



MEDURIS



Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

Der 10. Runenstein

Der Spieler, der als Erster seine beiden Tempel errichtet hat, erhält diesen besonderen Runenstein. Der Runenstein wird wie die anderen Runensteine gewertet und verbleibt bis zum Spielende bei diesem Spieler.

Das Schutzamulett

Der Spieler, der als Erster 4 Hütten gebaut hat, darf sich das Schutzamulett nehmen. Dieses verbleibt bis zum Spielende bei diesem Spieler. Der Spieler, der das Schutzamulett besitzt, verliert fortan keine Siegpunkte mehr, wenn er während eines Opferrituals keine Güter an den Druiden opfert.

Die Quelle

Hat ein Spieler eine Hütte an eine Siedlung gebaut, die anschließend aus mindestens 3 Hütten besteht? Dann erhält dieser Spieler die Quelle. Die Quelle kann im weiteren Spielverlauf mehrfach den Spieler wechseln. Immer wenn der Druiden den großen Fluss überquert, erhält der Besitzer der Quelle ein Gut seiner Wahl vom Spielplan (auch in der letzten Runde des Druiden im Spielfinale).



The basic rules of the game still apply with the following additions:

The 10th rune stone

The first player to erect both of their temples receives this special rune stone. The rune stone will be scored like the other rune stones and stays with the player until the end of the game.

Protective amulet

The first player to build 4 huts receives the protective amulet. This valuable amulet remains with this player until the end of the game. The valuable amulet protects the player from losing any more victory points to the Druid. From now on if this player does not make an offering of materials to the druid, he/she does not lose any points.

The spring

Has a player built a hut in a settlement that subsequently consists of at least 3 huts? Then this player receives the spring. The spring can move from player to player several times as the game progresses. Whenever the druid crosses the great river, the holder of the spring receives a material of their choice from the game board (also during the druid's final circuit in the final round).



MEDURIS



Extension Meduris

Les règles du jeu de base s'appliquent en y ajoutant les extensions suivantes :

La 10e pierre runique

Le premier joueur à ériger ses deux temples obtient cette pierre runique particulière. Celle-ci est comptabilisée comme les autres pierres runiques et ce joueur la conserve jusqu'à la fin de la partie.

L'amulette de protection

Le premier joueur à construire 4 huttes obtient l'amulette de protection et la conserve jusqu'à la fin de la partie. Dorénavant, le joueur en possession de l'amulette de protection ne perd plus de points de victoire lorsqu'il ne donne pas de matières premières au druide pendant un rituel d'offrande.

La source

Un joueur a-t-il bâti une hutte dans une colonie qui comporte désormais 3 huttes au minimum ? Alors, il se fait remettre la source. Celle-ci peut être attribuée à d'autres joueurs tout au long de la partie. À chaque fois que le druide traverse le grand fleuve, le joueur en possession de la source obtient une matière première de son choix sur le plateau de jeu (même dans le dernier tour du druide à la fin de la partie).



Uitbreiding Meduris

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende uitbreidingen:

De 10e runenstein

De speler die als eerste zijn beide tempels heeft gebouwd, krijgt deze speciale runenstein. De runenstein wordt net als de andere runenstenen meegeteld en blijft tot het einde van het spel in het bezit van deze speler.

De beschermamulet

De speler die als eerste 4 hutten heeft gebouwd, krijgt de beschermamulet en houdt deze tot het einde van het spel. De speler die de beschermamulet in zijn bezit heeft, verliest voortaan geen overwinningpunten meer als hij tijdens een offerritueel geen materiaal aan de druïde offert.

De bron

Heeft een speler een hut gebouwd bij een nederzetting, die zelf uit minstens 3 hutten bestaat? Dan krijgt die speler de bron. De bron kan tijdens het spel herhaaldelijk bij een andere speler terecht komen. Telkens als de druïde de grote rivier oversteekt, krijgt de bezitter van de bron een materiaal naar keuze van het spelbord (ook in de laatste ronde van de druïde bij de finale van het spel).



MEDURIS



Ampliación Meduris

Se aplicarán las reglas básicas del juego con los siguientes cambios:

La 10ª piedra rúnica

El primer jugador que consiga erigir sus dos templos recibirá esta piedra rúnica especial. Esta piedra puntúa como el resto de piedras rúnicas y el jugador se la queda hasta el final del juego.

El amuleto protector

El primer jugador que logre edificar 4 cabañas podrá coger el amuleto protector y se lo quedará hasta el final del juego. Cuando un jugador se hace con el amuleto protector, no volverá a perder puntos de victoria si durante un ritual no brinda ninguna ofrenda al druida.

La fuente

¿Construye un jugador una cabaña en un asentamiento que pasa a tener con esta 3 o más cabañas? En ese caso, este jugador recibirá la fuente, que puede cambiar de manos a lo largo del juego. Cuando el druida cruce el río, el jugador que en ese momento disponga de la fuente recibirá una materia prima de su elección.



Integrazioni Meduris

Le regole del gioco di base rimangono invariate, tranne che per le seguenti integrazioni:

La decima pietra runica

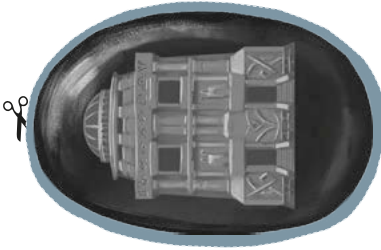
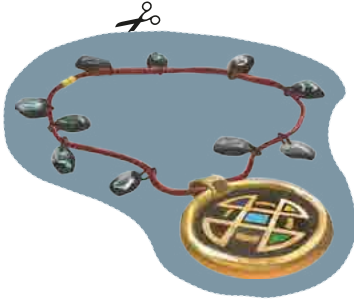
Il giocatore che erige per primo i suoi due templi ottiene questa speciale pietra runica, che viene contata con le altre pietre runiche e rimane in suo possesso fino alla fine del gioco.

L'amuleto protettivo

Il giocatore che costruisce per primo 4 capanne può prendere l'amuleto protettivo, che rimane in suo possesso fino alla fine del gioco. Da questo momento in poi, il giocatore che possiede l'amuleto protettivo non deve più cedere punti vittoria se decide di non offrire materiali al druido durante un rito sacrificale.

La sorgente

Uno dei giocatori ha costruito una capanna in un insediamento composto complessivamente (compresa quella appena costruita) da almeno 3 capanne? Ottiene per questo la sorgente, che può cambiare più volte di proprietario nel corso del gioco. Ogni volta che il druido attraversa il grande fiume, il giocatore in possesso della sorgente ottiene un materiale a scelta dal tabellone di gioco (anche nell'ultimo giro del druido nel finale del gioco).



Hier falten, Seiten zusammenkleben und Karten ausschneiden.

Fold here, glue the pages together and cut the cards.

