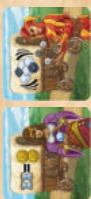


† Spielmaterial †

4 Plättchen „Fahrendes Volk“



1 Plättchen „Wanderprediger“



† Spielvorbereitung †

Nachdem ihr *My Village* nach den üblichen Regeln aufgebaut habt, legt das Plättchen „Wanderprediger“ unterhalb des Zentralplans bereit. Dann mischt die 4 Plättchen „Fahrendes Volk“ verdeckt und teilt an jeden Spieler eines davon aus. Sein Plättchen legt jeder **offen** unterhalb seines Dorfplans ab. Eventuell überschüssige Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

† Spielregeln †

Plättchen „Fahrendes Volk“: Die Fähigkeit seines Plättchens „Fahrendes Volk“ darf der jeweilige Besitzer **einmalig** in einem beliebigen seiner **eigenen Züge** nutzen. Sobald er das getan hat, wird sein Plättchen inaktiv und muss auf die Rückseite gedreht werden.



Bader: Wählst du beim Erstellen deines Bannerwertes einen oder zwei schwarze Würfel, musst du einmalig dafür keine Zeit zahlen.



Fahrender Händler: Beim Aktivieren eines Banners darfst du einmalig 1 beliebiges dafür benötigtes Gut durch die Abgabe von 1 Münze **ersetzen**.



Gaukler: Würfle einmalig alle Würfel des Würfelpools erneut (aber nicht die bereits daraus entfernten).



Hellsheherin: Zahle 2 Zeit, um einmalig 2 Münzen zu erhalten. Diese kannst du jedoch nicht in deiner Münzscheune lagern, sondern musst sie noch im selben Zug verbrauchen.

Immer wenn ein Spieler in seinem Zug das **schwarze Banner der Startspieler-Hand aktiviert**, müssen alle Spieler sofort ihr Plättchen „Fahrendes Volk“ ihrem jeweils **rechten** Nachbarn geben (egal ob sie ihr Plättchen bereits genutzt haben oder nicht). Dann werden alle Plättchen „Fahrendes Volk“ wieder auf die Vorderseite gedreht (und können wie gehabt vom jeweiligen neuen Besitzer einmalig genutzt werden).



Plättchen „Wanderprediger“: Immer wenn ein Dorfbewohner stirbt, nimmt sich der Spieler des gerade verstorbenen Dorfbewohners das Plättchen „Wanderprediger“ und legt es unterhalb seines Dorfplans ab (inklusive jeglicher darauf platzierter Geschichten-Punkte). Dann legt er noch genau 1 Geschichten-Punkt aus dem Vorrat auf diesem Plättchen ab.

Wenn ein Spieler sein schwarzes „?“-Banner aktiviert, um sein Oberhaupt zum Haupthaus zurückzubewegen, und sich in diesem Moment das Plättchen „Wanderprediger“ in **seinem** Dorf befindet (und nur dann), darf er zusätzlich zu den Geschichten-Punkten seines Geschichten-Baumes **alle momentanen Geschichten-Punkte** vom Plättchen „Wanderprediger“ nehmen und auf seinem Haupthaus ablegen.





My Village

† Vagrants †

A small expansion by Inka and Markus Brand

4 “vagrant” tiles



† Components †

† Setup †

After setting *My Village* up as usual, place the “itinerant preacher” tile beneath the main board. Then shuffle the 4 “vagrant” tiles and deal each player 1 tile face down. Each player places his tile **face up** beneath his village board. Return any spare tiles to the box.

† Rules †

The “vagrant” tiles: A player can use the ability of his vagrant tile exactly **once** during any of his **own** turns. As soon as he does, he must flip the tile to its back, rendering it inactive.

Bath keeper: If you choose one or two black dice when creating your banner value, you once do not pay any time for this.

Pedlar: When you activate a banner, you may once **substitute** 1 needed good by returning 1 coin instead.

Juggler: Re-roll all dice of the current dice pool once (any dice already removed from it are excluded).

Fortune-teller: Pay 2 time to receive 2 coins once. These coins cannot be stored in your money barn and must be spent during this very turn.

Every time any player activates the **black banner of the starting player hand**, all players must immediately pass their “vagrant” tile to the player to their **right** (irrespective of whether the tile has been used or not). Then all tiles are flipped to their front side again (and can be used by the new owner once during any of his own turns as usual).



The “itinerant preacher” tile: Each time a villager passes away, the player to whom this villager belongs takes the “itinerant preacher” tile (including any story points on it) and places it beneath his village board. Then he adds 1 story point from the supply to it.

When a player activates his black “?” banner and moves his headman back to the main house, while the “itinerant preacher” tile is currently placed beneath his own village board (and only then), in addition to the story points from his story tree, he may move **all story points from the “itinerant preacher” tile** to his main house.

Authors: Inka and Markus Brand | **Illustrations:** Dennis Lohausen
Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofsstr. 17,
 21073 Hamburg, Germany. All rights reserved. | www.eggertspiele.de

