

Mythenwind

WETTERWECHSEL

Bevor ihr euch im Tal niedergelassen habt, hat euch das Wetter nur am Rande beschäftigt. Doch bei eurer täglichen Arbeit in der Natur spielt das Wetter eine große Rolle. Es kann euch das Leben leichter oder schwerer machen.

Das Wetter im Tal schlägt schnell um. Zum Glück kennen die Waldgeister Mittel und Wege, mit den Launen der Natur umzugehen. Mit ihrer Hilfe könnt ihr das Wetter vorhersagen und es bestmöglich nutzen.

Spielübersicht

Diese Erweiterung lässt euch mehr mit dem Wetterstapel interagieren. Die neuen Abenteuer und Ereignisse mischt ihr im Laufe des Spiels einfach zu den anderen dazu. Sie erzählen neue Geschichten aus dem Tal. Außerdem gibt es 5 neue Gebäude mit einer neuen Art von Gebäudeeffekt, die nicht im Grundspiel enthalten ist.

SPIELMATERIAL



7 Zielkarten



10 Ereigniskarten



10 Abenteuerkarten



5 Gebäudekarten



2 Jahreszeitenplättchen

Spiel Aufbau

Ereignisse und Abenteuer

Falls ihr Umschlag 2 bereits geöffnet habt, mischt Ereignis W1–W9 in den Ereignisstapel und Abenteuer W1–W9 in den Abenteuerstapel. Andernfalls mischt ihr sie dazu, sobald ihr im Spielverlauf dazu aufgefordert werdet, Umschlag 2 zu öffnen.

Zielkarten

Mischt die neuen Zielkarten dazu, nachdem ihr bei bestimmten Zielkarten aus dem Grundspiel das Ziel erreicht habt.

Ziel 22:

Mischt Ziel W1 dazu

Ziel 23:

Mischt Ziel W2 dazu.

Ziel 24:

Mischt Ziel W3 dazu.

Ziel 25:

Mischt Ziel W4 dazu.

Ziel 26:

Mischt Ziel W5 dazu.

Ziel 27:

Mischt Ziel W6 dazu.

Ziel 28:

Mischt Ziel W7 dazu.

Neue Gebäude

Legt die 5 Gebäude zu den anderen Gebäuden im Vorrat.

Jahreszeitenplättchen

Mit diesen Jahreszeitenplättchen werden häufiger Wettereffekte ausgelöst. Ihr könnt die Jahreszeitenplättchen aus dem Grundspiel durch diese neuen Jahreszeitenplättchen ersetzen. Am Ende der Jahreszeit könnt ihr die Jahreszeitenplättchen wechseln.

Neue Regeln

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 Töpferei hat einen Auslöseeffekt. Sobald auf 2 Wetterkarten hintereinander das Sonne-Symbol ist, dürft ihr 1 beliebige Ressource verlieren, um 1 Einkommen oder 1 Rohstoff zu erhalten.*

Beschreibung der Gebäude

Apotheke (Krämerladen)	II	Zahle 2 Münzen: Nutze 1 zusätzliche Charakteraktion und erhöhe die Stärke von 1 Dorfleute- oder Waldgeist-Würfel am Turm.
Teehaus (Gasthaus)	II	Ist auf 2 Wetterkarten hintereinander das Wolken-Symbol, dürft ihr 1 beliebige Ressource verlieren, um 1 Nahrung oder 1 Kultur zu erhalten.
Töpferei (Lehmgrube)	II	Ist auf 2 Wetterkarten hintereinander das Sonne-Symbol, dürft ihr 1 beliebige Ressource verlieren, um 1 Einkommen oder 1 Rohstoff zu erhalten.
Wasserleitung (Fischzucht)	II	Zahle 10 Münzen: Sieh dir die obersten 3 Wetterkarten vom Stapel an und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück.
Zeitung (Druckerei)	III	Schaltest du eine Fähigkeit frei, darfst du sie sofort 1× nutzen.