

RF: Abenteuer Menschheit

Autor: **Jörg Rausch**

Datum: 02.11.02 10:10 (Beitrag Nr. 54625)

Hi,

lese schon länger hier im Forum mit, habe aber zu meiner Frage bisher keine Antwort gefunden.

Kann ein Nomade seinen Bewegungszug auf einem Völkerchip beenden und dann dort keinen Stamm gründen, sondern den Stamm erst eine oder zwei Runden später gründen und somit den Völkerchip für die Mitspieler blockieren.

Schon mal danke für die Antworten.

Grüße Jörg!!

Autor: **Matthias Staber**

Datum: 02.11.02 10:51 (Beitrag Nr. 54627)

Website: www.fsfev.de

Steht nichts Gegenteiliges in der Regel, also ist es erlaubt.

Gruß,

Matthias

Autor: **Jörg Rausch**

Datum: 02.11.02 13:05 (Beitrag Nr. 54636)

In der Regel steht aber noch:

Der Nomade darf seinen Bewegungszug nur auf einem unbesetzten Feld beenden.

Gilt das Feld als unbesetzt, obwohl der Völkerchip draufliegt. Wir haben so gespielt, dass es als freies Feld gilt und man somit den Völkerchip für die Mitspieler blockieren kann.

Gruß Jörg

Autor: **Joachim Dell**

Datum: 02.11.02 13:54 (Beitrag Nr. 54642)

"Wir haben so gespielt, dass es als freies Feld gilt und man somit den Völkerchip für die Mitspieler blockieren kann."

Genauso haben wir es auf der Spielmesse am Kosmosstand auch gespielt.