UNTERSCHIEDE ZUM URSPRÜNGLICHEN SPIEL

Die Begriffe Kooperation, Anschluss und Eroberung nennen sich nun "Einen Deal machen", "Einen Ort bauen" und "Einen Ort plündern".

Die **Kartenphase** wurde deutlich im Ablauf vereinfacht. Man legt nun zweimal Spieleranzahl+1 Karten in die Mitte, aus der sich im normalen Draftverfahren Karten genommen werden.

Die Wertungsphase entfällt vollständig.

Es gibt kein Handkartenlimit.

Es gibt kein Limit für Deals.

Es gibt **kein** Limit für Umbauaktionen, die man pro Runde durchführen kann.

Es gibt kein Limit, wie oft ein Aktionsort im Laufe des Spiels Siegpunkte generieren darf.

Es gibt keine Siegpunktplättchen. Erhaltene Siegpunkte werden direkt auf der Siegpunktetafel abgetragen.

Alle Kontaktplättchen haben die Wertigkeit 1.

Die Aktion "Wirf 2 Handkarten ab, um 1 neue Karte zu ziehen" entfällt vollständig. Es gibt dafür eine neue Aktion: "Zahle 2 🎄 , um 1 🗾 zu ziehen."

Offene Produktionen können nur 1x pro Runde genutzt werden.

Aktionsorte können nur 1x pro Runde aktiviert werden.

Wenn man einen Ort von der Hand plündert, erhält man **sofort** die Beute des Ortes und der Ort wird abgeworfen.

Man kann die Orte der Mitspieler auf ähnliche Weise plündern.

Wenn man einen Deal macht, erhält man sofort die Ware des Deals.

Wenn man einen Produktionsort baut, erhält man sofort seine Produktion.

Das Spielende wird bereits bei 25 Siegpunkten ausgelöst, nicht erst bei 30. Hierbei zählt man noch nicht die Siegpunkte der gebauten Karten.

Durch den Umbau erhält man nur 1 Siegpunkt statt 2 Siegpunkte.

DEAD
END
END
DEAD
EN

