

ALTAY: SEEFAHRER-PROMO

Diese Promo enthält:

- ▶ 8 allgemeine Aktionskarten *Schiffsbauerin*
- ▶ 4 Stufe-1-Zielkarten *Astronomie*
- ▶ 1 Stufe-3-Zielkarte *Leuchtturm*

MIT DER SEEFAHRER-PROMO SPIELEN

Legt beim Spielaufbau je 1 zufälligen **3er-Eroberungsmarker** auf die beiden Inseln. Fügt die neuen Aktionskarten nach den üblichen Regeln der Auslage hinzu und die neuen Zielkarten den passenden Stapeln.

Die *Schiffsbauerin* ist eine Aktionskarte, die offen auf dem Tisch liegen bleibt.

Du kannst eine offene *Schiffsbauerin* in deinem Zug ablegen, um **in See zu stechen**. Stichst du in See, gelten zwei Terrains, die an das gleiche Meer angrenzen, für dich als benachbart (zum Beispiel, um zu kämpfen oder eine neue Siedlung zu bauen). Die Insel ist damit ebenfalls zu jedem Terrain am Meer benachbart.

Hast du das Ziel *Astronomie* erfüllt, darfst du ein Mal in deinem Zug in See stechen, indem du 1 Karte von deiner Hand ablegst.



DIE MEERENGESSE **A** TRENNT DIE BEIDEN MEERE VONEINANDER. ES HANDELT SICH UM ZWEI EINZELNE MEERE **B** **C**. STICHST DU IN SEE, GELTEN ZWEI TERRAINS, DIE AN UNTERSCHIEDLICHEN MEEREN LIEGEN, NICHT ALS BENACHBART **D**.

KÄMPFEN AM MEER

Stichst du in See, darfst du ein Zielterrain angreifen, das am gleichen Meer liegt wie dein angreifendes Terrain. Für den Kampf gelten die üblichen Regeln mit folgender Ausnahme: Die Anzahl deiner Siedlungen in deinem angreifenden Terrain zählt NICHT für den Angriffswert und du gibst keine Siedlung ab, wenn du den Kampf verlierst.