt, den du, wie alle anderen Rabatte über Gebäude, von den Kosten abziehst.



Wenn ein Schiff von Plättchen oder benachbarten Flussfeldern komplett umschlossen ist, setzt du den Arbeiter sofort auf das in Pfeilrichtung nächste unbesetzte Schiff.

Gibt es mehrere Möglichkeiten durch eine Abzweigung, darfst du frei wählen.

Werden im selben Zug mehrere besetzte Schiffsfelder umschlossen, wird der am weitesten flussaufwärts platzierte Arbeiter zuerst versetzt, gefolgt von jedem flussabwärts platzierten Arbeiter, der ebenfalls vollständig umschlossen wurde.



Du platzierst das Plättchen (1) und setzt deinen Arbeiter ein. Dadurch sind die Schiffsfelder 2 + 3 umschlossen. Der gelbe Arbeiter (2) wird sofort auf das nächste freie Schiffsfeld bewegt, dann der rote Arbeiter (3).



Ist kein freies Schiffsfeld mehr flussabwärts vorhanden, auf dem ein Arbeiter platziert werden kann, geht der Arbeiter wieder in den Vorrat seines Besitzers zurück.

Du darfst niemals mithilfe eines Zauberspruchs einen Arbeiter auf einem Schiff platzieren, das bereits vollständig umschlossen ist.

Wie üblich kann ein Arbeiter in der Phase 6.2. (Arbeiter platzieren oder entfernen) von einem Schiff entfernt werden, oder er kann mit dem Teleport-Zauberspruch von einem Schiff bewegt werden.

