Uwe Rosenberg

Ein Fest für Odin

Das Regelheft

„Ein Fest für Odin“ ist eine Saga in Form eines Gesellschaftsspiels. Ihr spielt die kulturellen Errungenschaften, Handelsfahrten und Plünderzüge jener Sippenverbände nach, die wir heute „Wikinger“ nennen – eine Bezeichnung, die von den Menschen des ausklingenden ersten Jahrtausends noch anders genutzt wurde.

Wenn die Nordmänner der damaligen Zeit einen Raubzug begannen, sagten sie, dass sie zu einem „Viking“ aufbrachen. Die Vorfahren der heutigen Skandinavier waren aber nicht nur Seeräuber, sondern auch Entdecker und Staatengründer. Leif Eriksson gilt als der erste Europäer in Amerika – lange Zeit vor Kolumbus.

In der heutigen Normandie nannte man die Eindringlinge nicht Wikinger, sondern „Normannen“. Aus ihren Reihen ging der berühmte Wilhelm der Eroberer hervor, der 1066 in England einfiel. Er vollbrachte, was dem König Norwegens wenige Jahre zuvor noch misslang: Er eroberte den englischen Thron.

Dass sich die Menschen damals zu großartigen Seefahrern entwickelten, ist ursächlich in den schweren landwirtschaftlichen Gegebenheiten begründet. Ernteausfälle führten dann leicht zu Notständen.

In diesem Spiel könnt ihr plündern und neue Lebensräume entdecken. Ihr stellt aber auch das tägliche Leben nach. Ihr häuft Güter an, um in eine gesellschaftliche Position zu gelangen, die euch materiell absichert.

Derjenige unter euch, dessen Besitz am Ende am meisten wert ist, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

Warenkästen

2 Warenkästen für die Warenmarken

Würfel

1 orangefarbiger, achtseitiger Würfel

1 blauer, zwölfseitiger Würfel

Spielpläne

1 großer Aktionsplan mit den Aktionsfeldern
Vorderseite: 3–4 Personen; Rückseite: 1–2 Personen

4 Heimatpläne *(für jede Person einen)*

1 kleiner Vorratsplan für die Schiffe

4 beidseitig bedruckte Entdeckungspläne A-D

1 ovaler Vorratsplan für die grauen Sondermarken

Marken

15 Sondermarken

Mini-Erweiterung Inseln

1 Entdeckungsplan Lofoten / Orkney

Mini-Erweiterung Ernte

1 Entdeckungsplan Isle of Mull / Caithness

4 Ernte-marker

4 Keine-Ernte-marker

12x Beeren / Eier

9x Bernstein / Goldgubbe

1 Sondermarke

10 Ressourcen-marker

Plättchen

2 Zusatzplättchen zur Aktionsplan-Erweiterung

1 großes Übersichtsplättchen „Rundenverlauf“

Gebäudeplättchen: 3 Schuppen, 3 Steinhäuser, 5 Langhäuser

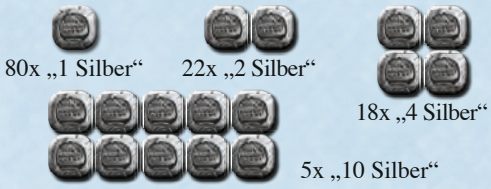
8 längliche Bergstreifen

32 Schiffsplättchen, aufgeteilt in:

10x Walfangboot 12x Knorr 10x Drachenschiff

Münzgeld

125 Silbermarken, aufgeteilt in:



80x „1 Silber“ 22x „2 Silber“ 18x „4 Silber“ 5x „10 Silber“

Waren aus Holzspielsteinen

32x Holz, 24x Stein und 40x Erz

190 Ausbildungskarten, aufgeteilt in drei Decks A, B und C

45 hellbraune Ausbildungskarten für den Spielstart

145 dunkelbraune Ausbildungskarten

47 rote Waffenkarten

12x Pfeil und Bogen, 12x Falle, 12x Speer, 11x Langschwert

Waren

346 Warenmarken, aufgeteilt in:

Nahrung

Vorderseite: Agrarprodukt, Rückseite: Tierprodukt

25x Erbsen / Met

20x Flachs / Stockfisch

20x Bohnen / Milch

20x Getreide / Pökelfleisch

17x Kohl / Wildfleisch

15x Obst / Walfleisch

Tiere

Vorderseite: Nutztier, Rückseite: trächtiges Muttertier

18x Schaf / trächtiges Schaf

15x Rind / trächtiges Rind

Ausstattung

Vorderseite: Handwerksprodukt, Rückseite: Luxusware

43x Öl / Runenstein

30x Fell / Tafelsilber

30x Wolle / Truhe

20x Leinen / Seide

20x Haut und Knochen / Gewürz

20x Pelz / Schmuck

18x Gewand / Schatztruhe

15x Kleidung / Silberhort

7 Marken „Thingstrafe“

Rückseite der Thingstrafen: 5 Holz, 5 Steine, 3 Erz, 3 Pfeil & Bogen, 3 Fallen, 3 Speere und 3 Langschwerter.

Weiteres Holzmaterial

48 Wikinger *(für jede Person 12)*

1 brauner Start-Elch

1 weißer, würfelförmiger Rundenanzeiger

12 transparente Plastiktüten, 1 Anhang, 1 Begleitheft sowie diese Spielregel

Vor dem ersten Spiel

Die Warenmarken

In diesem Spiel habt ihr eine große Menge an Warenmarken auszustanzen. Damit ihr diese nicht immer wieder mühselig aus- und eintüten müsst, liegen dem Spiel zwei Warenkästen bei, in die ihr die Marken einsortieren könnt.

In den Zeilen der Warenkästen liegen Waren der gleichen Farbe, in den Spalten Waren der gleichen Form. Beachtet, dass orangefarbene und rote Waren die Vorder- und Rückseite derselben Marken darstellen. Das Gleiche gilt für die grünen und blauen Waren. Teilt diese Marken *(mit Ausnahme von Schaf und Rind)* in zwei Stapel und sortiert sie in die vorgesehenen Fächer ein.

Auf der Rückseite der Bohnen ist z. B. Milch abgebildet.

Dem Spiel liegen mehr Marken bei, als ihr in den meisten Partien benötigt. Es passen auch nicht alle Marken in die Kästen. Bringt die Reservemarken in den beiliegenden Plastiktüten unter.

Hier ist eine Übersicht, wohin welche Ware in eure Warenkasten gehört. Die Warenkästen weisen in ihren Spalten abwechselnd kleine und große Fächer auf. Im ersten Kasten gehören die Marken in der Form von Erbsen und Bohnen in die kleinen Fächer, für Flachs und Getreide sind die großen Fächer reserviert. Im zweiten Kasten gehören die Waren in der Form von Kohl und Obst in die kleinen Fächer, für die breiten Marken in der Form von Schaf und Rind sind die großen Fächer vorgesehen.

Runen-stein	Tafelsilber	Truhe	Seide	Gewürze	Schmuck	Schatz-truhe	Silberhort
Öl	Fell	Wolle	Leinen	Haut & Knochen	Pelz	Gewand	Kleidung
Met	Stockfisch	Milch	Pökelfleisch	Wild-fleisch	Schaf	Wal-fleisch	Rind
Erbsen	Flachs	Bohnen	Getreide	Kohl		Obst	

Erbsen und Met sind auf derselben Marke dargestellt. Das Gleiche gilt für Öl und Runensteine. Bei Schaf und Rind ist hingegen auf beiden Seiten der Marke das gleiche Tier abgebildet.

Spielvorbereitung

Aktionsplan und Warenkästen

Breitet den großen Aktionsplan in der Mitte aus. Nutzt die Seite für eure Personanzahl (siehe rechte untere Ecke des Plans). Ergänzt ihn im Vierpersonenspiel wie links dargestellt um die beiden Zusatzplättchen.

Bestimmt zufällig, auf welche Seite ihr diese Plättchen dreht. *(Im Spiel mit 1 bis 3 Personen werden die Zusatzplättchen nicht benötigt.)*

Öffnet die Warenkästen und legt sie nebeneinander ab, so dass ihr leicht auf die Warenmarken zugreifen könnt.

Die Warenkästen

Vorratspläne für Sondermarken und Schiffe

Legt die Vorratspläne für Sondermarken und Schiffe neben die Warenkästen. Neben den blauen Standardwaren in der obersten Zeile der Warenkästen gibt es auch eine Reihe von grauen Sondermarken. Im Gegensatz zu den Standardwaren, deren Zahl nicht durch das vorhandene Spielmaterial begrenzt sein soll, gibt es von jeder Sondermarke nur ein Exemplar. *(Außerdem sind die Sondermarken beidseitig grau bedruckt.)*

Legt diese Marken auf den ovalen Vorratsplan. Der zweite Ablageplan ist für die drei Schiffsarten. Dreht die Schiffe auf die Vorderseite und legt jede Art als eigenen Stapel ab.

1 ovaler Vorratsplan
für die grauen Sondermarken

1 kleiner Vorratsplan für die Schiffe

Ausbildungs- und Waffenkarten

dunkelbraun zum Nachziehen

hellbraun als Start-Ausbildung

Ausbildungen *Waffen*

Ihr werdet längst nicht alle Karten benötigen, die im Spiel vorkommen. Stapelt nur einen Teil von ihnen und ergänzt die Stapel nach Bedarf.

Mit diesen Karten und 1 Met beginnt ihr das Spiel. Legt alle Marken und Karten immer offen und für alle sichtbar aus.

Die Start-Ausbildung gibt euch einen ersten Hinweis, in welche Richtung ihr euer Spiel lenken könnt.

Die Ausbildungskarten sind in drei Decks eingeteilt: A, B und C. Das erkennt ihr auch an den entsprechenden Buchstaben unten rechts auf den Karten. Die Karten des A-Decks empfehlen wir zum Einstieg. Seid ihr mit dem Spiel vertraut, könnt ihr auch die anderen Decks ausprobieren oder sie einfach alle zusammenmischen. Sortiert die Ausbildungskarten nach ihrer Rückseite *(hell- bzw. dunkelbraun)* in zwei Stapel.

Oben links auf dem großen Spielplan ist abgebildet, was ihr zum **Spielstart** bekommt: Zieht euch vom Stapel der **hellbraunen** Ausbildungskarten 1 Startkarte auf die Hand und nehmt die restlichen hellbraunen Karten aus dem Spiel. Außerdem bekommt ihr je 1 Waffenkarte „Pfeil und Bogen“, „Falle“ und „Speer“ sowie 1 Warenmarke „Met“.

Mischt die restlichen Waffenkarten und legt sie als verdeckten Stapel ab. Mischt die Ausbildungskarten, die eine **dunkelbraune** Rückseite haben, und legt sie ebenfalls als verdeckten Stapel ab.

Eure persönlichen Spielpläne und die Wikinger

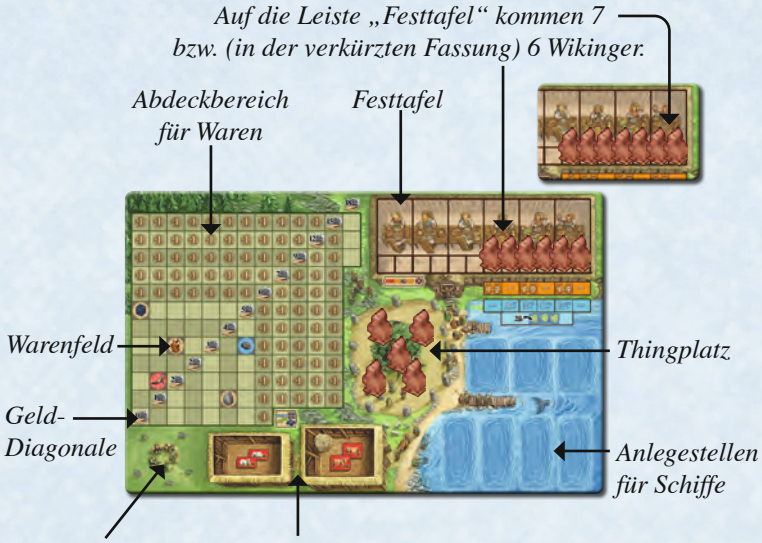
Nehmt euch jeder einen Heimatplan.

Der Heimatplan hat zwei Seiten. Die eine Seite ist für das Spiel über 7 Runden, die andere Seite für das Spiel über 6 Runden ausgelegt. Überlegt euch, wie viele Runden ihr spielen wollt und dreht eure Heimatpläne auf die entsprechende Seite.

Sucht euch eine Spielfarbe aus, in der ihr zwölf Wikinger erhaltet.

Belegt die Ertragsfelder auf der Leiste „Festtafel“ eures Heimatplans *(oben rechts)* mit je einem Wikinger und stellt die restlichen auf den Thingplatz *(dem Versammlungsort der Wikinger)* – mit diesen Wikingern startet ihr das Spiel. *(In der verkürzten Fassung startet ihr also mit einem Wikinger mehr auf dem Thingplatz).*

Rechts neben dem Thingplatz befindet sich die Bucht mit Anlegestellen für die Schiffe, links neben dem Thingplatz der Haupt-Ablegebereich für eure wertvollen Waren.



Die längere Fassung ist die Hauptversion des Spiels. Die verkürzte empfehlen wir allen, die erst einmal die Mechanismen des Spiels kennenlernen wollen, aber dann auch wieder all denjenigen, die das Spiel bereits bis ins kleinste Detail beherrschen und nun eine größere Herausforderung suchen.

Bergstreifen, Baustoffe und Silber

Mischt die acht Bergstreifen und deckt zwei davon auf. Im Vierpersonenspiel wird zusätzlich ein dritter Bergstreifen aufgedeckt.

Die restlichen Bergstreifen bilden einen verdeckten Stapel. Belegt die Felder der aufgedeckten Streifen mit den angegebenen Waren.

Sortiert die restlichen Holz-, Stein-, Erz- und Silbermarken nach ihrer Art und legt sie griffbereit an die Seite.

Auslage zweier Bergstreifen bei Spielbeginn im Spiel mit bis zu 3 Personen.

Entdeckungspläne

Dreht die vier Entdeckungspläne auf die Seiten Shetland-Inseln, Färöer-Inseln, Island und Grönland und legt sie in dieser Reihenfolge offen aus.

Die Buchstaben von A bis D, die rechts unten auf den Plänen stehen, zeigen die Vorderseite der Pläne an.

Übersichtsplättchen

Legt das Plättchen mit der Rundenübersicht aus und stellt den weißen Rundenanzeiger auf das Feld 1.

Gebäudeplättchen

Stapelt die Gebäudeplättchen „Schuppen“, „Steinhaus“ und „Langhaus“ und legt sie ebenfalls aus.

Zur Einstimmung

Wie ihr das Spiel spielt

Das Grundprinzip des Spiels ist einfach. Runde für Runde setzt ihr eure Wikinger auf die Felder des Aktionsplans ein und führt die dort dargestellten Aktionen **sofort** aus.

Da die Aktionsfelder nur einmalig pro Runde besetzt werden dürfen, kommt ihr euch mit euren Aktionen zwangsläufig in die Quere.

Was ihr erreichen wollt

Ihr sollt die Felder im Abdeckbereich eures Heimatplans puzzleartig mit den **grünen und blauen** Warenmarken sowie den Sondermarken bedecken. Lasst ihr Lücken, könnt ihr sie *(wie dargestellt)* mit Silbermünzen und Erz auffüllen.

Die Warenmarken bekommt ihr, indem ihr sie nach Wikingermanier erbeutet oder gegen Waren aus landwirtschaftlicher Herstellung eintauscht.

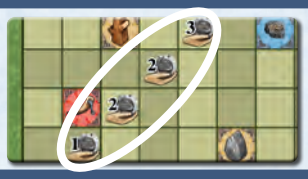
Diese Informationsleiste veranschaulicht euch die Ablegemöglichkeiten auf dem Heimatplan. Die Darstellungen in Grün und Blau stehen dabei für eure Warenmarken.

Ihr könnt eure Marken zu jeder Zeit auf euren Heimatplan legen, dürft sie danach aber nicht mehr zurück in euren Vorrat nehmen.

*Eine besondere Bedeutung beim Warentausch kommt dem Fernhandel zu, bei dem ihr mit einer einzigen Aktion **beliebig viele unterschiedliche** grüne Waren (das sind Handwerksprodukte) gegen blaue Luxuswaren tauscht. (Warum es nützlich ist, viele grüne Marken auf die blaue Seite zu drehen, wird euch bei den Jederzeit-Aktionen auf Seite 12 erklärt.)*

Einnahmen

Die groß dargestellten Zahlen, die schräg über den Abdeckbereich eures Heimatplans verlaufen, sind Einkommenswerte. Die **kleinste nicht abgedeckte Einkommenszahl** zeigt euch euer Einkommen für die aktuelle Runde an *(Näheres auf Seite 9).*



Die Auslage auf Seite 6 sichert euch ein Rundeneinkommen von derzeit 2 Silbermünzen.

Prämien

Auf einigen Feldern eures Abdeckbereichs sind Warensymbole dargestellt.

Der Abdeckbereich eures Heimatplans weist fünf Warenfelder auf.

Diese Waren bekommt ihr jede Runde als Prämie dazu, sofern ihr **alle (acht) Felder** abdeckt, die sich um das jeweilige Warenfeld herum befinden.

- Statt die Warenfelder frei zu lassen und sie zu umkreisen, könnt ihr sie auch, um eure Einkommenswerte schneller anwachsen zu lassen, großflächig überdecken *(und damit auf die Prämie verzichten).*

Im ersten Beispiel auf Seite 6 wurde das rote Met-Feld noch überdeckt, hier wird es vollständig umkreist. Dadurch bekommt ihr jede Runde 1 Met als Prämie.

- Im Spielverlauf könnt ihr euch weitere Abdeckbereiche erschließen, indem ihr mit euren Schiffen auf Entdeckungsfahrt geht.

Die Insel Island könnt ihr zum Beispiel mit Schiffen des Typs „Knorr“ oder „Drachenschiff“ entdecken.

Wofür ihr Punkte bekommt

Zählt am Ende des Spiels den Wert eurer Schiffe, Häuser und Entdeckungspläne zu eurem Barvermögen hinzu. Alles, was in diesem Spiel Punkte wert ist, erkennt ihr an dem Wappensymbol.

Eure großen Schiffe gewinnen an Wert, wenn ihr sie im Spielverlauf zum Auswandern nutzt. *(Dazu werden sie einfach auf die Rückseite gedreht.)*

Nach jeder Auswanderung (wie hier mit einem Drachenschiff) steht euch ein Schiff weniger zur Verfügung.

Sowohl euer Heimatplan als auch die Entdeckungspläne fordern, dass ihr gewisse Felder mit Warenmarken abdeckt – ansonsten bekommt ihr Minuspunkte.

Eine Ware „Pelz“ kann zum Beispiel effektiv 8 Punkte wert sein, wenn ihr damit acht Felder abdeckt, die euch sonst je 1 Minuspunkt einbringen.

Schuppen, Steinhaus und Langhaus haben ebenfalls Felder mit Minuspunkten, die es im Spielverlauf mit Waren abzudecken gilt.

- Die Schuppen fordern hierbei Holz und Stein.

- Die Besonderheit der Stein- und Langhäuser besteht darin, dass ihr hier neben den Silbermünzen und den grünen und blauen Waren auch **orangefarbene und rote** Nahrungswaren ablegen könnt, dafür aber kein Erz.

*Beachtet die beiden tragenden Säulen inmitten des Langhauses: Diese dürft ihr **nicht überbauen**.*

Diese Informationsleiste veranschaulicht euch die Ablegemöglichkeiten auf den Häusern.

Weitere Punkte bekommt ihr für eure Schafe und Rinder, die sich in jeder zweiten Runde des Spiels vermehren, und für Ausbildungskarten, die ihr im Spielverlauf von der Hand ausspielt.

Auf der Rückseite der Tiermarken sind trächtige Muttertiere abgebildet. Diese sind immer 1 Punkt zusätzlich wert.

Ausbildungen können auch Minuspunkte wert sein. In diesem Beispiel schlägt der Totengräber mit -1 Punkt zu Buche.

Spielverlauf

Lost aus, wer den grauen StartElch bekommt.

Die Regeln werden zunächst nur für das Spiel mit 2 bis 4 Personen erläutert. Die Soloregeln folgen im Anschluss auf Seite 23.

Das Spiel verläuft in der Standardversion über 7 Runden *(in der verkürzten Fassung über 6 Runden).*

Jede Runde besteht aus den folgenden 12 Phasen, die in dieser Reihenfolge gespielt und hier auch erklärt werden.

Phase 1: Ein neuer Wikinger

Nehmt von der Leiste „Festtafel" eures Heimatplans den Wikinger, der sich am weitesten links befindet, und stellt ihn zu euren anderen Wikingern auf den Thingplatz. *(Das leer gewordene Feld auf der Leiste zeigt euch immer an, in welcher Runde ihr euch gerade befindet.)*

In jeder Runde erhaltet ihr einen neuen Wikinger dazu – so auch in Runde 1.

Phase 2: Ernte einbringen

Unterhalb des Feldes, von dem ihr euch eure neue Wikingerfigur genommen habt, findet ihr eine Notiz über die Ernteerträge, die ihr erhaltet. Im Spielverlauf über 7 Runden sind das:

- Die Ernte liefert euch ausschließlich **orangefarbene** Warenmarken.
- Nehmt die Waren aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in euren persönlichen Vorrat.

Es bedeutet:

1	Ihr bekommt alle Ackerfrüchte mit der Ziffer 1 je einmal: Erbsen, Bohnen und Flachs.
1-2	Ihr bekommt alle Ackerfrüchte bis zur Ziffer 2 je einmal: Erbsen, Bohnen, Flachs und Getreide.
1-3	Ihr bekommt alle Ackerfrüchte bis zur Ziffer 3 je einmal: Erbsen, Bohnen, Flachs, Getreide und Kohl.
1-4	Ihr bekommt alle Ackerfrüchte bis zur Ziffer 4 je einmal: Erbsen, Bohnen, Flachs, Getreide, Kohl und Obst.
—	Ihr bekommt keine Ernte.

Phase 3: Entdeckungsplan wenden und Silber verteilen

In der Aktionsphase *(Phase 5)* könnt ihr mit euren Schiffen auf den Entdeckungsplänen neue Abdeckbereiche erschließen. Einige Entdeckungspläne sind schon von Anfang an verfügbar, andere sind es erst später. Dazu werden die Entdeckungspläne, sofern sie nicht bereits jemand besitzt, zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel auf ihre Rückseite gedreht. Unterhalb der Notiz über die Ernteerträge erkennt ihr anhand eines Symbols, wann ihr welchen Plan wendet.

AC	In Runde 3 werden die Shetland-Inseln gewendet *(in der verkürzten Version bereits in Runde 2)*. Es erscheint die Bäreninsel.
BC	In Runde 4 werden die Färöer-Inseln gewendet *(in der verkürzten Version bereits in Runde 3)*. Es erscheint die Baffin-Insel.
CC	In Runde 5 wird Island gewendet *(in der verkürzten Version bereits in Runde 4)*. Es erscheint Labrador.
DC	In Runde 6 wird Grönland gewendet *(in der verkürzten Version bereits in Runde 5)*. Es erscheint Neufundland.

Wertsteigerung der Entdeckungspläne

Legt in Runden, in denen ihr einen Entdeckungsplan wendet *(Runde 3 bis 6, in der verkürzten Version Runde 2 bis 5)*, auf alle ausliegenden Entdeckungspläne, die ihr in dieser Runde nicht gewendet habt, je **2 Silber**. *(Auf Pläne, die bereits jemand besitzt, kommt kein Silber.)*

- Wenn ihr einen Plan wendet, auf dem Silbermünzen liegen, kommen diese Münzen zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Wenn jemand den Plan, der gewendet werden soll, bereits besitzt, wird das Silber trotzdem auf die anderen Entdeckungspläne gelegt.
- In den ersten und in der letzten Runde entfällt Phase 3. In diesen Runden werden also weder Pläne gewendet, noch Silbermarken verteilt.

Beispiel: In Runde 3 kommen auf die Färöer-Inseln 2 Silber. In Runde 4 werden die Färöer-Inseln auf die Seite Baffin-Insel gewendet. Die 2 Silber, die auf dem Plan liegen, kommen dann zurück in den allgemeinen Vorrat.

Wenn ihr das Spiel erklärt, bietet es sich an, nach einem kurzen Ausblick auf die Spielziele schon bald die Phasen einer Spielrunde durchzugehen. Dass das Spiel sechs bzw. sieben Runden dauert, lässt sich schön anhand der Wikinger auf der Leiste „Festtafel" veranschaulichen. Ist das Auge erst einmal auf diese Leiste gerichtet, lässt sich hier auch ablesen, was bis Phase 3 geschieht.

Phase 4: Eine neue Waffe ziehen

Zieht jeweils eine neue Waffenkarte und legt sie aufgedeckt in euren Vorrat.

Durch das Nachziehen könnt ihr auch an Langschwerter gelangen: Dies ist die einzige Waffenart, die ihr bei Spielbeginn noch nicht habt.

Phase 5: Aktionen

Setzt reihum im Uhrzeigersinn *(beginnend mit der Startperson)* Wikinger, die sich auf eurem Thingplatz befinden, auf **genau ein leeres Aktionsfeld** des Aktionsplans ein. Macht dies solange, bis keiner mehr Wikinger von seinem Thingplatz einsetzen kann oder will.

- Wenn ihr darauf verzichtet, Wikinger einzusetzen, dürft ihr in der laufenden Runde keine weiteren Wikinger mehr einsetzen. *(Ihr passt somit freiwillig. Spätestens wenn ihr keine Wikinger mehr auf eurem Thingplatz habt, müsst ihr passen.)*

Wichtig ist in dieser Phase, dass alle Aktionsfelder immer nur **einmal pro Runde belegt** werden können.

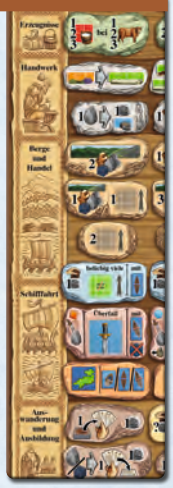
Es gibt eine weitere wichtige Regel: Die Felder der **ersten Spalte** werden mit genau **einem Wikinger** belegt. Die Felder der zweiten/dritten/vierten Spalte müssen entsprechend mit zwei/drei/vier Wikingern besetzt werden.

Was die Aktionsfelder bewirken, wird euch im Anschluss an den Rundenverlauf erklärt (ab Seite 14). Die meisten Funktionen ergeben sich unmittelbar aus der Darstellung auf dem Feld.

- Nutzt die Funktion eines Aktionsfeldes **sofort**, wenn ihr das Feld belegt. Ihr dürft Aktionsfelder nur besetzen, wenn ihr auch mindestens eine Teilaktion des Feldes nutzt *(allein das Bezahlen von Kosten gilt dabei schon als Teilaktion).*

- Die Felder des Aktionsplans sind nach ihrer Funktion zeilenweise in Gruppen geordnet. Die Hintergrundfarbe unterstreicht dieses. Links an jeder Zeile steht, was die Aktionsfelder dieser Zeile leisten.

Beachtet auch die Aktionen, die ihr **jederzeit im Spiel** durchführen könnt *(siehe Seite 12).*



In eurer ersten Partie kann es sein, dass euch die Vielzahl an Aktionsfeldern erschlägt. Konzentriert euch zu Beginn darauf, die spielerischen Möglichkeiten zu entdecken. In den ersten Runden trefft ihr die Vorbereitungen für alles Folgende. Die wirklich wichtigen/entscheidenden Aktionen im Spiel werden erst später durchgeführt.

- Die Aktionsphase endet, sobald alle ihre verfügbaren Wikinger eingesetzt haben oder alle gepasst haben.
- Durch die unterschiedliche Anzahl benötigter Wikinger auf den Aktionsfeldern kann es dazu kommen, dass jemand keine Wikinger mehr zum Einsetzen hat und passen muss. Überspringt diese Person und fahrt mit der nächsten Person im Uhrzeigersinn fort.

Phase 6: Startperson bestimmen

Die Person, die in der Aktionsphase **als Letzter** Wikinger auf den Aktionsplan eingesetzt hat, bekommt den Start-Elch und wird Startperson in der Aktionsphase der kommenden Runde.

Phase 7: Einnahmen

In diesem Spiel wird zwischen Einnahmen und Prämien unterschieden. Einnahmen werden (in dieser Phase) in Silbermünzen ausgezahlt, Prämien gibt es in Form von Waren (während Phase 10).

Im Spielverlauf deckt ihr die Felder im Abdeckbereich eures Heimatplans mit grünen und blauen Warenmarken ab. Die niedrigste, nicht abgedeckte Zahl auf der „Geld-Diagonalen“ bestimmt, wie viel Silber ihr erhaltet.

In diesem Beispiel ist die 5 die niedrigste, nicht abgedeckte Zahl. Die Einnahmen wären somit 5 Silber.

- Wie ihr den **Jederzeit-Aktionen** entnehmen werdet *(siehe Seite 12)*, dürft ihr die Felder der „Geld-Diagonalen“ nur in aufsteigender Reihenfolge von links unten nach rechts oben abdecken.

- Durch den Erwerb von **Entdeckungsplänen** ist es möglich, zusätzliche Einnahmen zu bekommen. Die Einnahmen durch Entdeckungspläne ergeben sich in der gleichen Weise wie auf eurem Heimatplan (siehe auch Anhang, Seite 15).

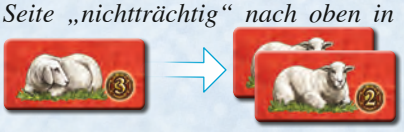
Wenn ihr das Spiel erklärt, bietet es sich an, das Bepuzzeln des Heimatplans mit den grünen und blauen Plättchen an genau dieser Stelle im Detail zu erklären, da diese Regeln hier – bei den Einnahmen – große Bedeutung haben. Zur Einstimmung wurden diese Regeln bereits auf Seite 6 vorgestellt, die ausführliche Formulierung der Regeln folgt auf Seite 12. Hier geht es erst einmal weiter mit dem Rundenverlauf.

Phase 8: Tiervermehrung

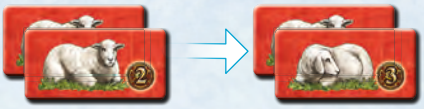
Für die Warenmarken „Schaf“ und „Rind“ habt ihr eigene Ablagefelder *(Ställe)* rechts unten auf eurem Heimatplan. Beachtet, dass beide Seiten der Tiermarken das gleiche Tier darstellen – nichtträchtig und trächtig.

Die Tiere vermehren sich in dieser Phase nach folgender Spielregel:

- Immer wenn ihr mindestens 1 Schaf auf der Seite „trächtiges Schaf“ liegen habt, dreht diese Warenmarken zurück auf die Seite „Schaf“ und nehmt euch jeweils 1 zusätzliche Warenmarke „Schaf“ *(die ihr mit der Seite „nichtträchtig“ nach oben in euren Schafstall legt).*



- Habt ihr hingegen mindestens 2 Schafe und keines liegt auf der Seite „trächtiges Schaf“, dreht ihr eine dieser Marken auf die Seite „trächtiges Schaf“.



Das Gleiche gilt für eure Rinder.

Nach diesen Regeln könnt ihr sowohl bei den Schafen als auch bei den Rindern in jeder zweiten Runde Nachwuchs bekommen.

Beispiele für die Tiervermehrung:

- *Ihr habt 2 nichtträchtige und 1 trächtiges Schaf. Dann bekommt das trächtige Schaf Nachwuchs, während die anderen beiden Schafe nichtträchtig bleiben. Nach dieser Tiervermehrung habt ihr 4 nichtträchtige Schafe.*
- *Ihr habt 4 nichtträchtige Schafe. Ihr dürft dennoch nur 1 einzige Schafmarke auf die Rückseite „trächtiges Schaf“ drehen.*
- *Ihr habt 1 nichtträchtiges und 1 trächtiges Schaf. In der Aktionsphase gebt ihr das nichtträchtige Schaf ab. In der Vermehrungsphase der gleichen Runde bekommt euer trächtiges Schaf Nachwuchs, auch wenn es nun ganz alleine im Stall steht. (So ist das manchmal im Leben.)*

Phase 9: Festmahl

Für das Festmahl sind diejenigen Felder auf der Leiste „Festtafel“ von Bedeutung, die nicht mit Wikingern belegt sind.

In diesem Beispiel sind noch 3 Felder mit Wikingern belegt, 9 Felder sind frei.

Belegt die leeren Felder mit orangefarbenen und roten Nahrungsmarken aus eurem Vorrat *(bzw. Stall)* und/oder mit „1 Silber“-Münzen. Beachtet dabei folgende Regeln:

- Orangefarbene Marken *(Agrarprodukte)* dürfen **nicht** direkt neben andere orangefarbene Marken gelegt werden.

Das Übersichtsplättchen für die Aktionsmöglichkeiten veranschaulicht euch diese Regeln.

- Rote Marken *(Tierprodukte)* dürfen **nicht** direkt neben andere rote Marken gelegt werden.
- Silbermünzen dagegen dürfen direkt nebeneinander gelegt werden.
- *(Baustoffe wie Erz dürft ihr nicht auf eure Festtafel legen.)*
- Wenn ihr Waren gleicher Sorte ablegt *(im folgenden Beispiel Pökelfleisch)*, dürft ihr nur die erste dieser Marken mit der längeren Seite auf die Leiste legen, alle weiteren Marken der Sorte müsst ihr um 90° drehen und damit für euch ungünstig ablegen. *(Quadratische Marken betrifft diese Einschränkung logischerweise nicht.)*

Von der Ware „Pökelfleisch“ lohnt es sich in der Regel, nur 1 Ware pro Festmahl zu servieren. Bohnengerichte lassen sich dagegen „verlustfrei“ essen.

- Ihr dürft die Leiste „Festtafel“ in ihrer Länge nicht überschreiten.
- Es ist euch gestattet, auch die erste Marke einer Sorte ungünstig abzulegen. *(Dies hilft euch ggf., die zuvor genannte Regel einzuhalten.)*

Die Vorliebe des Autors für Bohnengerichte ist ja bekannt. Die Wikinger legten Wert darauf, sich ausgewogen zu ernähren. Zu viel Pökelfleisch ist ungesund.

Thingstrafe

• Für jedes Feld auf eurer Leiste „Festtafel“, das ihr nach diesen Regeln nicht belegen könnt oder wollt, müsst ihr euch eine Marke „Thingstrafe“ nehmen, die ihr in euren Vorrat legt und dort bis zum Ende des Spiels behalten müsst. *(Thingstrafen werden nur selten erteilt, weil ihr das Festmahl immer erst nach den Silber-Einnahmen ausrichtet.* ***Silbermünzen*** *habt ihr also meistens genug für das Fest.)*

Für jede Thingstrafe werden euch am Ende des Spiels 3 Punkte abgezogen.

Nehmt am Ende dieser Phase alle Marken von eurer Leiste „Festtafel“ herunter und legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat.

Phase 10: Prämien

Einige Felder im Abdeckbereich eures Heimatplans sind von Beginn an belegt – sie weisen je ein Warensymbol auf. Im Spielverlauf könnt ihr sie überdecken *(gemäß den Lege-Regeln, siehe „Jederzeit“-Aktionen auf Seite 12)*. Solltet ihr aber alle acht Felder um das Symbolfeld herum abdecken, während ihr das Symbolfeld selbst frei lasst, erhaltet ihr die dargestellte Ware jede Runde als Prämie.

Weil Erz auf eurem Heimatplan am Rand liegt, braucht ihr um das Warenfeld „Erz“ herum nur fünf Felder abzudecken, um die Ware Erz regelmäßig zu beziehen.

Der Besitzer dieses Heimatplans bekommt jede Runde 1 Met, 1 Holz, 1 Stein und 1 Erz.

• Alle Prämien, die ihr bekommt, werden euch gleichzeitig ausgehändigt.

Tipp für Fortgeschrittene: Wenn ihr euren Heimatplan im Vorfeld der Einnahmen bepuzzelt, bekommt ihr danach Silber, das ihr direkt zur Erlangung von Prämien ablegen könnt. (Das Silber, mit dem im Beispiel Erz umrahmt wurde, könnte also zum Beispiel aus den Einnahmen in der gleichen Runde stammen.)

Phase 11: Bergstreifen aufdecken und anpassen

Auf den Bergstreifen werden die Baustoffe bereitgestellt, die ihr in den Aktionsphasen erwerben könnt *(siehe „Berg- und Handelsaktionen“ auf Seite 15)*.

Hier bekommt ihr eure Baustoffe.

• Nehmt in dieser Phase von allen offen ausliegenden Bergstreifen jeweils den am weitesten links befindlichen Baustoff *(der dem dargestellten Pfeil also am nächsten ist)* und legt diesen zurück in den allgemeinen Vorrat. Dazu zählt auch das Feld „2 Silber“.

• Deckt anschließend einen neuen Bergstreifen auf und belegt ihn mit den abgebildeten Waren. *(Dadurch können durchaus mehr Bergstreifen offen ausliegen als zu Beginn des Spiels.)*

• Wenn ein Bergstreifen leer ist, wird er aus dem Spiel genommen.

Links oben verschwindet ein Bergstreifen, rechts unten kommt ein neuer hinzu.

• Wenn im Spiel mit vier Personen über 7 Runden gespielt wird, reichen die Bergstreifen nur für 6 Runden aus. Zur siebten Runde wird in diesem Fall kein weiterer Bergstreifen aufgedeckt.

Phase 12: Eingesetzte Wikinger vom Aktionsplan nehmen

Nehmt eure Wikinger vom Aktionsplan zurück auf euren Thingplatz *(und setzt das Spiel mit Phase 1 der nächsten Runde fort)*.

Jederzeit-Aktionen

Es gibt eine Reihe von Aktionen, die ihr **jederzeit** im Spiel und so oft, wie ihr wollt, nutzen könnt *(in der Regel auch, während ihr eine Hauptaktion durchführt)*.

Das Bedecken des Heimatplans

Wie schon mehrfach angedeutet, dürft ihr **jederzeit im Spiel** grüne Handwerks-, blaue Luxuswaren und graue Sondermarken sowie Silbermünzen und Erzwaren auf leere Felder in den Abdeckbereich eures Heimatplans legen.

Dabei gelten folgende Regeln:

Die Felder mit den **großen Zahlen** *(0, 1, 2, 2, 3…)* bilden die „Geld-Diagonale“ *(siehe Seite 9, „Einnahmen“)*.
Ihr dürft diese Felder nur dann abdecken, wenn ihr dabei auch alle Felder abdeckt *(bzw. abgedeckt habt)*, die
- sich links von der Zahl
- unterhalb der Zahl und
- im Quadrat links unterhalb der Zahl

befinden.
Felder mit Warensymbol gelten immer als abgedeckt.

In der Anfangsphase des Spiels könnt ihr mit nur einer Marke (zum Beispiel einem Gewand) 3 Zahlen auf einmal abdecken. (Auf die Prämie „Met“ würdet ihr dann allerdings verzichten.)

In der Spielsituation links können die Einnahmefelder „3“ und „4“ durch eine Marke „Haut und Knochen“ oder „Wolle“ gleichzeitig abgedeckt werden, weil alle notwendigen Felder dadurch mit abgedeckt wären.

- Die Abdeckbereiche auf dem Heimatplan deuten in ihrer Gestaltung größer werdende Quadrate an, die es euch erleichtern sollen, diese Abdeckregel zu verinnerlichen.

- Grüne Marken dürfen **nicht an grüne Marken** grenzen *(wohl aber diagonal). (Dies wird euch durch die Ablagehilfe unten auf dem Heimatplan veranschaulicht.)*

- Blaue Marken dürfen dagegen an blaue Marken grenzen, wie auch Silbermünzen an Silbermünzen und Erzwaren an Erzwaren grenzen dürfen. Sondermarken werden wir blaue Marken behandelt.

Gelegentlich wird gegen diese Regel verstoßen, ohne es zu beabsichtigen. Für den Fall, dass ein solcher „Ablagefehler“ zu spät entdeckt wird, bieten wir auf Seite 23 eine Regelung an.

- Abgelegte Marken dürfen ausliegende Marken nicht überdecken *(auch nicht teilweise)* – wohl aber die vorgezeichneten Warensymbole *(siehe Prämien)*. Felder mit Warensymbol gelten bereits als abgedeckt.
- Alle Waren, die ihr auf euren Heimatplan legt, dürfen nicht über den ausgewiesenen Bereich hinausreichen.

Der Heimatplan hat oben rechts eine Ausbuchtung von drei Feldern, damit ihr auch noch in der Schlussphase des Spiels größere Marken wie z. B. die Schatztruhe ablegen könnt.

Im Rahmen dieser Spielregeln ist es übrigens durchaus erlaubt, Minuspunkte auf dem Heimatplan abzudecken, ohne die Felder unten links zu „bepuzzeln“. Ihr müsst dabei nur berücksichtigen, dass ihr keines der höherwertigen Ertragsfelder abdeckt, solange die niedrigerwertigen Ertragsfelder frei sind.

Hier ein Beispiel, wie ihr die Felder oben rechts bepuzzeln könnt, ohne die Ertragsfelder abdecken zu dürfen.

Credits

Das Spiel „Ein Fest für Odin“ ist im Mai 2013 entstanden und im Oktober 2016 erschienen. Die ausführliche Testspielserie startete im August 2014. Frank Heeren organisierte die Realisation dieses spielerischen „Schwergewichts“. Illustration und Grafik lagen in der Zeichenhand von Dennis Lohausen. Die Spielregeln wurden geschrieben von Uwe Rosenberg, der sein Spiel auch selbst redaktionell begleitete. Christof Tisch nahm das Setzen der Ausbildungskarten und Hans-Georg Schneider das Setzen des Regeltextes vor. Grzegorz Kobiela leistete die aufwändige Übersetzungsarbeit ins Englische. Seine akribische Arbeitsweise ermöglichte es ihm, eine große Zahl von sprachlichen Verbesserungsvorschlägen einzubringen. Das Redaktionsteam bedankt sich herzlich bei Gernot Köpke für seine historischen Begleittexte, die von Uwe Rosenberg ergänzt und von Gernot selbst auf Englisch übersetzt wurden, und für seine unermüdliche Hilfe beim Spieletesten, sowie den Korrekturlesern der Spielregel: Janina Kleinemenke, Gabriele Goldschmidt, Grzegorz Kobiela und Mario Weise. Gernot wiederum dankt den Korrekturlesern seiner Begleittexte, Kerstin Herdzina und Steffen Jost. Uwe Rosenberg dankt besonders Andreas „Ode“ Odendahl, der die wichtige Idee mit den Prämien in das Spiel einbrachte.

Gedankt sei auch allen Testspieler:innen in chronologischer Reihenfolge: Andreas Odendahl, Lasse Goldschmidt, Gabriele Goldschmidt, Sascha Hendriks, Mechthild Kanz, Reinhold Kanz, Kai Poggenkamp, Thorsten Roth, Janina Kleinemenke, Jennifer Jünger, Marc Jünger, Hagen Dorgathen, Corinna Büttemeier, Stephanie Michaelis, Petra Zardock, Anja Beduhn, Michael Speckmann, Ingo Böckmann, Frank Heeren, Pan Pollack, Helge Ostertag, Jens Drögemüller, Thorsten Hanson, Stephan Rink, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Kevin Farnworth, Maxime Gauthier-Kwan, Anthony Gascon, Emily Berthelet, Klaus Lottmann, Florian Racky, Ronny Vorbrodt, Rolf Raupach, Stefan Wahoff, Tanja Muck, Peter Muck, Tim Koch, Christoph Post, Bianca Bartsch, Claudia Görldt, Patrick Enger, Gabi Köpke, Gernot Köpke, Tanja Techmann, Torsten Techmann, Lisa Hofmann, Markus Habenberger, Witold Kliszczynski, Raimund Kessler, Jutta Böhm, Michael Gnade, Karola Köhler, Lea Reinisch, Patrick Hoffbauer, Dani Kemmler, Antonio Messina, Jörg Freudenstein, Kerstin Herdzina, Ragnar Deist, Jürgen Dissinger, Désirée Höher, Andrea Neis, Stefan Ziemerle, Oliver Heck, Sebastian Dames, Lisa Roggenbuck, Anne Birkelbach, Ralf Seifert.

Das Bedecken der Entdeckungspläne

Wie auf dem Heimatplan dürft ihr **jederzeit im Spiel** auch auf leere Felder der Entdeckungspläne grüne Handwerks-, blaue Luxuswaren und graue Sondermarken sowie Silbermünzen und Erzwaren legen. Dabei gelten die gleichen Regeln, wie auf eurem Heimatplan.

Beachtet, dass es im „Landesinneren" der Entdeckungspläne Felder geben kann, die nicht überdeckt werden dürfen, wie zum Beispiel das Ertragsfeld „5" auf der Bäreninsel. Ihr erkennt diese Felder an ihrer deutlich hervorgehobenen, grünen Umrandung.

Viele Warenfelder auf den Entdeckungsplänen haben weniger als 8 Nachbarfelder. Die Prämien auf diesen Feldern sind entsprechend leicht zu erzielen.

Für das Prämienpaar „Runenstein, Erz" braucht ihr auf der Bäreninsel nur sechs Nachbarfelder zu bepuzzeln.

Das Bedecken der Hausplättchen

Ihr dürft orangefarbene Agrarprodukte, rote Tierprodukte, grüne Handwerksprodukte und blaue Luxuswaren sowie einzelne Silbermünzen **jederzeit im Spiel** auf leere Felder eurer Häuser legen.

Dabei gilt, dass orangefarbene Marken nicht an orangefarbene grenzen dürfen und rote Waren nicht an rote *(wohl aber diagonal, wie euch die Ablagehilfe auf den Hausplättchen zeigt).*

Beachtet, dass ihr die Säulen inmitten der Langhäuser nicht abdecken dürft.

Bei all diesen Jederzeit-Aktionen gilt:

Ihr dürft einmal abgelegte Marken von euren Plänen oder Häusern **nicht mehr zurücknehmen**.

Es ist euch allerdings gestattet, Marken innerhalb einer Runde **probeweise** abzulegen, damit ihr besser abschätzen könnt, wie ihr beim „Puzzeln" vorgehen wollt.

Alle Einnahmen und Prämien werden in der Phase 7 bzw. 10 zur gleichen Zeit generiert. Es ist also nicht möglich, die Prämien von einem Plan noch in derselben Phase auf einem anderen Plan zu verpuzzeln.

Tipp: Auch wenn die Marken einmal abgelegt nicht mehr zurückgenommen werden dürfen, empfehlen wir doch, sie vor den Einnahmen und Prämien großzügig zu verpuzzeln. Gerade die Marken, die viele Felder abdecken, gehören auf den Plan und nicht in den Vorrat.

Schiffskauf

Ihr könnt **jederzeit im Spiel** Schiffe kaufen. Bezahlt die Schiffe mit Silbermünzen aus eurem Vorrat. Die Schiffe kosten so viel, wie sie wert sind. Ihr Preis steht auch auf dem Vorratsplan für Schiffe. *(Ihr müsst Schiffe nicht unbedingt kaufen, sondern könnt sie auch stattdessen mit Holz bauen (siehe -> bauen, Aktionsfelder „Schiffbau" auf Seite 15).*

- Die Walfangboote sind kleine Schiffe.
- Knorr und Drachenschiff gelten als „große Schiffe".

*Die **Knorr** kostet 5 Silber.*

Ein Walfangboot kostet 3 Silber, eine Knorr 5 Silber und ein Drachenschiff 8 Silber.

Legt alle Schiffe, die ihr erwerbt, auf Anlegestellen passender Größe in die Bucht auf eurem Heimtplan. *(Es ist nicht erlaubt, Walfangboote auf die größeren Felder zu legen.)*

Geldwechsel

Ihr dürft **jederzeit im Spiel** Silbermünzen wechseln. Es kommen Marken im Wert von „1 Silber", „2 Silber", „4 Silber" und „10 Silber" vor.

Alle Silbermarken sind so gestaltet, dass ihr sie auch auf die Pläne oder Häuser puzzeln könnt.

Bewaffnung

Ihr dürft **jederzeit im Spiel** *(auch unmittelbar vor, nicht aber während einer Aktion)* Erz, das in eurem Vorrat liegt, auf die vorgesehenen Felder eurer Walfangboote oder Drachenschiffe legen.

Einmal abgelegtes Erz dürft ihr **nicht mehr** aus den Schiffen zurück in euren Vorrat nehmen.

***Drachenschiffe** mit Erz an Bord eignen sich für Plünderungen (siehe Seite 18).*

***Walfangboote** werden mit 1 vorgezeichneten Erz an Bord erworben und bieten Platz für 1 weiteres Erz.*

Ausbildungen

Viele Ausbildungen stellen Aktionen dar, die ihr **jederzeit im Spiel** durchführen könnt *(siehe Seite 21)*.

Ausbildungen mit Jederzeit-Aktionen erkennt ihr an der blauen Hintergrundfarbe im Funktionsfeld.

Schenkungen

Es ist euch ausdrücklich **nicht** erlaubt, Waren, Schiffe, Pläne oder Karten, die ihr besitzt, außerhalb einer Aktion zu verschenken oder abzuwerfen.

Die Aktionsfelder

Der Aktionsplan weist eine Vielzahl von unterschiedlichen Aktionsfeldern auf. *(Wie ihr die Aktionsfelder nutzt, wurde auf Seite 9 unter „Phase 5: Aktionen“ erklärt.)*

Generell gilt:
Manche Aktionen fordern den Besitz eines bestimmten Schiffes: Ihr dürft ein und dasselbe Schiff mehrmals in einer Runde für verschiedene Aktionen einsetzen.

Beispiel: Ihr habt genau ein Drachenschiff in eurer Bucht liegen. Dann dürft ihr dieses Schiff
- *zuerst nutzen, um einen Überfall zu tätigen,*
- *danach, um den Plan „Neufundland“ zu entdecken,*
- *und schließlich, um noch in der gleichen Runde eine Auswanderung zu bewirken.*

Alle in diesem Beispiel angedeuteten Drachenschiff-Aktionen werden auf den kommenden Seiten ausführlich erklärt. Die meisten Aktionsfelder (wie zum Beispiel die Ertragsfelder) haben allerdings eine recht einfache Struktur: Deshalb wollen wir mit der Erläuterung dieser Felder beginnen.

Ertragsfelder

Auf den grünen Feldern des Aktionsplans bekommt ihr genau das, was auf dem Feld steht, zum Beispiel 1 Stockfisch.

Im Besonderen gilt:

Hier bekommt ihr 1 Milch, falls ihr 1 Rind habt, 2 Milch, falls ihr 2 Rinder habt, und 3 Milch, sofern ihr 3 oder mehr Rinder habt.

Hier bekommt ihr 1 Wolle, falls ihr 1 Schaf habt, 2 Wolle, falls ihr 2 Schafe habt, und 3 Wolle, sofern ihr 3 oder mehr Schafe habt.

Hier bekommt ihr 1 Gewürz und 1 Silber. Zusätzlich erhaltet ihr 2 Milch, falls ihr mindestens 1 Rind habt, und/oder 1 Wolle, falls ihr mindestens 1 Schaf habt.

Auf diesem Feld bekommt ihr Holz und Erz aus dem **allgemeinen Vorrat**. Während ihr immer genau 1 Erz erhaltet, ist die Anzahl Holz **von der Personenzahl abhängig**: Wenn ihr zu zweit/dritt/viert spielt, erhaltet ihr entsprechend 2/3/4 Holz. *(Im Solospiel gibt es sogar nur 1 Holz.)*

Generell gilt:
Wenn Waren Geld kosten, dann steht dies links auf dem Aktionsfeld unterhalb eines Geldbeutels. *Ein Rind und eine Milch kosten insgesamt 3 Silber.*

Tipp: Beim 1. Spiel wird häufig die Bedeutung des Wochenmarktes überschätzt. In den Erntephasen werden eure Wikinger schon recht gut versorgt. Allzu viele zusätzliche Nahrungsmarken benötigt ihr somit nicht. Das langfristige Potential der Viehzucht wird dagegen eher unterschätzt.

Tauschfelder

Die grauen Aktionsfelder beziehen sich auf Hausbau, Schiffbau und Handwerk. Hier tauscht ihr etwas *(zumeist Baustoffe aus eurem Vorrat)* **genau einmal** gegen etwas anderes ein. Im Besonderen gilt:

Auf diesem Aktionsfeld könnt ihr für 2 Holz einen Schuppen erwerben *(zu seiner Funktion siehe Seite 15, Anhang)*.

Hier könnt ihr für 1 oder 2 Steine ein Plättchen „Steinhaus“ bzw. „Langhaus“ bauen *(zur Funktion der Häuser siehe Seite 15, Anhang)*:

Beachtet, dass die Anzahl der Schuppen- und Häuserplättchen begrenzt ist.

Hier könnt ihr für 1 bzw. 2 Holz das auf dem Feld beschriebene Schiff bauen *(kein anderes)*:

Die Anzahl der Schiffe im Spiel ist unbegrenzt. Knapp bemessen ist dagegen die Zahl der Anlegestellen in eurer Bucht: Ihr könnt mit höchstens drei Walfangbooten und vier großen Schiffen *(Knorr, Drachenschiff)* vor Anker gehen.

Auf diesem Feld könnt ihr wählen, was ihr für 2 Steine und 2 Holz erwerben wollt: Nehmt entweder 1 Steinhaus und 1 Drachenschiff oder 1 Langhaus und 1 Knorr.

Hier tauscht ihr eine orangefarbene Marke „Flachs“ gegen die größere und wertvollere grüne Marke „Leinen“.

Wer auf diesem Aktionsfeld aus den grünen Marken „Fell“ und „Leinen“ eine „Kleidung“ macht, wird zusätzlich mit 2 Silber belohnt.

In der Schmiede könnt ihr 1 Erz gegen eines der Plättchen tauschen, die ein Schmiedezangen-Symbol haben. *(Schmuck-Plättchen haben eine Schmiedezange sowie alle Sondermarken, die auf dunklen-grauem Grund abgebildet wurden.)*

Hier bekommt ihr 4 Silbermünzen und könnt zusätzlich 1 grüne Marke „Wolle“ gegen 1 Marke „Gewand“ tauschen und/ oder 1 blaue Marke „Tafelsilber“ gegen 1 Marke „Schmuck“.

Auf diesen drei Aktionsfeldern tauscht ihr Stein und/oder Holz bzw. Erz gegen die blauen Waren „Runenstein“ und „Truhe“. Auf den ersten beiden Feldern werdet ihr zusätzlich mit 1 Silber belohnt.

Das Ausspielen einer einzelnen Ausbildung kostet 1 Stein oder 1 Erz und bringt zusätzlich 1 Silber ein *(siehe auch „Ausbildung“ auf Seite 20)*.

Hier könnt ihr eines eurer Walfangboote* gegen eine Knorr tauschen *(müsst es aber nicht)*, bevor ihr mit der ertauschten Knorr oder einem eurer anderen großen Schiffe auswandert *(zur Auswanderung siehe Seite 17)*.

**Beim Bootstausch geht das Erz, das ggf. auf dem Walfangboot liegt, verloren.*

Berg- und Handelsaktionen

Bergaktionen

Unter den goldbraunen Aktionsfeldern erlauben einige, Baustoffe oder Silber von den Bergsteifen zu nehmen.

Wenn ihr Waren von den Bergstreifen bekommt, nehmt sie immer von links nach rechts *(d. h. zuerst die, die dem dargestellten Pfeil am nächsten sind)*.

Die 2 Silber ganz rechts gelten dabei als eine Position. *(Nach Entnahme der 2 Silber kommt der Bergstreifen aus dem Spiel, sofern er dann ganz leer ist. Solltet ihr euch entscheiden, das letzte verfügbare Silber von einem Bergstreifen zu nehmen, verfallen ggf. weitere Baustoff-Aktionen auf diesem Streifen.)*

Die Aktion „2 Baustoffe nehmen“ bedeutet, dass ihr einen Bergstreifen auswählt und von diesem *(bis zu)* 2 Positionen nehmt.

Die Aktion „3+2 Baustoffe nehmen“ bedeutet, dass ihr *(bis zu)* 3 Positionen von dem einen und *(bis zu)* 2 weitere Positionen von einem anderen Bergstreifen nehmen müsst. *Hier ist es nicht erlaubt, 5 Positionen vom selben Bergstreifen zu nehmen.*

Nehmt euch zum Beispiel 3 Holz von dem einen Bergstreifen und Erz und die Silbermarke vom zweiten Bergstreifen.

Die Aktion „2+2+2+2 Baustoffe nehmen“ bedeutet, dass ihr von *(bis zu)* vier Bergstreifen jeweils *(bis zu)* 2 Positionen erhaltet. *Hier ist es nicht erlaubt, 4 bzw. 6 Positionen vom selben Bergstreifen zu nehmen.*

Handelsaktionen

Unter den goldbraunen Aktionsfeldern gibt es Handelsfelder, die euch erlauben, Warenmarken aus eurem Vorrat gegen andere, wertvollere Waren zu tauschen.

Mit der Aktion „1 Ware ⇧“ könnt ihr genau 1 eurer Warenmarken gegen die nächst wertvollere tauschen. **Unter Beibehaltung der äußeren Form** tauscht ihr wahlweise eine orangefarbene Marke gegen eine rote, eine rote gegen eine grüne oder eine grüne gegen eine blaue Ware.

Tauscht zum Beispiel mit der Aktion „1 Ware ⇧“ einmal „Stockfisch“ gegen eine Marke „Fell“.

Mit der Aktion „2 Waren ⇧“ könnt ihr *(bis zu)* 2 eurer Warenmarken gegen die jeweils nächst wertvollere tauschen. Dies darf beide Male die gleiche Warensorte sein. *(Ihr dürft nur **nicht** zweimal in Folge dieselbe Marke „aufwerten“: von Orange zu Grün oder von Rot zu Blau.)*

Die Teilaktion „2 Waren ⇧⇧“ erlaubt euch, 2 eurer Marken je zweimal in Folge „aufzuwerten“: Tauscht eine orangefarbene gegen eine grüne Ware oder eine rote gegen eine blaue Ware. *(Zusätzlich erhaltet ihr noch 4 Baustoffe von einem Bergstreifen.)*

Weitere Felder auf dem Aktionsplan erlauben euch, mehr als 2 Waren zu handeln.

Auch die roten Tiermarken in euren Ställen können so gegen grüne oder blaue Marken eingetauscht werden. Als große Marken decken sie viele Felder auf euren Plänen ab.

Auf einem der hier beschriebenen Aktionsfelder bekommt ihr zusätzlich 4 Waffenkarten. Dies bedeutet, dass ihr euch vier zufällige Waffen zieht *(und offen vor euch ablegt)*.

Überprüft, bevor ihr eure Waren mit Aktionen „Waren ⇧“ gegen wertvollere tauscht, wie viele und welche Waren ihr für das kommende Festmahl benötigt. Wir raten, die Waren für das Festmahl bereits in der Aktionsphase probeweise auf die Leiste „Festtafel“ abzulegen.

Die Aktionsfelder auf blauem, gelbem, rotem und braunem Hintergrund haben Sonderbedeutungen. Blau steht für den Fernhandel, Gelb für Auswanderungen, Rot für Jagd, Überfall und Plünderung. Braun ist die Farbe der Ausbildungskarten.

Aktionsfelder für die Knorr

Blau ist die Farbe für alle Aktionsfelder, für die eine Knorr benötigt wird, weil es hier auch um blauen Luxuswaren geht, die erhandelt werden.

Fernhandel

Die beiden Aktionsfelder des Fernhandels befinden sich in der ersten und zweiten Spalte des Aktionsplans. Auf den Feldern für den Fernhandel zahlt ihr 1 Silber, um als „Fernhandel“ beliebig viele **unterschiedliche grüne** Warenmarken aus eurem eigenen Vorrat auf die blaue Seite zu drehen. Bedingung für das Wenden der Marken ist, dass ihr **mindestens eine Knorr** in eurer Bucht habt.

- Grüne Marken, die bereits auf den Abdeckflächen eurer Pläne liegen, dürfen nicht mehr auf die blaue Seite gewendet werden (mit dem Ziel wohlmöglich, an diese Marken andere grüne Marken anlegen zu dürfen).

In diesem Beispiel könnt ihr mit einer einzigen Aktion „Fernhandel“ 1 Leinen, 1 Fell, 1 Öl, 1 Wolle und 1 Kleidung auf die blaue Seite drehen. (Das zweite Leinen muss dagegen auf der grünen Seite bleiben.)

Sonderverkauf

Das Aktionsfeld des Sonderverkaufs befindet sich in der dritten Spalte des Aktionsplans.

Auf den Sondermarken stehen Silberpreise. Sofern ihr **mindestens eine Knorr** habt, könnt ihr die Preise bezahlen, um dafür *(bis zu)* 2 dieser Marken zu erwerben. *(Die englische Krone kann als einzige Sondermarke nicht käuflich erworben werden. Wir hatten bei Queen Elisabeth II. angefragt, als sie am 25. Juni 2015 in Frankfurt war. Sie wies unsere Anfrage in ihrer gewohnt höflichen Art zurück.)*

Die Glasperlen haben keine Silberkosten, der Helm kostet 1 Silber.

Auswanderung

Gelb ist die Farbe der Auswanderung. Auf den Aktionsfeldern „Auswanderung“ könnt ihr eine Knorr oder ein Drachenschiff*, das ihr besitzt, auf die Rückseite drehen und links auf der Leiste „Festtafel“ eures Heimatplans ablegen. Dieses Plättchen steht euch nun als Schiff nicht mehr zur Verfügung, verringert aber die Abgaben, die ihr beim Festmahl *(siehe Seite 10)* leisten müsst.

Legt das Schiffsplättchen eurer zweiten Auswanderung rechts neben das erste an. Ihr könnt erkennen, dass ihr nach jeder Auswanderung weniger Nahrung beim Festmahl abzugeben habt. Beim Festmahl in diesem Beispiel sind nun nur noch 5 Felder zu belegen.

- Auf den Feldern für die Auswanderung zahlt ihr X Silber, wobei X der aktuellen Runde entspricht. *(Eine Auswanderung in der dritten Runde kostet euch drei Silber.)*

- In dem unwahrscheinlichen Fall, dass ihr schon so viele Auswanderungen durchgeführt habt, dass eure Wikinger auf der Festtafel einem weiteren Auswandererschiff den Platz versperren, ist eine Auswanderung nicht möglich.

*Auf Wikingerfiguren müsst ihr nach dem Auswandern **nicht** verzichten. (Die Wikingerfiguren stellen die Anführer eures Sippenverbands dar und würden euch niemals im Stich lassen.)*

*Erz, das auf einem Drachenschiff liegt, mit dem ihr auswandert, geht verloren.

Überfall, Plünderung und Jagd

Die rot hinterlegten Aktionsfelder bieten die Aktionen an, bei denen ihr würfeln müsst.

Der orangefarbene, achtseitige Würfel kommt auf allen Aktionsfeldern zum Einsatz, bei denen dies oben links durch die Darstellung dieses Würfels angezeigt wird. Das Gleiche gilt für den blauen, zwölfseitigen Würfel.

Generell gilt:
Beim Überfall *(mit dem orangefarbenen Würfel)* und den Plünderungen *(mit dem blauen Würfel)* möchtet ihr möglichst **hoch** würfeln.

Auf den Feldern, die im oberen Segment des Aktionsplans ein Würfelsymbol zeigen, möchtet ihr dagegen möglichst **niedrig** würfeln.

In jedem Fall dürft ihr den Würfel **bis zu dreimal** werfen. *(Jeder neue Wurf macht das Ergebnis des vorherigen hinfällig.)* Ihr könnt jeden eurer Würfe liegen lassen und – *nach eventueller Modifikation des Wurfes* – euer **Kampfergebnis** bekannt geben. Danach könnt ihr eure Würfelaktion als Erfolg feiern oder das Scheitern der Unternehmung erklären.

Den folgenden Anwendungen folgt jedes Mal ein ausführliches Beispiel.

Überfall

Um eine Aktion „Überfall“ spielen zu können, müsst ihr mindestens ein **Drachenschiff** besitzen.Das Erz auf diesem Schiff *(siehe „Jederzeit-Aktionen“ auf Seite 13)* spielt **keine** Rolle, da ihr es **nicht einsetzen** dürft.

Erfolg
Alle blauen Warenmarken haben einen Schwertwert. Sucht euch nach dem Würfeln mit dem orangefarbenen Achtseiter genau eine Warenmarke aus*, deren Schwertwert dem gewürfelten oder einem niedrigeren Wert entspricht. Mit jedem Stein und jeder Waffe „Langschwert“, die ihr aus eurem Vorrat abgebt, könnt ihr eure gewürfelte Zahl im Nachhinein um je 1 erhöhen *(auch über die 8 hinaus).*
Erst daraus resultiert euer „Kampfergebnis“.

Schwertwert

Scheitern
Ihr scheitert beim Überfall, wenn ihr eine 5 oder niedriger würfelt und das Würfelergebnis nicht verbessert. Das Gleiche gilt, wenn ihr eure Unternehmung aus freien Stücken für gescheitert erklärt. **Zum Trost erhaltet ihr dann aus dem allgemeinen Vorrat 1 Stein und 1 Langschwert****.

Links im Aktionsfeld „Überfall“ erkennt ihr die Symbole für Stein und Langschwert. Die Symbole haben zwei Bedeutungen.

- *Sie zeigen euch erstens an, mit welchen Waren und Waffen ihr euer Würfelergebnis verbessern könnt.*
- *Sie erinnern euch zweitens daran, womit ihr getröstet werdet, falls eure Unternehmung scheitert. Die Symbole in den Aktionsfeldern für „Plünderung“ und „Jagd“ sind in der gleichen Weise zu verstehen.*

Beispiel für einen gescheiterten Überfall

Ihr habt ein Drachenschiff und wählt eine Aktion „Überfall“. Es ist unerheblich, wie viel Erz ihr auf dem Drachenschiff habt, da ihr es nicht einbringen dürft. Ihr nehmt euch den orangefarbenen Würfel und erzielt im ersten Wurf eine 4, im zweiten eine 5. Statt aufzuhören, würfelt ihr eine 3. Mit 2 Steinen und 1 Langschwert kämt ihr höchstens auf ein Kampfergebnis von 6, was einem Runenstein entspricht. Ihr entscheidet euch, lieber das Scheitern des Überfalls zu erklären und als Kampfentschädigung 1 Stein und 1 Langschwert zu bekommen.

Plünderung

Wie beim Überfall wollt ihr bei der Plünderung einen hohen Würfelwurf erzielen.

Für eine Plünderung benötigt ihr ein **Drachenschiff**. Solltet ihr mehrere Drachenschiffe haben, kommt **nur dasjenige** zum Einsatz, das mit dem **meisten Erz** ausgestattet ist.

Erfolg

Bei der Plünderung wird zum Würfelergebnis pro Erz auf eurem Drachenschiff je 1 dazugezählt *(auch über die 12 hinaus)*. Ihr gebt das Erz dabei **nicht** ab. Sucht euch nach dem Würfeln mit dem blauen Zwölfseiter genau eine Warenmarke aus*, deren Schwertwert eurem Kampfergebnis oder einem niedrigeren Wert entspricht. Mit jedem Stein und jedem Langschwert, die ihr aus eurem Vorrat abgebt, könnt ihr euer Kampfergebnis um je 1 erhöhen.

Scheitern

Ihr scheitert bei der Plünderung, wenn ihr unter Hinzuzählen des Erzes höchstens eine 5 erzielt und dieses Würfelergebnis nicht verbessert. Das Gleiche gilt, wenn ihr eure Unternehmung aus freien Stücken für gescheitert erklärt. **Zum Trost erhaltet ihr dann aus dem allgemeinen Vorrat 1 Stein und 1 Langschwert****. Außerdem erhaltet ihr nach jedem gescheiterten Plünderungsversuch vom Aktionsfeld **1 Wikinger** vom jeweiligen Aktionsfeld **zurück** auf euren Thingplatz, von wo aus ihr ihn in der gleichen Runde erneut einsetzen könnt.

Die englische Krone hat den höchsten Schwertwert. Sie ist als solche zusätzlich 2 Punkte wert.

Links unten auf den Aktionsfeldern für „Plünderung“ erkennt ihr das Symbol für einen Wikinger, daneben einen Pfeil, der nach links zeigt. Diese Darstellung steht für den einen Wikinger, den ihr im Trostfall zurückbekommt.

*Bei der Wahl der Warenmarke könnt ihr zwischen den gewöhnlichen blauen Luxusmarken und den grauen Sondermarken wählen, die auf dem ovalen Vorratsplan liegen.

Erlaubt mir, etwas zur Glückskomponente in diesem Spiel zu sagen. Das Würfeln ist in Aufbauspielen zu Recht verpönt. In diesem Spiel ist es so gestaltet, dass Scheitern ein nur minimal schlechterer Spielzug ist, als zum Beispiel 2 Steine (vergleichbar mit Stein und Langschwert) bzw. 2 Holz (siehe „Scheitern“ im nächsten Abschnitt) von einem Bergstreifen zu nehmen. Wer scheitert, wird bei einem neuerlichen Versuch mit einer größeren Chance Erfolg haben. Schlechtes Würfeln verhindert den Erfolg also nicht, es verzögert ihn nur. In diesem Spiel gehört es für mich zu einem Abenteuergefühl einfach dazu.

Beispiel für eine erfolgreiche Plünderung

Ihr habt ein Drachenschiff, das mit 2 Erz beladen ist. 1 Erz habt ihr noch in eurem Vorrat, das ihr noch schnell in euer Drachenschiff legt. Ihr wählt eine Aktion „Plünderung“ und nehmt euch den blauen Würfel. Im ersten Wurf erzielt ihr eine 4. Ihr könntet euch damit zufrieden geben, hofft aber auf höhere Würfe in den beiden folgenden Würfen. Euer zweiter Wurf ergibt eine 6. Da ihr nur noch einen Wurf zur Verfügung hättet, lasst ihr den Wurf nun lieber stehen. Ihr gebt 1 Langschwert ab, um insgesamt ein Kampfergebnis von 10 zu erzielen: 6 durch den Würfelwurf, 3 durch die 3 Erz auf dem Schiff und 1 durch das Langschwert. Für dieses Kampfergebnis sucht ihr euch 1 Warenmarke „Schmuck“ aus.

Wildjagd, Fallestellen und Walfang

Bei der Wildjagd und dem Fallestellen würfelt ihr mit dem orangefarbenen Achtseiter, beim Walfang mit dem blauen Zwölfseiter. Ihr wollt dabei **möglichst niedrig** würfeln.

Erfolg

Zahlt so viel Holz, wie ihr gewürfelt habt. Beim Walfang wird vom Würfelergebnis pro Erz, das ihr auf eingesetzten Walfangbooten habt, je 1 abgezogen. Dies kann zu einem Kampf-ergebnis von 0 führen. Negative Ergebnisse werden wie 0 behandelt. *(Beachtet, dass jedes Walfangboot grundsätzlich mit 1 Erz ausgestattet ist. Habt ihr euer Walfangboot mit 1 weiterem Erz ausgestattet, müsst ihr dieses nicht abgeben.)* Ihr könnt jedes Holz durch die zugehörige Waffe ersetzen**. Als Belohnung bekommt ihr das, was euch auf dem Aktionsfeld versprochen wird***.

Scheitern

Zahlt nichts, wenn ihr bei der Jagd euer Scheitern erklärt. **Zum Trost erhaltet ihr aus dem allgemeinen Vorrat 1 Holz und 1 Waffe****, wie sie für die jeweilige Jagd benötigt wird**. Außerdem erhaltet ihr nach einem vergeblichen Fallestellen **einen Wikinger** vom jeweiligen Aktionsfeld auf euren Thingplatz zurück. Nach einem missglückten Walfang erhaltet ihr sogar **zwei Wikinger zurück**. Diese könnt ihr noch in der gleichen Runde erneut einsetzen.

**Bei Wildjagd, Fallestellen oder Walfang sind dies entsprechend der Jagdform 1 Waffenkarte „Pfeil und Bogen“, „Falle“ oder „Speer“.

Wenn ihr die Wahl habt, entweder 1 Waffe und 1 Holz abzugeben, gebt bevorzugt die Waffe ab. Es ist wie im Leben: Holz lässt sich vielseitiger einsetzen als Waffen.

***Bei der Wildjagd werden euch 1 Fell und 1 Wildfleisch in Aussicht gestellt, beim Fallestellen 1 Pelz und 1 Waffenkarte „Falle“, beim Walfang 1 Öl, 1 Marke „Haut und Knochen“ sowie 1 Walfleisch.

Wildjagd

Fallenstellen

Walfang

Beispiel für eine gescheiterte Wildjagd

Ihr wählt eine Aktion „Wildjagd“. Da das Aktionsfeld für Wildjagd in der ersten Spalte belegt ist, setzt ihr zwei Wikinger auf dem Wildjagd-Feld in der zweiten Spalte ein. Ihr nehmt euch den orangefarbenen Würfel und versucht möglichst niedrig zu würfeln. Im ersten Wurf erzielt ihr eine 3 und könntet euch damit zufrieden geben, hofft aber auf einer Verbesserung in den beiden folgenden Würfen. Euer zweiter Wurf ergibt eine 7, die viel zu hoch ist. Im dritten Wurf erzielt ihr eine 4. Mit z. B. 2 Holz und 2 Waffenkarten „Pfeil und Bogen“ könntet ihr die Jagd erfolgreich beenden, entscheidet euch aber, dass die Kosten dafür zu hoch sind. Ihr lasst die Unternehmung aus freien Stücken scheitern und erhaltet 1 Holz und 1 „Pfeil und Bogen“ als Kampfentschädigung. *(Trotz des Scheiterns erhaltet ihr keinen der eingesetzten Wikinger zurück. Dies wäre nur beim missglückten Fallestellen der Fall. Darüber hinaus verläuft das Fallestellen genauso wie die Wildjagd – nur eben mit Fallen.)*

****Sucht euch eure Entschädigungswaffe bzw. die Falle, die ihr als Belohnung für erfolgreiches Fallestellen bekommt, aus den **offen abgelegten Waffenkarten** heraus. Wenn ihr sie im offenen Stapel nicht findet, sucht sie aus dem verdeckten Stapel heraus und mischt den Stapel anschließend.

2 minus 2 ergibt bei diesem Walfang 0.

Solltet ihr ein Kampfergebnis von 0 erzielen, ist ein freiwilliges Scheitern nicht erlaubt. Ihr müsst euer Würfelergebnis dann beibehalten und dürft auch nicht mehr weiterwürfeln.

Links unten auf den Aktionsfeldern „Walfang“ erkennt ihr zweimal das Symbol für Wikinger und daneben einen Pfeil, der nach links zeigt. Dies steht für die zwei Wikinger, die ihr im Trostfall zurück auf euren Thingplatz nehmt.

Besonderheiten beim Walfang

Für den Walfang gibt es zwei unterschiedliche Aktionsfelder.

Auf dem Hauptfeld für den Walfang *(links)* könnt ihr mit ein bis drei Walfangbooten agieren. In Spalte 4 *(rechts im Bild)* befindet sich ein Nebenfeld für den Walfang. Hier müsst ihr euch auf eines eurer Walfangboote beschränken.

Beispiel für einen erfolgreichen Walfang

Ihr habt zwei Walfangboote, auf die ihr jeweils bereits 1 Erz gelegt habt. Schnell kauft ihr euch noch für 3 Silber ein drittes Boot dazu, das ihr aber leider nicht mit einem zusätzlichen Erz versorgen könnt. Ihr wählt die Aktion „Walfang“, die sich in der dritten Spalte des Aktionsplans befindet, und nehmt euch den blauen Würfel. Im ersten Wurf erzielt ihr eine 8. Würdet ihr die Acht akzeptieren, müsstet ihr noch 3 Speere/Holz beisteuern, um erfolgreich zu sein, denn die 5 Erz in euren Booten machen aus der gewürfelten 8 eine 3. Ihr würfelt weiter. Euer zweiter Wurf ergibt eine 4. Euer Resultat von 4 minus 5 wird auf 0 angehoben. Ein Kampfergebnis von 0 bedeutet, dass ihr euren Walfang sofort erfolgreich beenden müsst.

*Ihr wundert euch bestimmt darüber, dass ihr beim Walfang, der mit bis zu 3 **Walfangbooten** erfolgt, nur drei Wikinger einsetzen braucht, während ihr beim Walfang mit nur 1 Walfangboot vier Wikinger benötigt. Das Walfang-Feld für vier Wikinger ist ein Nebenfeld. Es ist für diejenigen, die den Walfang nur nebenbei mit wenigen Booten betreiben.*

*Genauso wie der Walfang sind auch die Fahrten mit dem **Drachenschiff** so angelegt, dass man sie mit viel oder auch mit wenig Erz durchführen kann. Die Plünderung ist für Drachenschiffe mit viel Erz geeignet, Überfall und Brandschatzung sind auch für Drachenschiffe mit wenig Erz angelegt.*

Die Brandschatzung gilt auch als rotes Aktionsfeld. Hier erpresst ihr Lösegeld in Form einer blauen Warenmarke „Silberhort“, ohne einen Kampf austragen zu müssen – aber nur, wenn ihr *(mindestens)* zwei Drachenschiffe habt.

Entdeckung

Orange ist die Farbe der Entdeckung. Ihr könnt eure Auslage, die zunächst nur aus eurem Heimatplan besteht, um Entdeckungspläne erweitern. Es gibt insgesamt vier Entdeckungspläne, bei denen von der laufenden Runde abhängt, welche Seite oben liegt *(siehe Phase 3 auf Seite 8)*. Jeder Entdeckungsplan kommt genau einmal vor. Sucht euch einen Plan aus, indem ihr die nötige Anzahl Wikinger auf das zugehörige Aktionsfeld einsetzt.

Wenn auf dem Entdeckungsplan, den ihr euch aussucht, Silbermünzen liegen, legt diese in euren Vorrat.

Für jeden Entdeckungsplan benötigt ihr ein Schiff. Teilweise muss es das Schiff einer bestimmten Art sein.
Mit welchen Schiffen ihr einen Entdeckungsplan erhaltet und welches Aktionsfeld ihr dafür nutzen müsst, ist auf den Entdeckungsplänen selbst abgebildet.
In allen Fällen gilt, dass ihr das Schiff, mit dem ihr die Entdeckung vornehmt, **nicht** abgeben müsst.

Mit den jeweiligen Aktionsfeldern könnt ihr folgende Entdeckungspläne erwerben:

mit jedem Schiff	*mit Knorr oder Drachenschiff*	*mit Drachenschiff*
Shetland	*Island*	*Baffin-Insel*
Färöer	*Grönland*	*Labrador*
*Lofoten**	*Bäreninsel*	*Neufundland*
*Orkney**		*Caithness**
*Isle of Mull**		

* aus den enthaltenen Mini-Erweiterungen Inseln und Ernte

Die Entdeckungspläne werden detailliert im Anhang auf Seite 15 beschrieben.

Ausbildung

Ihr beginnt das Spiel mit genau 1 hellbraunen Ausbildungskarte *(siehe Spielvorbereitung)*, die ihr verdeckt auf der Hand haltet. Im Spielverlauf kommen dunkelbraunen Ausbildungskarten hinzu. Erst das Ausspielen einer Karte bewirkt, dass die Funktion der Karte in Kraft tritt *(siehe auch folgender Abschnitt, „Zur Funktion der Ausbildungskarten“)*.

Auf diesem Aktionsfeld zieht ihr zufällig eine Karte vom verdeckten Stapel der dunkelbraunen Ausbildungskarten und nehmt die Karte auf die Hand. Dazu erhaltet ihr 1 Silbermünze.

Hier zahlt ihr wahlweise 1 Stein oder 1 Erz, um eine Ausbildung, die ihr auf der Hand habt, auszuspielen. Dazu bekommt ihr 1 Silbermünze.

Hier könnt ihr bis zu 2 Ausbildungen, die ihr auf der Hand haltet, nacheinander ausspielen.

Auf diesem Aktionsfeld könnt ihr bis zu 4 Ausbildungen, die ihr auf der Hand haltet, nacheinander ausspielen. *(Eine Besonderheit dieses Aktionsfeldes geht aus dem Folgenden hervor.)*

Bonus, wenn ihr drei Wikinger einsetzt

Immer wenn ihr in der dritten Spalte Wikinger einsetzt, bekommt ihr – noch bevor ihr die Aktion durchführt – eine Karte vom verdeckten Stapel der dunkelbraunen Ausbildungskarten auf die Hand, die ihr euch sofort ansehen dürft. *(Dies ist nur auf den Aktionsfeldern der dritten Spalte möglich.)*

Das zuletzt erklärte Aktionsfeld ist ein Feld der dritten Spalte. Es ist das einzige im Spiel, auf dem ihr eine neu gezogene Ausbildung sofort ausspielen könnt.

Bonus, wenn ihr vier Wikinger einsetzt

Immer wenn ihr in der vierten Spalte Wikinger einsetzt, könnt ihr – noch vor oder nach der Aktion – eine Ausbildungskarte ausspielen, die ihr bereits auf der Hand haltet. *(Dies ist nur auf den Aktionsfeldern der vierten Spalte möglich.)*

- Die Funktion der ausgespielten Karte tritt sofort in Kraft.
- Falls ihr keine Ausbildung mehr auf der Hand haltet, könnt ihr auch keine ausspielen.

Zusatzplättchen im Vierpersonenspiel

Die silberfarbenen Aktionsfelder auf den Zusatzplättchen besagen, dass ihr in der jeweiligen Spalte ein Aktionsfeld nutzen könnt, das bereits von jemand anderem genutzt wurde. *(Unbesetzte oder von euch selbst genutzte Aktionsfelder dürfen nicht nachgeahmt werden.)* In jeder Vierpersonenpartie sind genau zwei Spalten nachahmbar. Entweder die erste oder die zweite und dazu entweder die dritte oder die vierte. Welche dies genau sind, wird zufällig bei der Spielvorbereitung ermittelt.

In diesem Beispiel ist die erste und vierte Spalte nachahmbar.

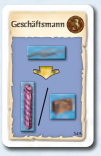
- Auch für die Nachahmungsfelder gilt, dass sie nur einmal pro Runde genutzt werden dürfen.

Zur Funktion der Ausbildungskarten

Alle Ausbildungskarten haben den gleichen Aufbau. Oben links tragen sie ihre Bezeichnung, oben rechts weisen sie eine Punktzahl auf und zeigen sie ihre Funktion.

Der Oder-Strich

Auf vielen Karten kommt mit dem sogenannten Oder-Strich („/“) ein Strukturmerkmal vor, das erklärt werden soll. *Beim Geschäftsmann könnt ihr euch zum Beispiel aussuchen, ob ihr 1 Tafelsilber gegen 1 Seide* ***oder*** *1 Truhe tauschen wollt.*



Wenn eine Karte mehrere Elemente enthält, die mit Oder-Strichen („/“) verbunden sind, sind diese Elemente zueinander in Bezug zu bringen. *Hier könnt ihr euch aussuchen, ob ihr 2, 4 oder 6 Silber bezahlen wollt, um dafür entsprechend 1, 2 oder 3 Felle zu bekommen.*

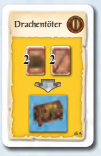
Wichtig ist, dass immer nur **höchstens eines** der beschriebenen Elemente realisiert werden kann. *Hier bekommt ihr, je nach dem, ob ihr 1, 2 oder 3 Walfangboote habt, entsprechend einmal Bohnen, Getreide oder Kohl.*

Ihr bekommt mit dieser Karte bei 2 Booten also nur Getreide, keine Bohnen. *(Man könnte ja meinen, dass wer zwei Boote hat, auch ein Boot besitzt.)*

Jede Ausbildungskarte kann einer der folgenden vier Kategorien zugeordnet werden:

Sofort-Karten

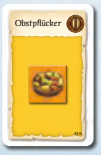
Sofort-Karten erkennt ihr an der **gelben Hintergrundfarbe**. Dies bedeutet, dass die Karte eine sofortige, einmalige Funktion in dem Moment hat, in dem ihr die Karte ausspielt. Danach wird die Funktion der Karte unbedeutend. Bei der Wertung kommt lediglich noch die Punktzahl der Karte zum Tragen. *In diesem Beispiel könnt ihr, wenn ihr den Drachentöter ausspielt, sofort 2 Fallen und 2 Speere gegen 1 Schatztruhe tauschen.*



Der **graue Pfeil** auf den Sofort-Karten ist ein Hinweis darauf, dass ihr den Tausch nicht jederzeit, sondern stattdessen nur **sofort und höchstens einmal** durchführen dürft. *(Ihr dürft also nicht 4 Fallen und 4 Speere gegen 2 Schatztruhen tauschen.)* In den Fällen, wo es möglich sein soll, dass der Tausch mehrfach durchgeführt wird, steht vor dem Tausch „mehrmals“ oder „pro … einmal“.

Statt Tauschaktionen können euch auf den Karten auch Aktionen vom Aktionsplan oder die zusätzliche Durchführung bestimmter Rundenphasen angeboten werden. *Der Viehzüchter bietet euch eine sofortige Rundenphase „Tiervermehrung“, die ihr nur für euch durchführt.*

Im einfachsten Fall erhaltet ihr direkt Waren, ohne etwas dafür abgeben zu müssen.



Jederzeit-Karten

Jederzeit-Karten erkennt ihr an der **blauen Hintergrundfarbe**. Dies bedeutet, dass die Karte eine permanente Funktion hat. Das, was auf der Karte beschrieben wird, könnt ihr jederzeit im Spiel *(bis die Wertung anfängt)* beliebig oft durchführen. *Mit dem Gerber könnte ihr jederzeit 1 Pökelfleisch gegen 1 Fell tauschen.*

Der **gelbe Pfeil** auf den Jederzeit-Karten ist ein Hinweis darauf, dass ihr den Tausch **jederzeit** im Spiel und beliebig oft durchführen dürft.

Auch unter den Jederzeit-Karten gibt es welche, die euch besondere Spielregeln an die Hand geben. Hier fehlt der gelbe Pfeil. *Mit dem Umrüster dürft ihr Erz, das auch euren Schiffen liegt, jederzeit zurück in euren Vorrat nehmen. (Ohne diese Karte ist euch dies verboten.)*

Immer-wenn-Karten

Immer-wenn-Karten erkennt ihr an der **roten Hintergrundfarbe**. Diese Karten haben einen hellen und einen dunklen Bereich. Im hellroten Bereich steht ein Zeitpunkt *(zumeist in Form einer Bedingung, die erfüllt werden muss).* Im dunkelroten Bereich steht, welche Aktion dann möglich ist. Ihr könnt die Aktion also immer genau dann durchführen, wenn ihr die Voraussetzung erfüllt. *Immer wenn ihr eines der Aktionsfelder „Fernhandel“ nutzt (hellroter Bereich), erhaltet ihr* ***vor*** *der Aktion 1 Öl (dunkelroter Bereich).*

Auf manchen Karten – wie dem Priester – wird genau beschrieben, ob die Funktion der Karte **vor oder nach** Erfüllung der Bedingung in Kraft tritt. *(Beim Priester gibt es das Öl z. B. vor der Aktion, damit es beim anschließenden Fernhandel sofort eingesetzt werden kann.)*

Als Belohnung werden euch auf anderen Karten auch Tauschaktionen oder Regeländerungen angeboten. *Mit dem Jägermeister könnt ihr statt dreimal bis zu viermal würfeln. (Ohne diese Karte wäre das nicht möglich.)*

Tauschaktionen haben auf den Immer-wenn-Karten *(wie auf den Sofort-Karten)* einen **grauen Pfeil**, weil diese nicht jederzeit durchgeführt werden dürfen. Auch hier kann allerdings vor dem Tausch „mehrmals“ oder „pro … einmal“ stehen.

Manche Karten weisen gleich zwei Kästchen auf. Bei diesen Karten könnt ihr euch aussuchen, welche Funktionen ihr nutzen wollt.

Bei zwei sofortigen Funktionen müsst ihr euch, wenn ihr beide nutzen wollt, an die vorgegebene Reihenfolge halten. *Hier müsstet ihr zuerst die Wildjagd nutzen, bevor ihr eine Falle stellt.*

Den folgenden Abschnitt braucht ihr nicht zu lesen, sofern ihr nur mir den Karten aus dem A-Deck spielt. Sobald-Karten kommen nur im B- und C-Deck vor.

Sobald-Karten

- Sobald-Karten kommen nur im B- und C-Deck vor. Wie die Immer-wenn-Karten haben auch diese Karten einen hellen und einen dunklen Bereich. Im hellgrünen Bereich steht wiederum ein Zeitpunkt *(zumeist in Form einer Bedingung)*, im dunkelgrünen Bereich wiederum, welche Aktion dann möglich ist. Dies alles ist genau gleich wie bei den Immer-wenn-Karten.

Der Unterschied besteht darin, dass die Funktion einer Sobald-Karte nur einmal im Spiel genutzt werden kann – und zwar genau dann, wenn die Bedingung das nächste Mal im Spiel erfüllt ist. Dies kann, wenn nicht gerade auf einen zukünftigen Zeitpunkt verwiesen wird, durchaus schon beim Ausspielen der Karte der Fall sein.

Der Segelflicker hat als Bedingung 3 große Schiffe. Solltet ihr bereits beim Ausspielen dieser Karte 3 große Schiffe haben, bekommt ihr den Vorteil sofort.

Diese Karte verweist konkret auf einen zukünftigen Zeitpunkt. Sobald die nächste Knorr erworben wird, erhaltet ihr pro Knorr 1 Stockfisch und *(ebenfalls pro Knorr)* 1 Silber.

Wenn über das hier Beschriebene hinaus Fragen zu bestimmten Karten offen bleiben, schaut bitte im Anhang der Spielregeln ab Seite 2 nach. Dort sind alle Ausbildungen alphabethisch aufgeführt und ausführlich beschrieben.

Begrenzung des Spielmaterials

Diesen Abschnitt braucht ihr zunächst nicht zu lesen. Lest ihn erst, sobald euch Spielmaterial in irgendeiner Form ausgeht.

- Es gibt nur wenig Spielmaterial, das in seiner Anzahl begrenzt ist.

Hausbau: Es gibt nur wenige Schuppen und Häuser im Spiel. Sobald der Vorrat leer ist, können von diesen Plättchen keine weiteren erworben werden.

Entdeckungspläne: Da es nur vier Entdeckungspläne gibt, können insgesamt auch nur vier Entdeckungen im Spiel geleistet werden.

- Schiffe, Warenmarken, Baustoffe und Waffenkarten stehen euch dagegen unbegrenzt zur Verfügung.

Schiffbau: Schiffe soll es beliebig viele geben. Wenn euch die Schiffe von einer Sorte ausgehen, improvisiert bitte.

Warenmarken: Falls die vorhandenen Warenmarken nicht ausreichen, könnt ihr welche aus vollständig abgedeckten Bereichen zurück in den allgemeinen Vorrat geben. Ihr müsst euch dann für den weiteren Spielverlauf merken, dass der Bereich bereits belegt war oder ihr belegt die Stellen mit Silber oder anderen Marken.

Baustoffe: Für den Fall, dass die Baustoffe nicht ausreichen, könnt ihr die Rückseite jeweils einer der sieben Marken „Thingstrafe" nehmen und euch Waren damit anzeigen.

Diese Marke zeigt 5 Steine an.

Waffenkarten: Wenn der Stapel mit den verdeckten Waffenkarten leer wird, mischt den Stapel der abgeworfenen Waffenkarten und legt ihn als neuen verdeckten Stapel ab. Beansprucht ihr durch eine Kampfentschädigung das Recht auf eine bestimmte Waffe und findet diese weder im offenen, noch im verdeckten Stapel, dann sucht euch die passende Marke unter den Thingstrafen heraus. Jede Marke steht für 3 Waffen einer Art.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach dem Festmahl in der letzten Runde. Prämien werden in der letzten Runde also **nicht** mehr ausgeschüttet.

- Falls ihr Schuppen oder Steinhäuser habt, könnt ihr Holz und Steine, die ihr noch in eurem Vorrat habt, auf die vorgegebenen Felder von Schuppen und Steinhaus legen. *(An den Abbildungen erkennt ihr, wie viel Holz und wie viele Steine ihr ablegen könnt.)*
- Falls ihr noch Warenmarken in eurem Vorrat habt, könnt ihr sie auf passende Felder legen, die im Abdeckbereich eurer Pläne und Häuser leer geblieben sind.

Nutzt für die nun anstehende Wertung den Wertungsblock.

Derjenige, dessen Besitz am wertvollsten ist, gewinnt das Spiel. Der Wert, den die Pläne und Marken haben, steht in den abgebildeten Wappen.

Bei Gleichstand kann es mehrere Sieger geben.

Pluspunkte

- **Schiffe:** Jedes eurer Walfangboote ist 3 Punkte, jede Knorr auf euren Anlegestellen 5 Punkte und jedes Drachenschiff 8 Punkte wert.
- **Auswanderungen:** Knorrschiffe, mit denen ihr ausgewandert seid, sind 18 Punkte wert – „ausgewanderte" Drachenschiffe 21 Punkte.
- **Entdeckungen:** Die Entdeckungspläne sind unterschiedlich viel wert. *(Das Punktespektrum reicht von 4 bis 38.)* Ihr Wert steht in der rechten oberen Ecke.

- **Schuppen und Häuser:** Für Schuppen bekommt ihr 8 Punkte, für Steinhäuser 10 Punkte und für Langhäuser 17 Punkte. Auch hier steht der Wert in der rechten Ecke.
- **Schafe und Rinder:** Eure Schafe sind je 2 Punkte wert, eure trächtigen Schafe sogar 3 Punkte. Eure Rinder sind je 3 Punkte wert, eure trächtigen Rinder sogar 4 Punkte.
- **Ausbildungen:** Der Wert eurer Ausbildungen steht oben rechts in den Ecken der Karten. Es werden nur die ausgespielten Ausbildungen gewertet.
- **Barbestand:** Zählt den Gesamtbestand der Silbermünzen in eurem Vorrat zusammen. Jede Münze ist 1 Punkt wert. Die Silbermünzen auf euren Plänen sind nichts wert.
- **Schlusseinkommen:** Einnahmen, die ihr in der letzten Runde noch bekommt, braucht ihr euch nicht auszahlen zu lassen. Ihr könnt sie stattdessen in der Rubrik „Letzte Einnahmen“ notieren.
- Wer die Sondermarke „**Englische Krone**“ auf einem Plan *(oder im Vorrat)* liegen hat, bekommt 2 zusätzliche Punkte.

Verrechnung der Minuspunkte mit den Pluspunkten

- Verrechnet die Gesamtzahl eurer Pluspunkte mit den Minuspunkten, die ihr auf euren Plänen und Gebäuden nicht abgedeckt habt. Dies betrifft euren Heimatplan, eure Entdeckungspläne sowie eure Schuppen und Häuser.

Dazu kommen Thingstrafen, die euch eventuell auferlegt wurden *(siehe „Phase 9: Festmahl“ auf Seite 10)*.

- Es kommt gelegentlich vor, dass eine Person aus Versehen Warenmarken benachbart ablegt, obwohl sie dies laut Regeln nicht durfte. In solchen Fällen muss der **Fehler sofort behoben** werden. Fällt er euch aber zu spät auf, empfehlen wir, dies am Ende mit einer Thingstrafe pro falsch gelegtes Warenpaar zu werten. Hierzu zwei Beispiele:

Im Beispiel links wurden drei grüne Waren in Reihe gelegt: Zwei grün-grüne Warenpaare ergeben zwei Thingstrafen, die insgesamt mit -6 Punkten zu Buche schlagen.

Im Beispiel rechts trifft es die Person härter. Die gleichen Warenmarken wie im ersten Beispiel wurden hier so abgelegt, dass sie jeweils miteinander benachbart sind. Das ergibt drei grün-grüne Warenpaare und somit -9 Punkte.

Das Solospiel

Drehe deinen Heimatplan für das Solospiel auf eine Seite deiner Wahl. Du benötigst einen zweiten Farbsatz Wikingerfiguren.

- Stelle von der einen Farbe *(im Beispiel Rot)* einen Wikinger *(in der kürzeren Version zwei)* auf das Rundenfeld 1 der Leiste „Festtafel“, jeweils zwei weitere auf die Felder 3, 5 und *(sofern du die längere Version spielst)* auf die 7.
- Stelle von der anderen Farbe *(im Beispiel Gelb)* je zwei Wikinger auf die Rundenfelder 2, 4 und 6.

- Fünf Wikinger der ersten Farbe *(im Beispiel Rot)* kommen auf den Thingplatz, fünf Wikinger *(in der kürzeren Version sechs)* der zweiten Farbe *(im Beispiel Gelb)* auf das vorgesehene „Wartefeld“ des Heimatplans
- Ein Wikinger der Zweitfarbe wird ganz aus dem Spiel genommen. *(In der verkürzten Version wird stattdessen ein Wikinger der Erstfarbe entfernt.)*

Du spielst das Solospiel genauso wie das Mehrpersonenspiel, indem du einen Spielzug nach dem anderen durchführst. Da du keine anderen hast, die dir Aktionsfelder blockieren, gilt die Regel, dass du die Wikinger der vorherigen Runde einfach auf dem Aktionsplan **stehen lässt**. Genau dafür benötigst du die zweite Spielfarbe.

Rundenverlauf:

Spiele die erste Runde wie im Mehrpersonenspiel. Nimm in Phase 12 **keine Wikinger** vom Aktionsplan und stelle stattdessen die fünf Wikinger der Zweitfarbe, die sich noch auf dem „Wartefeld“ befinden, auf den Thingplatz. Zu Beginn von Runde 2 gesellen sich zwei Wikinger der gleichen Farbe dazu. Am Ende von Runde 2 lässt du dann die Wikinger von Runde 2 stehen und nimmst die Wikinger der ersten Runde vom Aktionsplan. Mit diesen Wikingern spielst du die Runde 3. In dieser Weise setzt du das Spiel bis zur letzten Runde fort.

Anmerkungen zu den Phasen einer Runde:

- Sobald du ein wenig Erfahrung mit dem Solospiel hast, kannst du **Phase 3** auch überspringen. Wenn du wissen möchtest, welche Entdeckungspläne aktuell zu haben sind, schaue im Anhang auf Seite 15 nach. Dort steht auch, wie hoch der Bonus für den Erwerb eines Entdeckungsplans ist.
- **Phase 6** entfällt jede Runde. *(Du hast die Ehre, in jeder Runde Startperson sein zu dürfen.)*

*Für das Solospiel bevorzuge ich es, vor Spielbeginn gleich eine größere Menge an Bergstreifen offen auszulegen. Mit dem Wertungsstift markiere ich die Grenze, bis zu der die Bergstreifen aktiv sind. So kann ich im Spielverlauf die **Phase 11** schneller abwickeln und den Spielfluss mehr genießen.*

- In **Phase 12** erkennst du immer an den Wikingern auf der Leiste „Festtafel“, welche Wikinger du vom Aktionsplan nehmen musst.

Ein sehr gutes Endergebnis im Solospiel sind 100 Punkte oder mehr. In der längeren Version ist dies mit ein wenig Erfahrung machbar, in der kürzeren wird das schon recht schwer. Aber wer die Herausforderung nicht scheut, darf sich gerne daran versuchen. *(Wegen der Blockade-Wikinger werden im Solospiel übrigens durchschnittlich weniger Punkte erzielt, als im Mehrpersonenspiel.)*

Die hellbraune Ausbildung, die du bei Spielbeginn auf die Hand bekommst, darfst du dir auch selbst aussuchen, um von dir gewünschte Spielverläufe attraktiv zu machen.

Mini-Erweiterungen

Inseln

Spielvorbereitung

Legt den neuen Entdeckungsplan mit der Seite *Lofoten* nach oben zusammen mit den vier vorhandenen offen aus.

Spielablauf

Phase 3: Entdeckungsplan wenden und Silber verteilen

In Runde 3 werden die *Lofoten* gewendet (in der verkürzten Version bereits in Runde 2), zusammen mit den *Shetland-Inseln*.

Legt 2 Silber auf die Entdeckungspläne den üblichen Regeln folgend.

Phase 5: Aktionen

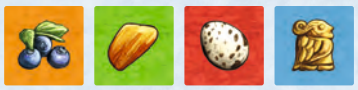
Um die *Lofoten* zu nehmen, benötigt ihr ein Walfangboot, eine Knorr oder ein Drachenschiff und stellt 1 Wikinger auf das Aktionsfeld in der ersten Spalte, mit dem auch die *Shetland-Inseln* oder die *Färöer-Inseln* entdeckt werden.

Phase 10: Prämien

Der *Orkney*-Entdeckungsplan führt eine neue Art Prämie ein: Eine neue Waffe ziehen. Zieht eine neue Waffenkarte wie in Phase 4.

Ernte

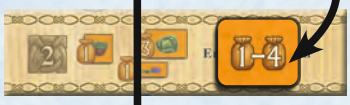
Spielvorbereitung



Platziert die neuen Warenmarken neben den Warenkästen (oder darin, falls noch Platz ist).

Legt den neuen Entdeckungsplan zu den anderen, mit der Insel *Isle of Mull* nach oben.

Mischt die 4 Erntemarker und zieht davon 1 zufälligen.



Diesen legt ihr offen auf den Abschnitt Phase 2 (*Ernte*) der Rundenübersicht.

Mischt die übriggebliebenen 3 Marker zusammen mit den 4 „Keine-Ernte-Marker“ und legt sie verdeckt beiseite für die späteren Runden.

Zieht 2 hellbraune Ausbildungskarten (anstatt 1) und sucht euch während der Spielvorbereitung eine davon aus. Die andere legt ihr vor der ersten Runde auf den Ablagestapel.

Beginnend mit der letzten Person in Spielreihenfolge und entgegen dem Uhrzeigersinn sucht ihr euch 1 Ressourcenmarker aus und legt ihn mit der orangefarbenen Seite nach oben neben euren Heimatplan. Im Kurzspiel (6 Runden) macht ihr das gleiche noch ein zweites Mal.

Zusätzliche Vorbereitung für das 6-Runden-Spiel

Alle erhalten zusätzlich je 3 Silber und 1 zufällige Waffenkarte.

Falls ihr **mit** der Norweger-Erweiterung spielt: Anstatt per Zufall einen Handwerksschuppen zu erhalten sucht ihr euch beginnend mit der letzten Person in Spielreihenfolge und entgegen dem Uhrzeigersinn einen Handwerksschuppen aus und legt ihn „gebaut“ neben euren Heimatplan.

Falls ihr **ohne** die Norweger-Erweiterung spielt: Zieht 2 dunkelbraune Ausbildungskarten und sucht euch eine davon aus. Diese spielt ihr als freie Aktion mit eurer ersten Aktion aus. Die andere legt ihr vor der ersten Runde auf den Ablagestapel.

Phase 2: Ernte

Die Erntemarker ersetzen die normale Ernteabfolge. Ihr erhaltet die Warenmarken, die auf dem Erntemarker abgebildet sind (oder keine, wenn ein „Keine-Ernte-Marker“ offenliegt). Zusätzlich erhaltet ihr die Ressource(n), die auf euren Ressourcenmarkern abgebildet sind.

Anschließend wird der Erntemarker aus dem Spiel genommen und per Zufall durch einen der verbliebenen Erntemarker für die folgende Runde ersetzt. Legt diesen wieder offen auf die Rundenübersicht. Dreht eure Ressourcenmarker auf die Seite, die farblich dem neuen Erntemarker entspricht.

Phase 3: Entdeckungspläne wenden und Silber verteilen

Dreht die *Isle of Mull* in der entsprechenden Runde (B) um, so das *Caithness* offen liegt. Verteilt Silber nach den üblichen Regeln.

Phase 5: Aktionen

Um den Entdeckungsplan *Isle of Mull* zu nehmen, müsst ihr ein beliebiges Boot besitzen (Walfangboot, Knorr oder Langschiff) und 1 Wikinger auf das entsprechende Aktionsfeld der 1. Spalte setzen.

Um den Entdeckungsplan *Caithness* zu nehmen, müsst ihr ein Langschiff besitzen und 3 Wikinger auf das entsprechende Aktionsfeld der 3. Spalte setzen (oder auch 4 in der 4. Spalte mit der Norweger-Erweiterung).

Phase 10: Prämien

Auf den neuen Entdeckungsplänen gibt es neue Prämienarten:

Schwert-Waffenkarte

Du erhältst das Sonderplättchen „Altar“ und 1 Stein, wenn du die Prämie zum 1. Mal bekommst. In den folgenden Runden erhältst du nur noch 1 Stein. (Wenn die *Isle of Mull* im Spiel nicht genommen wurde, dann nehmt das Sonderplättchen „Altar“ aus dem Spiel, sobald die *Isle of Mull* umgedreht wird.)

Ausbildungskarten

Entfernt die folgenden Karten aus dem Spiel:

52 a Hauslehrer, 107 B Abenteurer, 115 b Fürstenfrau, 125 c Schriftgelehrter, 150 c Fleischverkäufer, 163 a Freiknecht, 170 a Flüchtlingshelfer, 189 B Seefahrer

Zusätzlich zu den verbannten Karten empfehlen wir auch die folgenden Karten aus dem Spiel zu nehmen. Wenn ihr aber lieber mit einer größeren Auswahl spielen wollt, dann lasst sie einfach im Spiel:

1 A Höker, 8 a Handwerksleiter, 21 b Eintreiber, 28 B Schlosser, 41 a Trantüte, 42 b Verwalter, 45 C Seeräuber, 46 B Schiffsbaumeister, 56 A Waffenhändler, 96 A Fleischhändler, 97 B Erbsenzähler, 99 A Lehrmeister, 101 B Rechtssprecher, 104 b Bußpilger, 106 B Brandleger, 124 B Schubkarrenschieber, 133 B Lanzenträger, 134 A Trunkenbold, 135 A Einsamer Wolf, 138 c Räuber, 139 C Beutejäger, 157 C Abdecker, 158 A Barbar, 161 B Walfang-Hilfskraft, 162 C Flachsbauer, 174 a Bosporusreisender, 175 B Lebertranpresser, 177 B Magd, 180 C Strandräuber, 190 B Bosporushändler