

ALBION

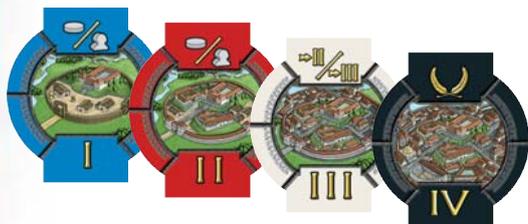
VON KLAUS-JÜRGEN WREDE

Spieler: 2 – 4 Personen

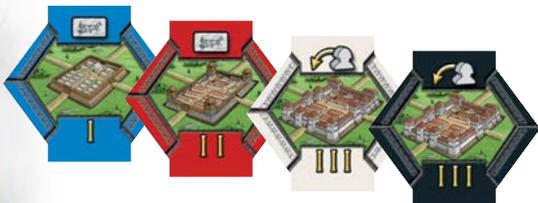
Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 75 Minuten

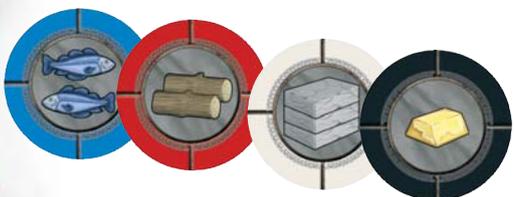
SPIELMATERIAL



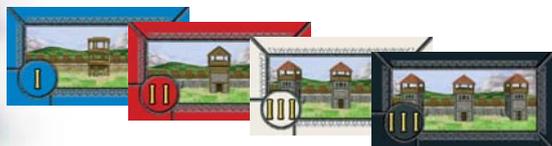
48 Gebäudestufen „Siedlung“ in 4 Farben
(jeweils 3 x Stufe I, 3 x II, 3 x III und 3 x IV)



36 Gebäudestufen „Kastell“ in 4 Farben
(jeweils 3 x Stufe I, 3 x II und 3 x III)



48 Gebäudestufen „Rohstoffbetrieb“ in 4 Sorten
(Fischerei, Holzlager, Steinbruch und Goldmine)
(je Rohstoff 1 x Stufe I, 1 x II und 1 x III)



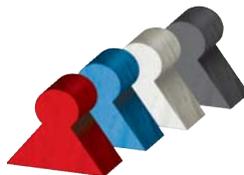
24 Gebäudestufen „Befestigung“ in 4 Farben
(jeweils 2 x Stufe I, 2 x II und 2 x III)



84 „Rohstoffe“ (24 x Fisch, 22 x Holz, 20 x Stein und 18 x Gold)



12 „Legionäre“ in 4 Farben (je 3 pro Farbe)



16 „Siedler“ in 4 Farben (je 4 pro Farbe)



35 „Pikten“:
17 x Vorderseite „Frieden“

18 x Vorderseite „Überfall“

Rückseite

1 Startspielermarker



28 „Bewegungsmarker“ (jeweils 1 x in jeder
Spielerfarbe und 24 x neutrale)



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Als Gesandte des römischen Kaisers siedeln die Spieler in Albion, wie Britannien vor der Ankunft der Römer genannt wurde. Ein Wettstreit um die besten Ergebnisse und somit die Gunst des Kaisers, entbrennt unter den Gesandten. Ausgestattet mit nur wenigen Rohstoffen bauen sie Siedlungen, Kastelle und Befestigungen. Der Ausbau ihrer Gebäude versorgt sie mit weiteren Siedlern, Legionären sowie Rohstoffen und erweitert ihre Bewegungsfreiheit auf der Insel. Wer sich schließlich gegenüber der Konkurrenz behauptet und sich der Überfälle der Pikten erwehrt, gewinnt mit der Fertigstellung seiner dritten Siedlung das Spiel.

BEISPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER



Rohstofffeld
„Gold“

Jeder Spieler muss mindestens eine seiner drei Siedlungen in einem der drei Felder mit dem aufgedruckten Lorbeerkranz errichten.



Bereits im Gebiet vorhandene Pikten, welche sich im Spielverlauf aufgedeckten Pikten bei einem Überfall sofort anschließen.

Bei 2 Spielern werden in diesem Feld 4 Pikten verdeckt platziert, bei 3 Spielern 5 Pikten und bei 4 Spielern 6 Pikten.



Rohstofffeld
„Stein“

Rohstofffeld
„Holz“

Rohstofffeld
„Fisch“

Startfeld

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält in einer Farbe: 4 Siedler, 3 Legionäre, 1 Bewegungsmarker und die Gebäudestufen 1x Siedlung, 1x Rohstoffbetrieb, 9x Kastell, 6x Befestigung. Nicht benötigte Marker und Figuren kommen zurück in die Schachtel.
- Die neutralen Bewegungsmarker und die Rohstoffe werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Pikten werden abhängig von der Spielerzahl sortiert:
Bei 4 Spielern werden alle Pikten verwendet.
Bei 3 Spielern werden 3 Pikten „Frieden“ und 2 Pikten „Überfall“ zurück in die Schachtel gelegt.
Bei 2 Spielern werden 7 Pikten „Frieden“ und 2 Pikten „Überfall“ zurück in die Schachtel gelegt.
Die verbleibenden Pikten werden verdeckt gemischt und verdeckt in die dunkelgrünen Felder verteilt. Ein Symbol aus 3 Steinen gibt in jedem Feld an, wie viele Pikten dort verdeckt platziert werden. Es bleiben immer zwei Pikten übrig, diese werden verdeckt zurück in die Schachtel gelegt (siehe auch Seite 2).
- Jeder Spieler legt seinen Rohstoffbetrieb Fischerei Stufe I in das Rohstofffeld „Fisch“ und seinen Rohstoffbetrieb Holzlager Stufe I in das Rohstofffeld „Holz“ (siehe auch Seite 2).
- Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Er erhält den Startspielermarker, der für den Rest des Spiels bei ihm bleibt, und die Rohstoffe 3 x Fisch und 1 x Holz. Der zweite Spieler im Uhrzeigersinn erhält 3 x Fisch und 2 x Holz. Ein dritter Spieler erhält 3 x Fisch und 3 x Holz. Ein vierter Spieler erhält 3 x Fisch und 4 x Holz.
- Jeder Spieler legt eine seiner Befestigungen Stufe I und einen Siedler in das hellgrüne Startfeld im Süden der Insel.
- Im Uhrzeigersinn legen die Spieler nun, beginnend mit dem Startspieler, ein Kastell Stufe I in ein **beliebiges** der beiden dunkelgrünen Felder ohne aufgedruckte Pikten, die an das obere hellgrüne Feld grenzen (siehe auch Seite 2). Dafür erhält jeder Spieler sofort einen neutralen Bewegungsmarker.



SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt **eine** der beiden folgenden Aktionen aus:

A – Bewegen und Bauen oder B – Rohstoffe nehmen

A – BEWEGEN UND BAUEN

Ein Spieler, der diese Aktion wählt, bewegt zuerst alle seine Figuren (Siedler und Legionäre), die sich auf dem Spielplan befinden, entsprechend der Bewegungsregeln um maximal so viele Felder, wie er Bewegungspunkte zur Verfügung hat. Danach darf er mit jedem seiner Siedler ein Gebäude errichten oder ausbauen. Will oder kann ein Spieler nicht bauen, bleibt sein Siedler in einem Feld stehen und kann von dort in einem nächsten Zug weiterbewegt werden.

BEWEGUNGSREGELN

Ein Spieler hat genau so viele Bewegungspunkte zur Verfügung, wie er Bewegungsmarker vor sich liegen hat. Zu Spielbeginn sind dies zwei Marker. Weitere Bewegungsmarker erhält man durch den Bau von Kastellen. Bewegt werden dürfen nur eigene Siedler und Legionäre. Über das Meer darf ein Spieler nicht ziehen.

Das Überschreiten einer Grenzlinie kostet einen Bewegungspunkt. Der Spieler kann die ihm zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte beliebig auf seine Siedler und Legionäre aufteilen. So darf er zum Beispiel bei 4 Bewegungspunkten

- einen Siedler über 4 Grenzen ziehen, oder
- einen Siedler über 2 Grenzen, einen weiteren Siedler über 1 Grenze und einen Legionär über 1 Grenze ziehen.

In einem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen. Ein Spieler muss nicht alle Bewegungspunkte einsetzen.

LEGIONÄRE

Legionäre sind Militäreinheiten, die das Feld, in dem sie stehen, gegen Pikten verteidigen. Man erhält Legionäre durch den Bau einer Siedlung der Stufe I und/oder II. Neben seiner normalen Bewegung kann ein Legionär einen **verdeckten** Pikten transportieren. Dabei wird ein verdeckter Pikte zu Beginn oder während des Zuges des Legionärs mitgenommen und während bzw. am Ende der Bewegung wieder abgelegt. Der Pikte wird dabei nicht aufgedeckt. Bereits aufgedeckte Pikten darf ein Legionär nicht transportieren. Die Pikten dürfen **nicht** in hellgrüne und Rohstofffelder, aber darüber hinweg transportiert werden.

Beispiel 1: Christian (rot) hat 4 Bewegungspunkte. Er benutzt 3 Bewegungspunkte um seinen Legionär über drei Grenzen zu bewegen. Zuerst transportiert er den Pikten A über eine Grenze. Dann zieht der Legionär alleine über die nächste Grenze zum Pikten B, den er danach in das gleiche Feld transportiert, in das er auch den Pikten A transportiert hat. Für seinen vierten Bewegungspunkt zieht er einen seiner Siedler ein Feld weiter.



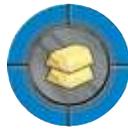
BAUAKTION DES SIEDLERS

Nachdem ein Spieler seine Bewegung beendet hat, darf er mit jedem seiner Siedler auf dem Spielplan ein Gebäude errichten oder um eine Stufe ausbauen. Befinden sich mehrere seiner Siedler in einem Feld, darf jeder dieser Siedler eine Bauaktion durchführen. Befinden sich seine Siedler in unterschiedlichen Feldern, darf er die Reihenfolge seiner Bauaktionen selbst bestimmen. Jeder Spieler darf in jedem Feld nur ein Gebäude besitzen. Die Ausbaustufen des Gebäudes werden übereinander gelegt.

Hinweis: Jeder Spieler muss mindestens eine seiner drei Siedlungen in einem der drei Felder mit aufgedrucktem Lorbeerkranz errichten.



Befestigung



Rohstoffbetrieb



Kastell



Siedlung

Eine Bauaktion wird in vier Phasen unterteilt:

- 1) Rohstoffe bezahlen (eventuell Tribut bezahlen) und Gebäudestufe verdeckt legen
- 2) Siedler zurück in das Startfeld stellen
- 3) Einen Pikten aufdecken
- 4) Gebäudestufe aufdecken und Eigenschaften nutzen

1) ROHSTOFFE BEZAHLEN UND GEBÄUDESTUFE VERDECKT LEGEN

Jedes Mal, wenn ein Gebäude errichtet oder ausgebaut wird, kostet dies unabhängig von der Art des Gebäudes Rohstoffe:

- Eine Gebäudestufe I kostet 1 beliebigen Rohstoff.
- Eine Gebäudestufe II kostet 2 **verschiedene** Rohstoffe.
- Eine Gebäudestufe III kostet 3 **verschiedene** Rohstoffe.
- Eine Gebäudestufe IV kostet 4 **verschiedene** Rohstoffe (also genau 1 Fisch, 1 Holz, 1 Stein und 1 Gold).

Nach dem Bezahlen der Rohstoffe wird die neue Gebäudestufe vorerst verdeckt (auf eine evtl. bereits liegende Stufe) ins Feld gelegt. Die Rohstoffe gehen zurück in den Vorrat, außer bei **Tributzahlung beim Bau**.

Tributzahlung beim Bau

Tribut muss ausschließlich in den dunkelgrünen Feldern gezahlt werden. Das sind die Felder, in denen sich bei Spielbeginn Pikten befinden. **In den beiden hellgrünen und den vier Rohstofffeldern wird niemals Tribut gezahlt.**

Baut ein Spieler in einem dunkelgrünen Feld und befinden sich dort bereits beliebige Gebäude mit einer höheren Stufe, haben die Besitzer höherstufiger Gebäude Anrecht auf einen Teil der zu zahlenden Rohstoffe. Der Besitzer des Gebäudes mit der höchsten Stufe wählt zuerst einen beliebigen der zu zahlenden Rohstoffe und nimmt ihn zu sich. Die anderen Spieler, die Anrecht auf einen Teil der Baukosten haben, folgen entsprechend der Stufen ihrer Gebäude. Bei Gleichständen wählt jeweils der Spieler zuerst, der dem bauenden Spieler in Zugreihenfolge am Nächsten sitzt. Jeder Spieler erhält maximal einen Rohstoff, übrige Rohstoffe gehen zurück in den Vorrat. Es ist möglich, dass Spieler keinen Rohstoff mehr erhalten, obwohl sie ein höherstufiges Gebäude im Feld besitzen. Ein Gebäude der Stufe I, das in einem Feld liegt, ist höher als ein Gebäude der Stufe I, das gerade erst gebaut wird.

Beispiel 2: Sven (schwarz) will seine Befestigung Stufe I auf Stufe II ausbauen. Dafür bezahlt er 1 Fisch und 1 Holz. Im gleichen Feld besitzen Christian (rot) eine Siedlung Stufe II und Sebastian (weiß) eine Befestigung Stufe III, beides sind höherstufige Gebäude. Klaus (blau) mit seinem Kastell Stufe I hat ein Gebäude der gleichen Stufe. Nur Sebastian und Christian erhalten Tribut. Sebastian (weiß) darf zuerst wählen und nimmt das Holz, Christian (rot) nimmt den verbliebenen Fisch.



2) SIEDLER ZURÜCK IN DAS STARTFELD STELLEN

Nachdem die Rohstoffe bezahlt wurden, wird der Siedler, der die Bauaktion ausgeführt hat, zurück in das hellgrüne Startfeld gestellt. Er darf in dieser Runde keine weiteren Aktionen durchführen.

3) EINEN PIKTEN AUFDECKEN

Jedes Mal, wenn ein Gebäude errichtet oder ausgebaut wird, müssen **alle Spieler**, die Gebäude in diesem Feld besitzen, mit einem Überfall der Pikten rechnen. Befindet sich kein verdeckter Pikte im Feld, kommt es zu keinem Überfall. Befindet sich jedoch beim Bau mindestens ein verdeckter Pikte in dem Feld, muss ein Pikte aufgedeckt werden.

Zeigt der Pikte „**Frieden**“, verhalten sich alle Pikten in dem Feld friedlich und es passiert weiter nichts. Der aufgedeckte friedliche Pikte kommt aus dem Spiel. Zeigt der Pikte jedoch „**Überfall**“, verbleibt der aufgedeckte Pikte im Feld und es findet sofort ein Überfall statt. An dem Überfall beteiligen sich alle aufgedeckten und die auf dem Plan aufgedruckten Pikten in diesem Feld. Die Summe der Pikten „Überfall“ gibt die Angriffsstärke der Pikten an. **Jeder Spieler**, der ein Gebäude in diesem Feld hat, ist von dem Angriff betroffen und muss sich verteidigen. Zur Verteidigung eines Spielers zählt jeder eigene Legionär, der sich in dem überfallenen Feld befindet, und jede

seiner Befestigungen in beliebigen Feldern des Spielplans. Jeder Legionär hat Verteidigungsstärke 1, jede Befestigung hat eine Verteidigungsstärke entsprechend ihrer Stufe. Ein Spieler hat einen Piktenüberfall abgewehrt, wenn die Summe seiner Verteidigungsstärke gleich hoch oder höher als die Angriffsstärke der Pikten ist.

Spieler, deren Verteidigungsstärke zu niedrig ist, müssen ihre höchste Gebäudestufe, bzw. ihre verdeckte Stufe zurückbauen. Betroffene Spieler nehmen die Gebäudestufe vom Plan, legen diese wieder vor sich ab und müssen deshalb eventuell eine Figur oder einen Marker zurück in den Vorrat legen (siehe auch: *Gebäudestufe aufdecken und Eigenschaften nutzen* auf dieser Seite).

Beispiel 3: Sven (schwarz) will seine Befestigung auf Stufe II ausbauen. Er deckt einen verdeckten Pikten auf. Der Pikte zeigt „Überfall“. Es kommt sofort zu einem Überfall mit einer Angriffsstärke von 3, da nun insgesamt 3x „Überfall“ zu sehen ist. Sven hat in diesem Feld nur eine Befestigung Stufe I, seine neue Stufe II gilt noch nicht. In einem anderen Feld hat er eine weitere Befestigung Stufe I. Damit erreicht er eine Verteidigungsstärke von 2 und ist schwächer als die Pikten. Deshalb muss er seine noch verdeckte Befestigung Stufe II wieder aus dem Feld nehmen und zurück in seinen Vorrat legen. Sebastian (weiß) hat im Feld eine Befestigung Stufe III und in einem anderen Feld eine Stufe I. Damit hat er insgesamt eine Verteidigungsstärke von 4 und ist geschützt. Christian (rot) besitzt im Feld einen Legionär, der dort eine Verteidigungsstärke von 1 hat. In einem anderen Feld hat er eine Befestigung Stufe II. Damit hat er insgesamt eine Verteidigungsstärke von 3 und ist ebenfalls geschützt. Klaus (blau) hat in dem Feld keine Verteidigung, in anderen Feldern eine Befestigung Stufe II und einen Legionär. Da ein Legionär aber nur im Feld des Überfalls zählt, erreicht Klaus nur eine Verteidigungsstärke von 2. Deshalb muss er sein Gebäude in diesem Feld um eine Stufe zurückbauen. Er nimmt sein Kastell Stufe I wieder vom Plan und legt auch den Bewegungsmarker, den er durch dieses Kastell Stufe I erhalten hatte, zurück in den Vorrat.



Achtung: Es ist erlaubt, eigene Gebäudestufen freiwillig wieder vom Spielplan zu nehmen. Dies kann in Ausnahmefällen sinnvoll sein. Der Spieler bewegt einen Siedler in dieses Feld. Statt eine Bauaktion durchzuführen, nimmt er **alle** dort gebauten Gebäudestufen zusammen in seinen Vorrat zurück und stellt seinen Siedler wieder auf das Startfeld. Es wird kein Tribut gezahlt und kein Pikte umgedreht.

4) GEBÄUDESTUFE AUFDECKEN UND EIGENSCHAFTEN NUTZEN

Jetzt wird die eben errichtete oder ausgebaute Gebäudestufe umgedreht. Ihre Eigenschaft kann ab sofort genutzt werden.

Befestigung Stufe I, II und III

Befestigungen geben dem Spieler Verteidigungsstärke auf dem gesamten Spielplan. Jede Stufe einer Befestigung gibt 1 Punkt Verteidigungsstärke. Beide komplett ausgebauten Befestigungen eines Spielers haben zusammen eine Verteidigungsstärke von 6.

Kastell Stufe I und II

Beim Bau eines Kastells der Stufen I und II erhält der Spieler einen weiteren neutralen Bewegungsmarker. Bei einem späteren Rückbau muss der Besitzer einer zurückgebauten Kastellstufe den dafür erhaltenen Bewegungsmarker wieder zurück in den Vorrat legen.

Kastell Stufe III

Zu Beginn seiner Bewegung darf ein Spieler auf jedes seiner Kastelle der Stufe III **einen** seiner bereits auf dem Spielplan befindlichen Siedler stellen und dessen Bewegung von dort beginnen.

Siedlung Stufe I und II

Der Spieler erhält eine neue Spielfigur, die er aus seinem Vorrat nimmt. Wählt der Spieler einen **Siedler**, setzt er ihn in das hellgrüne Startfeld. Der Siedler darf erst in der nächsten Runde bewegt werden und eine Bauaktion durchführen. Wählt der Spieler einen **Legionär**, setzt er diesen in das Feld der gerade erbauten Gebäudestufe. Der Legionär darf erst in der nächsten Runde bewegt werden. Seine Verteidigung zählt jedoch sofort. Ein Spieler kann nur Figuren wählen, die er noch in seinem Vorrat hat. Bei einem späteren Rückbau wählt der Spieler einen beliebigen seiner Legionäre oder Siedler auf dem Spielplan und nimmt diesen zurück in seinen Vorrat.

Siedlung Stufe III

Der Spieler darf ein bereits auf dem Plan vorhandenes eigenes Gebäude um eine Stufe erhöhen. Mit diesem zusätzlichen Ausbau darf jedoch **keine Siedlung** ausgebaut werden. Für den Ausbau müssen keine Baukosten bezahlt werden und es muss kein Siedler in dem Feld des zusätzlichen Ausbaus vorhanden sein. Eventuell vorhandene Siedler im Feld, die noch keine Bauaktion durchgeführt haben, müssen durch diesen zusätzlichen Ausbau nicht zurück in das Startfeld gestellt werden und dürfen weiterhin in diesem Zug noch eine Bauaktion durchführen. Sind verdeckte Pikten vorhanden, wird jedoch wie gewohnt ein Pikte umgedreht (siehe auch: *Einen Pikten aufdecken* auf Seite 4).



Bei einem späteren Rückbau einer Siedlung der Stufe III muss der Spieler zusätzlich eine andere Gebäudestufe II oder III vom Plan nehmen, jedoch keine Siedlung. Baut der Spieler z.B. ein Kastell Stufe II zurück, muss er auch den für das Kastell erhaltenen Bewegungsmarker zurück in den Vorrat legen.

Siedlung Stufe IV

Die Stufe IV benötigt der Spieler für den Spielsieg. Eine Siedlung Stufe IV ist vor Überfällen der Pikten geschützt und kann nicht mehr zurückgebaut werden.



Rohstoffbetrieb Stufe I, II und III

Die Stufe der Rohstoffbetriebe erkennt man an der Anzahl der abgebildeten Rohstoffe. Die Fischereien, Holzlager, Steinbrüche und Goldminen produzieren Rohstoffe entsprechend ihrer Stufe (siehe auch: B – Rohstoffe nehmen auf dieser Seite). Rohstoffbetriebe dürfen nur in den entsprechenden Rohstofffeldern gebaut werden.

ZUSAMMENFASSUNG DER BAUREGELN

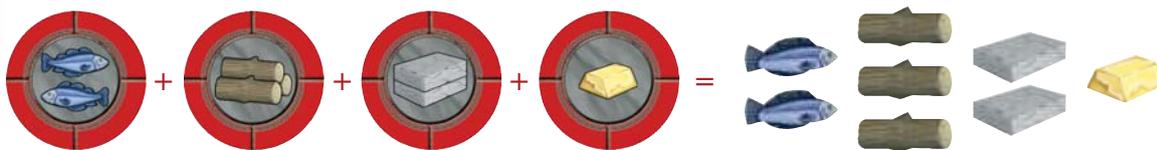
Folgende Regeln gelten beim Bau von Gebäuden (Rohstoffbetriebe, Siedlungen, Kastelle und Befestigungen):

- Gebaut werden kann nur in einem Feld mit einem eigenen Siedler.
- Jeder Spieler darf in jedem Feld nur 1 Gebäude besitzen. In Rohstofffeldern dürfen nur passende Rohstoffbetriebe gebaut werden.
- Ein Gebäude beginnt mit der Stufe I und kann später auf Stufe II, dann III und schließlich IV (nur Siedlungen) ausgebaut werden.
- Die Gebäudestufe wird zunächst verdeckt ins Feld gelegt.
- Der Bau einer Stufe I kostet einen beliebigen Rohstoff, Stufe II benötigt 2 verschiedene Rohstoffe, Stufe III kostet 3 verschiedene Rohstoffe und Stufe IV kostet 4 verschiedene Rohstoffe.
- Gibt es in einem dunkelgrünen Feld höherstufige Gebäude anderer Spieler, erhalten diese jeweils einen Rohstoff von den zu zahlenden Rohstoffen. In den beiden hellgrünen Feldern und in Rohstofffeldern gibt es keine Tributzahlung beim Bauen.
- Nach dem Bau wird der Siedler in das Startfeld zurückgestellt.
- Danach muss ein verdeckter Pikte aufgedeckt werden, sofern im betroffenen Feld noch einer vorhanden ist. Bei „Frieden“ gibt es keine Auswirkungen. Bei „Überfall“ kommt es zu einem Piktenüberfall.
- Erst nach einem überstandenen Überfall bzw. bei „Frieden“ ist die Nutzung der Eigenschaft der erbauten Gebäudestufe möglich und sie wird aufgedeckt in das Feld gelegt.
- Jeder Spieler muss mindestens eine seiner drei Siedlungen im Norden der Insel in einem der drei Felder mit aufgedrucktem Lorbeerkrans errichten.

B – ROHSTOFFE NEHMEN

Wer sich für „Rohstoffe nehmen“ entscheidet, darf in seinem Zug weder Figuren bewegen noch Gebäude errichten oder ausbauen. „Rohstoffe nehmen“ bleibt die einzige Handlung des Spielers.

Der Spieler nimmt so viele Rohstoffe aus dem Vorrat, wie seine Rohstoffbetriebe vorgeben. Zu Spielbeginn sind das bei jedem Spieler genau 1 Fisch und 1 Holz. Diese Menge kann durch Ausbau erhöht werden.



Beispiel 4: Christian (rot) besitzt auf dem Plan die Rohstoffbetriebe Fischerei Stufe II, Holzlager Stufe III, Steinbruch Stufe II und Goldmine Stufe I. Er wählt die Aktion „Rohstoffe nehmen“ und nimmt sich die entsprechende Menge Rohstoffe aus dem Vorrat. Damit ist sein Zug beendet. Sollte es zu dem seltenen Fall kommen, dass ein Spieler Rohstoffe nehmen möchte und sich keine oder zu wenige davon im Vorrat befinden, muss erst jeder Mitspieler einen des gesuchten Rohstoffes (sofern vorhanden) zurück in den Vorrat legen. Reicht das nicht aus, wird der Vorgang wiederholt. Danach nimmt sich der Spieler seine Rohstoffe.

SPIELLENDE UND SIEG

Sobald ein Spieler drei Siedlungen auf Stufe IV ausgebaut hat – eine davon muss in einem der drei Felder mit aufgedrucktem Lorbeerkrans liegen – wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Hat nur ein Spieler das Spielziel erreicht, hat dieser Spieler gewonnen. Haben dies mehrere Spieler erreicht, gewinnt von diesen Spielern derjenige mit den „wehrhaftesten“ Siedlungen. Die Spieler zählen die Anzahl der Pikten „Überfall“ in den Feldern ihrer Siedlungen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtzahl an Pikten gewinnt. Sollte es auch hier einen Gleichstand geben, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die meisten Rohstoffe (in der Reihenfolge erst Gold, dann Stein, Holz und zuletzt Fisch) besitzt. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, haben alle am Gleichstand beteiligten Spieler gewonnen.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de