

Neue Gebäude

Für die Gebäude aus dieser Erweiterung gelten die gewohnten Regeln für Gebäude mit Voraussetzung aus dem Grundspiel. Sie führen zusätzlich eine neue Art von Gebäudeeffekt ein: **Auslöseeffekte** (⚡). Sie werden durch bestimmte Situationen und Aktionen im Spiel ausgelöst und danach sofort ausgeführt.

Beispiel: Die Bank hat einen Auslöseeffekt. Nutzt du die Dorffraktion „Bauen oder Abreißen“, erhöhe die Stärke von 2 Dorfleuten am Turm.



Beschreibung der Gebäude

Bank (Handelsposten)	I	Nutzt du die Dorffraktion „Bauen oder Abreißen“, erhöhe danach die Stärke von 2 Dorfleuten am Turm.
Bauernmarkt (Metzgerei)	I	Kaufst du bei der Dorffraktion „Ressourcen beschaffen“ Rohstoffe, darfst du danach 5 Münzen zahlen: Erhaltet 1 Nahrung.
Pferdestall (Schenke)	I	Kaufst du bei der Dorffraktion „Ressourcen beschaffen“ Einkommen, darfst du danach 5 Münzen zahlen: Erhaltet 1 Kultur.
Schneiderei (Spinnerei)	II	Nutzt du die Dorffraktion „Anwerben“, darfst du danach 5 Münzen zahlen: Erhaltet 1 beliebige Ressource.
Spinnerei	I	Nutzt du die Dorffraktion „Anwerben“, darfst du danach 5 Münzen zahlen: Erhaltet 1 Rohstoff.



Mythwind

SPUREN DER VERGANGENHEIT

Bei eurer Ankunft im Tal fandet ihr Hinweise darauf, dass schon einmal Menschen hier gelebt haben. Seither findet ihr Tag für Tag neue Spuren: Grundmauern alter Gebäude, verwitterte Kleiderfetzen im Wald, rostiges Werkzeug bei Grabungsarbeiten. Wer waren die Leute, die früher hier gelebt haben? Und wohin sind sie verschwunden?

Einige Dorfleute könnten schwören, dass sie in den Bergen eine Gestalt gesehen haben. Und die Waldgeister scheinen mehr darüber zu wissen, als sie euch sagen. Neue Geheimnisse warten darauf, von euch gelüftet zu werden!

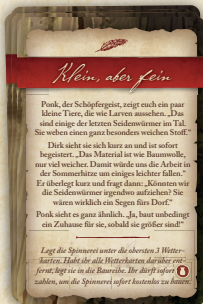
Spielübersicht

Diese Erweiterung führt einen neuen Charakter ein: die Wirtin. Nehmt ihr sie dazu, könnt ihr *Mythwind* zu fünf spielen. Die Wirtin möchte immer neue Gäste für ihr Wirtshaus gewinnen und dafür sorgen, dass sie zufrieden sind.

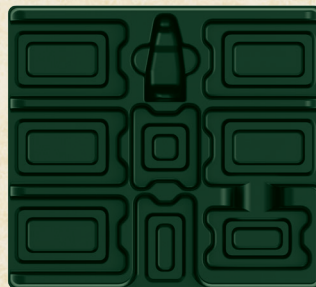
Die neuen Abenteuer und Ereignisse mischt ihr im Laufe des Spiels einfach zu den anderen. Sie setzen die Geschichte des Tals fort und enthüllen mehr über seine mysteriöse Vergangenheit. Auch neue Ziele gilt es zu erreichen!

Außerdem gibt es 5 neue Gebäude mit einer neuen Art von Gebäudeeffekt, die nicht im Grundspiel enthalten ist.

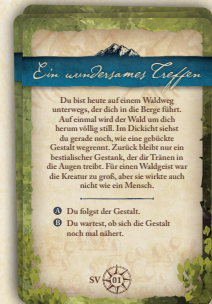
SPIELMATERIAL



26 Ereigniskarten



Sortierkasten



25 Abenteuerkarten



8 Zielkarten



2 Waldgeist-Würfel
2 Dorfleute-Würfel



1 Einsiedler-Marker
1 Moses-Marker



50 Münzen
13 im Wert von 1
20 im Wert von 5
17 im Wert von 10



5 Gebäudekarten

Spiel Aufbau

Ereignisse und Abenteuer

Falls ihr Umschlag 1 bereits geöffnet habt, mischt Ereignis SV1 in den Ereignisstapel und Abenteuer SV1 in den Abenteuerstapel. Andernfalls mischt ihr sie dazu, sobald ihr im Spielverlauf dazu aufgefordert werdet, Umschlag 1 zu öffnen.

Zielkarten

Mischt die Zielkarten SV1 und SV5 in den Zielstapel.

Arbeitskräfte

Legt die 2 Dorfleute- und die 2 Waldgeist-Würfel in den Vorrat, hinter die rote Seite des Trenners.

Neue Gebäude

Legt die 5 Gebäude zu den anderen Gebäuden im Vorrat.

Neue Regeln

Fünfter Charakter

Mit der Wirtin könnt ihr *Mythwind* nun zu fünft spielen. Nehmt sie einfach mit dazu, es ändert sich nichts an den Regeln.