

TAPESTRY

KUNST UND ARCHITEKTUR

1–5 Personen, 90–120 Minuten, ab 12 Jahren

eine Erweiterung von Jamey Stegmaier und Mike Young

illustriert von Andrew Bosley • Miniaturen von Rom Brown

Diese zweite Erweiterung zu Tapestry führt eine neue Fortschrittsleiste mit zugehörigen Karten und besonderen Plättchen ein. Außerdem enthält sie eine Auswahl an neuen Hauptstadtableaus, weitere Zivilisationen, mehr Gobelin- und Techkarten sowie neue Wahrzeichenkarten.

SPIELMATERIAL

5 asymmetrische
Zivilisationstableaus



6 fortgeschrittene
Hauptstadtableaus



5 Wahrzeichenkarten



1 Fortschrittsleiste Künste



8 einzigartige, bemalte Wahrzeichen
(5 für die Wahrzeichenkarten, 3 für die
neue Fortschrittsleiste Künste)



Einräum-Anleitung auf der Rückseite der Box.

20 Gobelinkarten



11 Techkarten



20 Meisterstückkarten



25 Spielmarker (jeweils 5)



3 Wahrzeichenteile (für die neue
Fortschrittsleiste)



1 20-seitiger Wissenschaftswürfel



20 Inspirationsplättchen
(4 pro Person)



1 Übersichtsblatt



VOR DEM ERSTEN SPIEL

Mischt die neuen Zivilisationstableaus sowie die neuen Gobelin- und Techkarten zum entsprechenden Material des Grundspiels. Solltet ihr eine weitere Erweiterung haben, mischt die Wahrzeichenkarten ebenfalls zusammen. Fügt die Spielmarker denen aus dem Grundspiel hinzu. Haltet die neuen fortgeschrittenen Hauptstadtableaus getrennt von den anderen.

Entscheidet ihr euch für eine Partie Tapestry ohne die Fortschrittsleiste Künste und die Inspirationsplättchen, dann müsst ihr das Material nicht wieder auseinandertosieren. Solltet ihr eine Gobelinkarte, eine Techkarte oder eine Zivilisation ziehen, die sich auf die Fortschrittsleiste Künste bezieht, werft sie ab und zieht eine neue. Die Gobelinkarten mit diesem Bezug sind mit dem Symbol (🎨) gekennzeichnet.





ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

ALLGEMEINER AUFBAU

- 1. Fortschrittsleiste Künste:** Wenn ihr das Spielbrett aufbaut, legt die Fortschrittsleiste Künste daneben. Mischt die Meisterstückkarten, legt sie als verdeckten Stapel neben die Leiste und deckt 3 davon als offene Auslage auf. Ersetzt den 12-seitigen Fortschrittswürfel aus dem Grundspiel durch den neuen 20-seitigen Fortschrittswürfel.



Optional: Legt die 3 Wahrzeichenteile auf ihre Felder auf der Fortschrittsleiste Künste. Sie geben euch einen besseren Überblick, ob ein Wahrzeichen auf dieser Leiste noch verfügbar ist und ergänzen die 12 Wahrzeichenteile aus der Erweiterung *Pläne und Gegenpläne*.

PERSÖNLICHER AUFBAU

- A. Fortgeschrittene Hauptstadtableaus:** Wenn du deine Zivilisation auswählst, nimm dir gleichzeitig 1 zufälliges fortgeschrittenes Hauptstadtableau. Du kannst dein vorher gewähltes Hauptstadtableau (das dein Startgebiet bestimmt) durch das fortgeschrittene Hauptstadtableau ersetzen. Diese Wahl passiert zeitgleich mit der Auswahl deiner Zivilisation, da manche fortgeschrittenen Hauptstädte mit bestimmten Zivilisationen besser funktionieren als andere.
- B.** Wenn du deine Spielmarker einsetzt, setze 1 weiteren davon auf die Fortschrittsleiste Künste.
- C.** Nimm dir ein Set Inspirationsplättchen (4 Stück) und lege sie in Reichweite (nicht auf dein Einkommensstableau).

- D. Wahrzeichenkarten:** Nachdem ihr bestimmt habt, wer beginnt, zieht die letzte Person in Spielreihenfolge so viele Wahrzeichenkarten wie ihr Personen seid (spielt ihr mit der Erweiterung *Pläne & Gegenpläne* dann Personenanzahl +1). Sie wählt 1 davon und legt die Karte offen in den eigenen Spielbereich. Gebt die Wahrzeichenkarten danach gegen den Uhrzeigersinn weiter und sucht euch jeweils 1 Karte aus, so dass die Person, die beginnt, die letzte Karte erhält. Stellt das passende Wahrzeichen neben oder auf eure gewählte Karte. Mischt übrige Wahrzeichenkarten zu einem verdeckten Wahrzeichenstapel.

Während des Spiels: Hast du am Ende eines deiner Züge das Ziel auf deiner Wahrzeichenkarte erfüllt, erhältst du das Wahrzeichen und baust es in deine Hauptstadt ein.

FORTSCHRITTSLEISTE KÜNSTE

Die Fortschrittsleiste Künste ist eine 5. Fortschrittsleiste. Sie zeigt einige neue Symbole, die unten beschrieben werden (weitere werden im nächsten Abschnitt *Meisterstückkarten* erklärt).



Inspirieren: Wähle 1 deiner bereitgelegten Inspirationsplättchen. Überdecke damit die entsprechende Rohstoffleiste auf deinem Einkommensstableau.

Erschaffen: Erhalte 1 Meisterstück. Wähle entweder 1 der 3 offenen Karten oder ziehe das oberste vom verdeckten Stapel.

Präsentieren: Erhalte die Belohnung von 1 deiner Meisterstücke.

: Erhalte 1 beliebiges Einkommensgebäude.

: Erhalte 1 SP für jedes Einkommensgebäude in deiner Hauptstadt.

: Du darfst alle, neben dem Stapel offen ausliegenden, Meisterstücke ablegen und dafür neue aufdecken.

: Erhalte die Belohnung von bis zu 3 unterschiedlichen Meisterstücken. Wähle aus deinen eigenen Karten und denen deiner Nachbarn.

MEISTERSTÜCKKARTEN

Immer wenn du die Belohnung **Erschaffen** erhältst, nimm dir ein Meisterstück aus der offenen Auslage (fülle sofort auf) oder vom verdeckten Stapel. Lege die Karte auf das Feld *Beherrschung des Feuers* auf deinem Einkommenstableau. Hast du mehrere Meisterstücke, lege sie überlappend übereinander, so dass die oberen Belohnungen sichtbar sind. *Du kannst sie auch woanders ablegen, aber unserer Erfahrung nach ist das der beste Platz, damit du nicht vergisst, dir ihre Belohnungen zu nehmen.*

Du erhältst die Belohnung all deiner Meisterstücke zu Beginn jedes deiner Einkommenszüge. Erhältst du die Belohnung Präsentieren (📄), dann nimm dir die Belohnung 1 deiner Meisterstücke, sofern möglich.

Die Meisterstücke führen neue Symbole ein:

🏰 und 🏠: Erhalte 1 SP für jede komplett gefüllte Spalte bzw. Reihe in deiner Hauptstadt. Dies gilt nicht als Werten deiner Hauptstadt, so dass z. B. die Fähigkeiten des Sumpfs und der Stadtplaner nicht ausgelöst werden.

🏰: Erobere 1 angrenzendes leeres Gebiet.

🏠: Werte 1 Techkarte auf. Diese Techkarte kann in diesem Zug nicht mehrfach aufgewertet werden. (Wertest du eine Techkarte auf diese Weise auf, kannst du sie durch eine Zivilisationsfähigkeit oder in einem Einkommenszug in Schritt 3 *Werte 1 Techkarte auf nicht erneut aufwerten.*)



INSPIRATIONSPLÄTTCHEN

Du beginnst das Spiel mit einem Set aus 4 unterschiedlichen Inspirationsplättchen in deinem persönlichen Vorrat (1 Plättchen pro Rohstoffleiste). Immer wenn du die Belohnung **Inspirieren** (💡) erhältst, wähle 1 deiner ungenutzten Inspirationsplättchen und bedecke damit die entsprechende Rohstoffleiste auf deinem Einkommenstableau. Die Einkommensgebäude behalten dabei ihre Position auf der Leiste.

Jedes der 4 Plättchen gehört zu einer bestimmten Rohstoffleiste. Es wertet das dort verfügbare Einkommen auf. Du kannst ein Plättchen nie auf die Leiste eines anderen Rohstoffs legen.



NEUE GOBELINKARTEN

Die neuen Gobelinkarten sind darauf ausgelegt, unter die anderen gemischt zu werden.

Manche der neuen Karten haben einen dauerhaften Effekt, der aktiviert wird, wenn du sie ausspielst und für den Rest des Spiels (nicht nur für die aktuelle Ära) gilt. Dauerhafte Fähigkeiten können nicht kopiert werden (z. B. durch Karten wie *Spionage*).

Manche der neuen Karten zeigen Baufelder. Du kannst Gebäude, anstatt in deine Hauptstadt, auf diese Karten stellen und so werten als wären sie in deiner Hauptstadt. Du darfst Wahrzeichen auf diese Karten platzieren. Sie dürfen wie gewohnt über das Gitternetz herausragen. Ist eine Gobelinkarte komplett gefüllt, wirf alle Gebäude darauf ab. Abgeworfene Gebäude werden bei der Wertung deiner Hauptstadt nicht gewertet.



Dunkles Zeitalter: Diese Karte aus dem Grundspiel besagt:

„Gehe auf 3 Fortschrittsleisten je 1 Schritt zurück (wenn möglich), dann schreibe auf der übrigen Leiste 3 Schritte voran. Du erhältst keine Belohnungen oder Boni.“

Spielt ihr mit der Fortschrittsleiste Künste, darfst du wählen, auf welcher der beiden verbleibenden Leisten du voranschreitest.



NEUE TECHKARTEN

Die neuen Techkarten sind darauf ausgelegt, unter die anderen gemischt zu werden.

Manche der neuen Techkarten benötigen für die Aufwertung auf die höchste Stufe als Bedingung die Platzierung eines Wahrzeichens auf ihnen. Erhältst du ein Wahrzeichen und hast eine dieser Techkarten noch ohne Wahrzeichen darauf, darfst du das Wahrzeichen auf dieser Karte platzieren, anstatt in deiner Hauptstadt, und die Karte sofort einmal aufwerten. Die Größe des Wahrzeichens spielt keine Rolle.

Das Wahrzeichen verbleibt für den Rest des Spiels auf der Karte. Solltest du die Techkarte abwerfen, wirf das Wahrzeichen ebenfalls ab. Hast du mehrere dieser Karten, benötigst du 1 Wahrzeichen pro Karte.

🏰: Diese Karte benötigt als Bedingung die Platzierung eines Wahrzeichens auf ihr.

🏠: Werte 1 Techkarte zweimal oder 2 Techkarten je einmal auf. Ignoriere dabei Bedingungen für die Aufwertung.





NEUE ZIVILISATIONEN

Die neuen Zivilisationen sind darauf ausgelegt, unter die anderen gemischt zu werden.

Alchemisten: Es gelten weiterhin nur die 4 Fortschrittsleisten aus dem Grundspiel. Würfelst du mit der Fähigkeit der Alchemisten die Fortschrittsleiste Künste, darfst du erneut würfeln oder aufhören.

REGELN UND KLARSTELLUNGEN

Diese gelten für jede Partie Tapestry, egal ob mit Erweiterungen oder ohne.


- Du darfst dasselbe Feld einer Fortschrittsleiste nicht mehrmals pro Zug aktivieren.
- Hast du deinen letzten Einkommenszug im Spiel gemacht, darfst du auf Aktionen der anderen nicht reagieren (z. B. Gobelinkarten spielen). Dein aktiver Part ist beendet, aber du kannst noch passiv Siegpunkte durch deine Zivilisationsfähigkeiten erhalten.
- Wie in der Erweiterung *Pläne und Gegenpläne* festgelegt, gewinnt bei Gleichstand die beteiligte Person mit der höchsten Wahrzeichenminiatur in der Hauptstadt.
- Spielt ihr mit den Wahrzeichenkarten einer anderen Erweiterung, nutzt so viele Wahrzeichenkarten wie eurer Personenzahl +1 entspricht. Übrige Wahrzeichenkarten mischt ihr zu einem Wahrzeichenstapel.

DIE NEUEN HAUPTSTÄDTE

Haltet die neuen fortgeschrittenen Hauptstadtableaus von den anderen Hauptstädten getrennt. Für mehr Information dazu, lest *Änderungen im Aufbau, Persönlicher Aufbau, Schritt A*.

Archipel: Inseln gelten als Stadtviertel.

Wolkenstadt: Wolken gelten als Stadtviertel.

Sumpf: Bedeckst du eine  in einem bereits komplett gefüllten Stadtviertel, erhältst du den Bonus für ein komplett gefülltes Stadtviertel **nicht** erneut.

ANPASSUNGEN DER ZIVILISATIONEN


Version 1.3
(Stand November 2021)

Führt diese Anpassungen zu Beginn jeder Partie durch, egal ob ihr mit oder ohne Erweiterung spielt. Während des Spiels gibt es keine Anpassungen.

*Zivilisationen mit Anpassungen zur vorherigen Übersicht bzw. zu Version 1.1 des Spiels (siehe S. 6 der Regel des Grundspiels unten rechts). Die neuen Anpassungen sind markiert.



ALCHEMISTEN*

Beginnst du das Spiel mit den Alchemisten, erhalte 2  und 10 SP.



ARCHITEKTEN

Beginnst du das Spiel mit 3 oder mehr Spielern mit den Architekten, erhalte 10 SP pro Mitspieler.





DIE AUERWÄHLTEN

Beginnst du das Spiel mit den Auserwählten, erhalte 15 SP pro Mitspieler.



FUTURISTEN

Beginnst du das Spiel mit den Futuristen, verliere sofort nachdem du die Vorteile der Futuristen erhalten hast, 1  und 1 .



HÄNDLER*

Beginnst du das Spiel mit den Händlern, erhalte insgesamt 2  und 10 SP.




HERALDE*

Beginnst du das Spiel mit den Heralden, verlierst du keine SP. Die Heralde beginnen also mit 0 SP. (Du darfst weiterhin zu Beginn deines 1. Zuges eine Gobelinkarte auf „Beherrschung des Feuers“ spielen.)



EINDRINGLICHE*, SPIONE*, HANDWERKER, UTILITARIER*

Beginnst du das Spiel mit einer dieser Zivilisationen, erhalte in deinem 1. Einkommenszug 1  weniger.




ENTERTAINER*, FEIERWÜTIGE, MYSTIKER*

Beginnst du das Spiel mit einer dieser Zivilisationen, erhalte 1 .



SCHATZJÄGER*, TÜFTLER

Beginnst du das Spiel mit einer dieser Zivilisationen, erhalte in deinem 1. Einkommenszug 2  weniger.



Die Anpassungen an den Zivilisationen werden durch Stonemaier Games bei Bedarf und in unregelmäßigen Abständen vorgenommen. Wir empfehlen, von Zeit zu Zeit auf der folgenden Internetseite nach Änderungen zu schauen: <http://www.feuerland-spiele.de/tapestry>

Fehlen Teile?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt.
Wir freuen uns über ein Like oder einen neuen Follower.

 [facebook.com/feuerlandspiele](https://www.facebook.com/feuerlandspiele)
 [@feuerlandspiele](https://twitter.com/feuerlandspiele)

Oder abonniere unseren Newsletter:
<https://feuerland-spiele.de/newsletter/>



STONEMAIER
GAMES

Version 1.0

© 2021 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de

Deutsche Bearbeitung:
Inga Keutmann
Lektorat:
Gerhard Tischler