



JOHANNES GOSLAR
UND
ROLAND GOSLAR



FÜR 2 BIS 4
NORDMÄNNER
AB 14 JAHREN
MIT 30 BIS 60
MINUTEN ZEIT.

DAS SPIEL DER JARLE

SPIELÜBERBLICK

Hoch im Norden, vor der Nordwestküste liegt eine zerklüftete Insel:
Schroffe Bergrücken, tiefe Fjorde, dunkle Wälder, umtost von schwarzer See.
Einst hausten hier Nordmänner. Sie schlugen Holz, bauten Erz ab, fischten Lachse.
Ein hartes Leben. Doch sobald ein Stamm eine Schwäche sah, rottete er sich zusammen
und griff an. Die Schwachen starben, die Starken setzten sich als Kämpfer fest und
forderten die alten Jarle heraus.



Jeder Spieler führt einen Stamm.
Er startet mit 1 Jarl und 1 Kämpfer in
einer Siedlung. Es wird reihum gespielt.
Ein typischer Spielzug verläuft in **3 SCHRITTEN**:

1 MÄNNER EINSETZEN

Ausgehend von Kämpfern in Siedlungen werden
neue Männer auf Land- oder Seefeldern eingesetzt.

2 SIEDLUNG ANGREIFEN

Wurde dabei eine Siedlung ohne eigenen
Kämpfer neu verbunden, wird angegriffen.
Manche Angreifer bleiben als Kämpfer, andere
werden auf dem Drachenboot bestattet.



3 PUNKTE SAMMELN

Ist danach das Drachenboot voll
besetzt, wird gewertet. Punkte gibt es
entweder für Lieferungen an Siedlungen
oder für Kämpfer in Siedlungen.



REGELAUFBAU

Spielüberblick	1
Spielaufbau	2-3
Einheiten, Verbindungen, Bündnisse	4
Spielablauf	5
Spielzug A: Neue Arbeiter einsetzen	5
0.) 1 Schatzplättchen ausspielen	5
1.) 1 bis 3 neue Arbeiter einsetzen	6
2.) Angreifen oder Vereinigen	7
3.) Wertung auslösen	8
Spielzug B: Fremden Jarl bezwingen	9
Weder A noch B: Wertung auslösen	9
Wertungen durchführen	10
1.+3. Wertung: Rohstoffe	10
2.+4. Wertung: Kämpfer	11
Schlusswertung: Schätze	12
Spielende und Spielsieg	12

MATERIAL

- 8 Landteile (vorne 1 – 8, hinten A – H)
- 8 Siedlungen
- 36 Schatzplättchen
- 100 Männer (je 25 in 4 Farben)
- 8 Jarle (4 neutral, 4 farbig)
- 1 kleines Drachenboot
- 8 Fischerboote
- 11 Übersichten (deutsch/englisch)
- 1 Wertungstafel
- 1 Wertungsmarker
- 4 50/100-Punkteplättchen
- 1 Spielregel (deutsch/englisch)

ALLGEMEINE SPIELVORBEREITUNG UND AUFBAU FÜR 2 SPIELER

0



STANDARDINSELN

Alle Landteile sind auf ihrer Standardseite mit Zahlen von 1 bis 8 markiert, die »wilderer« Rückseiten mit Buchstaben von A bis H. Auf 3 Übersichtsplatten finden sich Standardinseln für 2, 3 oder 4 Spieler. Drachenboot, Landteile, Siedlungen und Startorte sind vorgegeben. Die Punkte 1 bis 3 und 9 entfallen. Anfänger sollten mit 2 oder 3 Spielern beginnen. Erfahrene Spieler sollten sich eine eigene Insel entsprechend der Punkte 1 bis 3 aufbauen und eine eigene Startsiedlung wählen.

6



STARTSCHÄTZE

Jeder Spieler nimmt sich von den 3 verschiedenen Schatzplättchen jeweils 1 und legt sie verdeckt vor sich.



Unterhändler



Zwei Land-Gebiete



Viele Arbeiter



Die Schatzsymbole sind anfangs unwichtig.

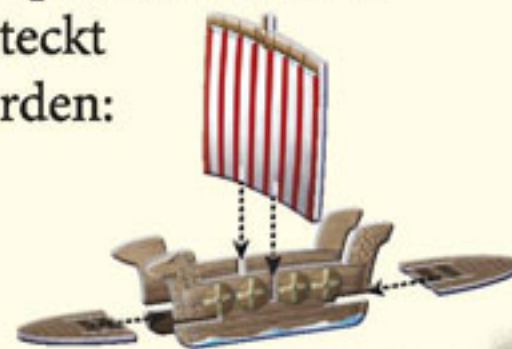
1



KLEINES DRACHENBOOT

Das kleine Drachenboot wird in die Mitte der Spielfläche gestellt. Es belegt 1 Seefeld.

Das **KLEINE DRACHENBOOT** muss vor dem ersten Spiel aus 5 Teilen zusammengesteckt werden:



2



VARIABLE INSEL

Rund um das kleine Drachenboot werden Landteile ausgelegt. Ihre Anzahl entspricht der Spieleranzahl + 4:

2 Spieler = 6 Teile | 3 Spieler = 7 Teile | 4 Spieler = 8 Teile.

Alle Landteile zusammen bilden eine Insel, von See umgeben. Jedes Landteil besteht aus 8 Landfeldern. Das kleine Drachenboot muss mindestens an 1 Landfeld angrenzen. Alle Landteile müssen an Kanten zusammenhängen. Alle Landteile müssen an mindestens 1 Seefeld angrenzen. Die Insel sollte nicht lang gestreckt sein.

Tipp: Die Landteile haben eine Standardseite mit 3 Gebieten, die 2, 3 und 3 Felder groß sind. Die mit Buchstaben (A bis H) markierten Rückseiten zeigen extremere Aufteilungen. Wir empfehlen in den ersten Partien die Standardseiten (1 bis 8) zu verwenden und später die Rückseiten gemeinsam mit besonderen neutralen Jarlen auszuprobieren. Auf www.kronberger-spiele.de finden sich Szenarien und Tipps.

3



VARIABLE SIEDLUNGEN

Auf jedes Landteil wird 1 Siedlung platziert. Siedlungen müssen mit mindestens einer Kante ein Seefeld berühren.

Siedlungen müssen mindestens 2 Felder (Land und/oder See, waagrecht und/oder senkrecht) Abstand zu anderen Siedlungen und zum kleinen Drachenboot haben.

Es sollte möglichst nach dem Platzieren jedes Landfeld mindestens zu einem gleichartigen Landfeld waagrecht oder senkrecht benachbart sein. Siedlungen sollten möglichst nicht auf Karstfelder mit Steinhäufen gesetzt werden.

4



WERTUNGSTAFEL

Die Wertungstafel mit großem Drachenboot wird neben der Insel ausgelegt. Die 50/100-Punkte-Plättchen werden daneben gelegt. Nun kommt der Wertungsmarker auf das Symbol für die 1. Wertung.



5



FISCHERBOOTE

Neutrale Fischerboote werden bereitgelegt. Ihre Anzahl entspricht der Spieleranzahl + 4:

2 Sp. = 6 Boote | 3 Sp. = 7 Boote | 4 Sp. = 8 Boote

Schatzplättchen-vorrat



Kleines Drachenboot



Siedlung mit neutralem Jarl



Wald-feld



Wertungs-Übersichten



24 Männer und 3 Schätze in Malins Vorrat



6 neutrale Fischerboote



Seefelder



7 NEUTRALE SCHÄTZE

Die restlichen Schatzplättchen werden verdeckt gemischt.

Auf jedes freie Karstfeld mit Steinhaufen wird 1 Schatzplättchen verdeckt platziert. Die übrigen Schätze werden verdeckt bereit gelegt.

8 STÄMME

Jeder Spieler nimmt sich einen farbigen Jarl und die 25 gleichfarbigen Männer. Jeder Spieler setzt 1 seiner Männer auf Feld 0 der Wertungstafel.

9 STARTSIEDLUNGEN

Der jüngste Spieler beginnt. Reihum stellen alle Spieler 1 ihrer Männer als Kämpfer und ihren Jarl nebeneinander auf eine unbesetzte Siedlung ihrer Wahl.

Die gewählten Siedlungen sollten nah zum kleinen Drachenboot und zu bereits besetzten Siedlungen liegen.

10 NEUTRALE JARLE

Auf alle unbesetzten Siedlungen wird ein neutraler, farbloser Jarl gestellt.

11 UNGENUTZTE JARLE

Überzählige farbige Jarle werden auf die freien Plätze mit den kleinsten Zahlen im großen Drachenboot gesetzt.

12 ÜBERSICHTEN

Die Wertungs- und Spiel-Übersichten werden für alle gut erreichbar ausgelegt.

13 AUFRÄUMEN

Überzählige Landteile, Siedlungen, Fischerboote und Männer werden in die Schachtel zurückgelegt.

ANPASSUNG AN DIE SPIELERANZAHL

Der Aufbau verläuft immer gleich, für jeden zusätzlichen Spieler werden lediglich 1 Landplatte und 1 Fischerboot ergänzt, sowie 1 Jarl weniger auf das große Drachenboot gesetzt. Beispielsinseln finden sich auf den Übersichten und im Internet.

© 2015 Kronberger Spiele, Roland Goslar GbR
Wendelinsweg 2 | 61476 Kronberg
www.kronberger-spiele.de
Alle Rechte vorbehalten.
Spielautoren: Roland Goslar, Johannes Goslar
Grafik, Co-Redaktion: Christof Tisch
Vertrieb: Heidelberger Spieleverlag

ÜBERBLICK ZU EINHEITEN, VERBINDUNGEN UND BÜNDNISSEN

Vor dem eigentlichen Spielablauf werden hier 3 Kernpunkte von **NORD** erklärt. Zum besseren Verständnis dieser Punkte empfiehlt es sich aber zuerst den Spielablauf und die Handlungsmöglichkeiten (auf den Seiten 5 bis 7) einmal zu überfliegen und sich danach näher mit diesen Definitionen zu beschäftigen.

EINHEITEN

Es gibt verschiedene Einheitenarten, die sich gegenseitig beeinflussen: **Siedlungen**, **Tore**, **Jarle**, **Männer**, **Kämpfer**, **Arbeiter** und das **Drachenboot**.



Siedlungen und Tore: Siedlungen bestehen von Spielbeginn an. Jede Siedlung hat 4 **Tore**, durch die sie verbunden wird. Siedlungen und ihre Tore gehören zu keinem Spieler.



Jarle: Ein Jarl ist der Häuptling einer Siedlung. Bei Spielbeginn gibt es in jeder Siedlung einen Jarl. Es gibt neutrale Jarle und Jarle, die zu Spielern gehören.



Männer: Alle Figuren im Vorrat eines Spielers, die er als Arbeiter einsetzen kann, sind Männer.



Arbeiter: Ein Arbeiter ist ein Mann, der entweder als Land-Arbeiter auf einem Landfeld oder als See-Arbeiter mit Fischerboot auf einem Seefeld steht.



Kämpfer: Ein Mann, der in einer Siedlung postiert ist, heißt Kämpfer. Mehrere Kämpfer eines Spielers werden zu einem Posten gestapelt. Jarle werden nie gestapelt.



Drachenboot: Das kleine Drachenboot liegt von Spielbeginn an auf einem Seefeld. Es wird wie eine Siedlung über die 4 Kanten dieses Seefelds verbunden. Das Drachenboot gehört zu keinem Spieler.

VERBINDUNGEN

Verbindungen von Arbeitern und Siedlungen ermöglichen den Einsatz neuer Arbeiter sowie Rohstoff- und Nahrungslieferungen. Durch Verbindungen entstehen außerdem Bündnisse und werden Angriffe ausgelöst. Zu welchem Spieler ein Arbeiter gehört, spielt beim Verbinden keine (!) Rolle.



Jeder Arbeiter verbindet sich mit allen Arbeitern und Toren von Siedlungen, die senkrecht und/oder waagrecht benachbart zu ihm platziert sind.

In Beispielen dargestellt durch ein Kreuz  unter jedem Arbeiter mit Pluszeichen  an möglichen Verbindungsstellen.



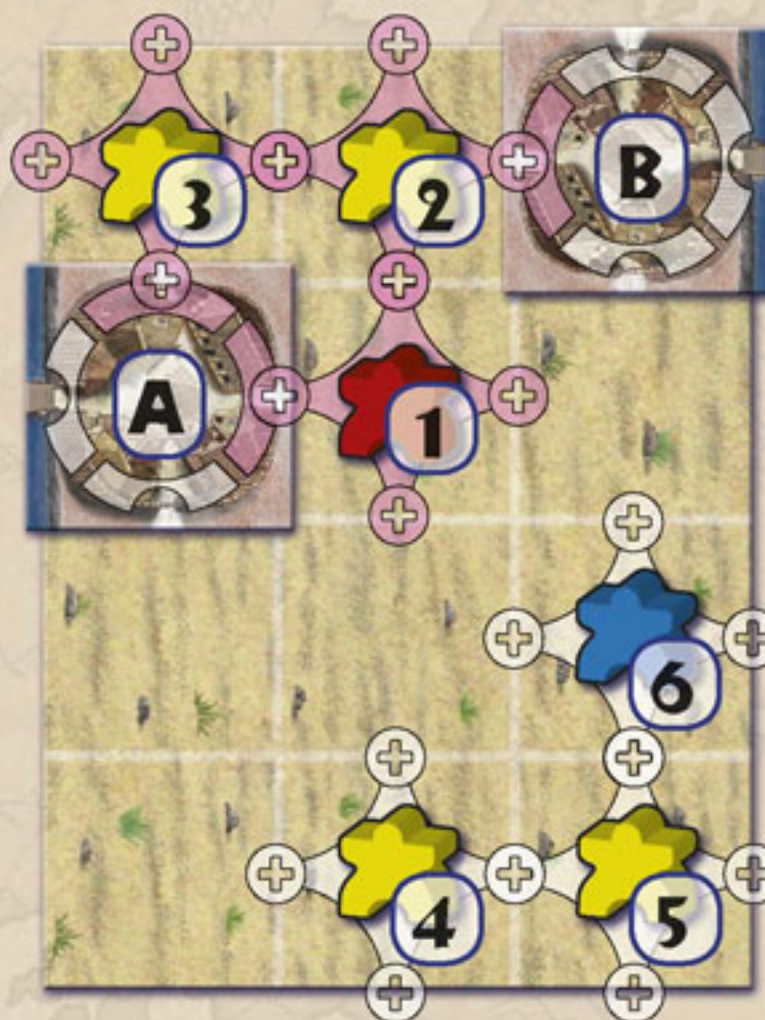
Siedlungen verbinden niemals (!), aber Siedlungen werden an ihren Toren durch Arbeiter verbunden.

In Beispielen dargestellt durch 4 Teilstücke  mit Verbindungsstellen, die den Toren im Siedlungswall entsprechen.

Kämpfer, die in Siedlungen postiert sind, und Jarle verbinden niemals (!) und werden niemals verbunden (!).



Das kleine Drachenboot verbindet niemals, aber es wird verbunden (genauso wie eine Siedlung).



Die Arbeiter **1**, **2** und **3** sind miteinander und mit beiden Siedlungen **A** und **B** verbunden. Alle verbundenen Einheiten sind **rosa** markiert.

Arbeiter **4**, **5** und **6** sind miteinander verbunden, aber nicht mit einer Siedlung.

BÜNDNISSE

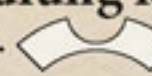
Jede Gruppe aus mindestens 1 Tor, das zu einer Siedlung gehört, und 1 oder mehr Arbeitern, die alle miteinander verbunden sind, ist ein Bündnis.

Arbeiter können nur zu 1 Bündnis gehören.

In Beispielen müssen Kreuz und alle Pluszeichen  die gleiche Farbe haben.

Arbeiter, die nicht mit einer Siedlung verbunden sind, gehören zu keinem Bündnis. Sie sind **neutral** und in Beispielen **weiß** markiert.

1 Tor kann nur zu 1 Bündnis gehören.

1 Siedlung kann zu mehreren Bündnissen gleichzeitig gehören. Je Tor  ist 1 Bündnis mit einer eigenen Farbe möglich.



Arbeiter **1** und Arbeiter **2** verbinden sich miteinander und sind beide mit dem rechten Tor von Siedlung **A** verbunden. Alle verbundenen Teile sind zur Kennzeichnung des **Bündnisses** hellblau gefärbt.



Arbeiter **1** und **2** sind beide mit Siedlung **A** verbunden, aber nicht miteinander. Es gibt ein **Bündnis I** von Arbeiter **1** mit Siedlung **A** und ein **Bündnis II** von Arbeiter **2** mit Siedlung **A** und 2 unverbundene **weiße Tore**.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Der jeweils aktive Spieler muss sich entscheiden, ob er entweder

Spielzug A: Neue Arbeiter einsetzen oder

Spielzug B: Fremden Jarl bezwingen

ausführen will.

In beiden Fällen kann eine Wertung ausgelöst werden.

Wenn der aktive Spieler weder A noch B ausführen kann, wird sofort eine Wertung ausgelöst.

Mit der 4. Wertung und der direkt folgenden Schlusswertung endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Ansonsten ist nach A oder B oder einer erzwungenen Wertung der nächste Spieler am Zug.



Tipp: Bevor man sich für einen Zug entscheidet, sollte man gucken, welche Wertung als Nächstes ansteht und wie lange es noch dauern kann, bis sie ausgelöst wird.

Für eine **Rohstoffwertung** ist es wichtig Berg- und Waldarbeiter mit eigenen Posten zu verbinden.

Für eine **Kämpferwertung** muss die Nahrungsversorgung bedacht werden.

In beiden Fällen kann es sinnvoll sein zu bedenken, wie man seinen Mitspielern Verbindungen oder Mehrheiten in Siedlungen zerstören kann.

SPIELZUG A: NEUE ARBEITER EINSETZEN

Das Einsetzen neuer Arbeiter erfolgt in mehreren Schritten mit fester Reihenfolge. Nur Schritt 1 muss stattfinden.

Schritt 0: 1 Schatzplättchen ausspielen

Schritt 1: 1 bis 3 neue Arbeiter einsetzen

Schritt 2: Siedlung angreifen oder Bündnisse vereinigen

Schritt 3: Wertung durchführen

Nach dem Zug ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

AO: 1 SCHATZPLÄTTCHEN AUSSPIELEN

Spieler erhalten bei Spielbeginn und beim Einsetzen von Arbeitern Schatzplättchen, die sie verdeckt vor sich legen. Die Schatzplättchen können entweder für eine Aktion ausgespielt werden oder sie bringen am Ende des Spiels Punkte ein.

Wählt der aktive Spieler Spielzug A, darf er **genau 1 Schatzplättchen** ausspielen, **bevor** er seine neuen Arbeiter einsetzt.

Ausgespielte Schatzplättchen werden auf einen offenen Ablagestapel gelegt. Wenn keine Schätze mehr im Vorrat sind, werden die ausgespielten Schätze gemischt und als neuer Vorrat bereit gelegt.

Es gibt 3 verschiedene Aktionen, die mit Schatzplättchen ausgelöst werden können:



Unterhändler: Der Spieler bewegt einen eigenen Kämpfer aus einer Siedlung in eine andere Siedlung. Beide Siedlungen müssen durch beliebige Arbeiter verbunden sein.



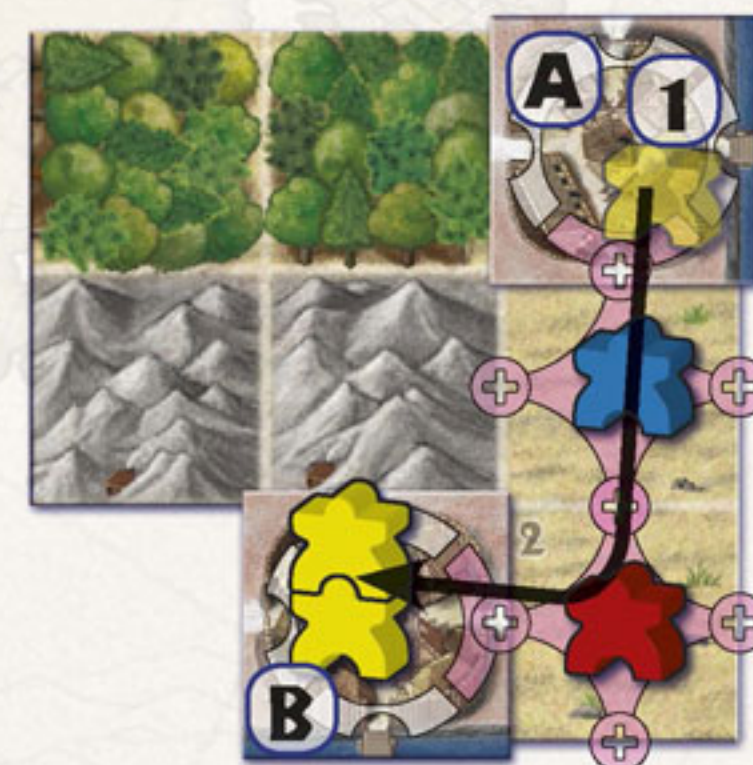
Zwei Landgebiete: Der Spieler kann in diesem Zug seine neuen Land-Arbeiter in 2 unterschiedliche Landgebiete einsetzen (Berg, Karst oder Wald). Alle neu eingesetzten Arbeiter müssen weiterhin benachbart sein.



Viele Arbeiter: Der Spieler kann in diesem Zug entweder bis zu 5 Land-Arbeiter auf benachbarten Feldern in 1 Landgebiet einsetzen oder er darf bis zu 3 See-Arbeiter mit Booten auf benachbarten Seefeldern einsetzen.



Achtung: Falls der aktive Spieler keinen Arbeiter einsetzen kann, darf er auch kein Schatzplättchen ausspielen. Er muss stattdessen einen Jarl bezwingen oder es wird eine Wertung ausgelöst.



SIMON spielt ein **Unterhändler**-Plättchen aus und bewegt seinen Kämpfer **1** innerhalb des **rosa Bündnisses** über eine Verbindung von Siedlung **A** nach Siedlung **B**.

A1: 1 BIS 3 NEUE ARBEITER EINSETZEN

Wenn der aktive Spieler Spielzug A wählt, muss er Männer aus seinem Vorrat als neue Arbeiter einsetzen. Er kann entweder

- 1 bis 3 Land-Arbeiter oder
- 1 bis 2 See-Arbeiter einsetzen.

Der aktive Spieler kann niemals gleichzeitig Land- und See-Arbeiter in einem Zug einsetzen (auch nicht mit einem Zwei-Landgebiete-Plättchen).



Der aktive Spieler muss mindestens 1 Arbeiter einsetzen, weitere Arbeiter sind freiwillig.

Beim Einsetzen muss der aktive Spieler 2 Bedingungen beachten:

1.) Alle neuen Arbeiter müssen mit 1 Siedlung (bzw. 1 Bündnis) verbunden sein, in welcher der aktive Spieler mindestens 1 Kämpfer postiert hat. Die neuen Arbeiter erzeugen ein neues Bündnis oder erweitern ein vorhandenes Bündnis.

2.) Alle in einem Zug neu eingesetzten Arbeiter müssen in einem einzigen Gebiet eingesetzt werden. Sie müssen dabei waagrecht oder senkrecht benachbart zueinander eingesetzt werden. Sie müssen außerdem auf freien Feldern (ohne Arbeiter) eingesetzt werden bzw. auf jedem Feld darf höchstens 1 Arbeiter stehen.



Land-Arbeiter bedeutet, dass der Arbeiter auf einem Berg-, Wald- oder Karstfeld eingesetzt wird.



See-Arbeiter bedeutet, dass der Arbeiter mit einem Fischerboot aus dem allgemeinen Vorrat auf ein Seefeld eingesetzt wird. Falls kein Fischerboot mehr im Vorrat vorhanden ist, kann kein See-Arbeiter eingesetzt werden.

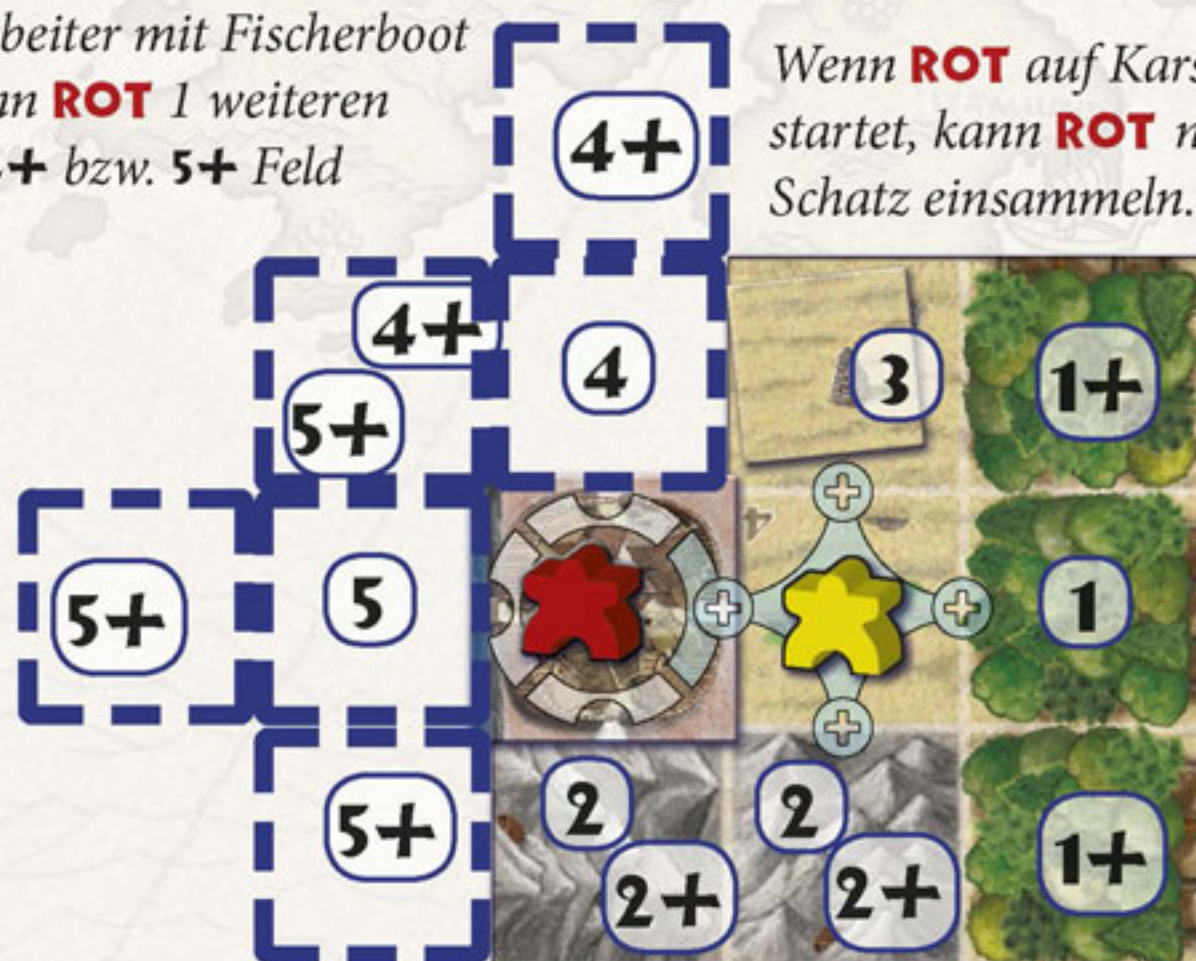


Falls der Spieler einen Land-Arbeiter auf ein **Karstfeld mit Schatzplättchen** einsetzt, sieht er sich das **Schatzplättchen** an und legt es verdeckt vor sich. Neu erworbene Schatzplättchen können erst im nächsten Spielzug eingesetzt werden.

EINSETZ-BEISPIEL 1

Wenn **ROT** einen See-Arbeiter mit Fischerboot auf 4 oder 5 einsetzt, kann **ROT** 1 weiteren See-Arbeiter auf einem 4+ bzw. 5+ Feld einsetzen.

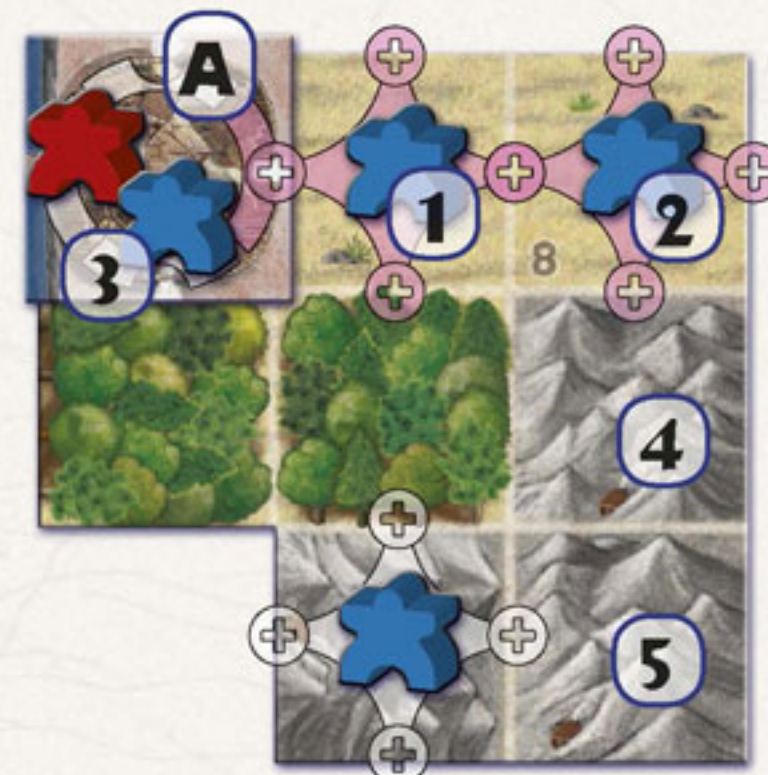
Wenn **ROT** auf einem Bergfeld 2 startet, kann **ROT** 1 weiteren Arbeiter auf ein 2+ Bergfeld einsetzen. Dabei würde ein zweites Tor mit dem **hellblauen Bündnis** verbunden.



Wenn **ROT** auf Karstfeld 3 startet, kann **ROT** nur den Schatz einsammeln.

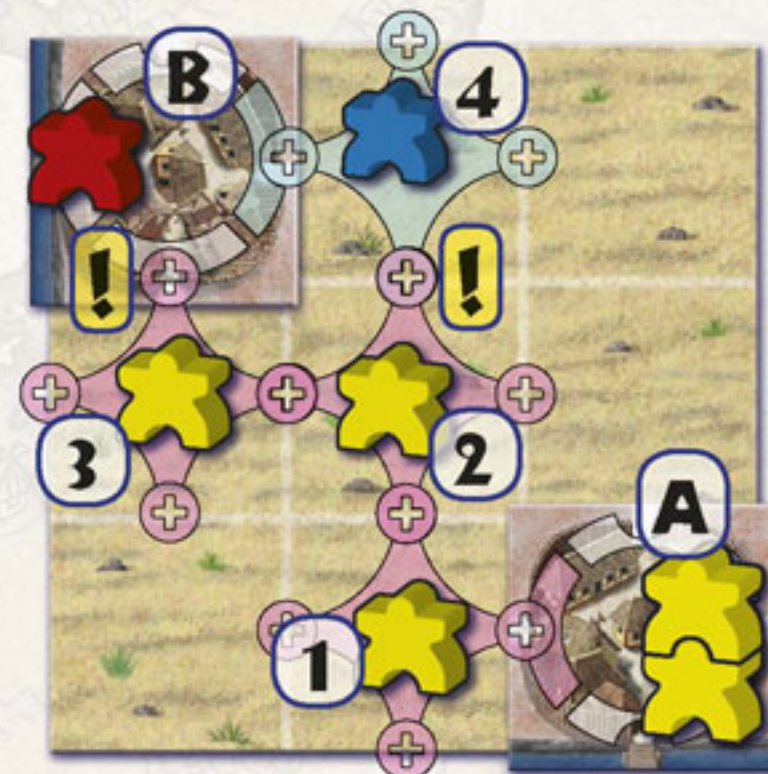
Wenn **ROT** den ersten Arbeiter auf Waldfeld 1 stellt, kann **ROT** 2 weitere Arbeiter auf den beiden benachbarten Waldfeldern 1+ einsetzen.

EINSETZ-BEISPIEL 2



TORBEN setzt 2 Arbeiter 1, 2 auf ein zu seinem Kämpfer 3 in Siedlung A waagrecht benachbartes Karstgebiet. Auf das Bergfeld 4 darf er keinen weiteren Arbeiter setzen, da es nicht zu dem Karstgebiet gehört, in das er den ersten Arbeiter gesetzt hat. Auf Feld 5 durfte er nicht anfangen, weil es nicht mit seinem Kämpfer in A verbunden ist.

EINSETZ-BEISPIEL 3



SIMON setzt von seinen Kämpfern in Siedlung A ausgehend Arbeiter 1, 2 und 3 auf benachbarten Karstfeldern ein. Es entsteht das **rosa Bündnis** der 3 Arbeiter mit dem linken Tor von A.

! Aber Achtung: Arbeiter 2 berührt auch Arbeiter 4, der im **hellblauen Bündnis** ist. Und 3 ist mit einem **weißen Tor** von Siedlung B verbunden.

Immer wenn 1 Bündnis ein anderes Bündnis oder 1 Tor berührt, entsteht 1 Konflikt, markiert durch ein **!**. Er muss gelöst werden.

Wie genau, erklärt der nächste Abschnitt.

A2: SIEDLUNG ANGREIFEN ODER BÜNDNISSE VEREINIGEN

EIN KONFLIKT: Durch das Einsetzen neuer Arbeiter wird immer 1 Bündnis erweitert oder es entsteht ein neues. Beim Einsetzen können ein oder mehrere andere Siedlungen oder Bündnisse berührt werden. An den Berührungsstellen entstehen Konflikte (in Beispielen markiert durch ).

Ein Konflikt kann auf 2 Arten gelöst werden:

- Der aktive Spieler greift eine Siedlung an oder
- Die betroffenen Bündnisse und Siedlungen vereinigen sich.

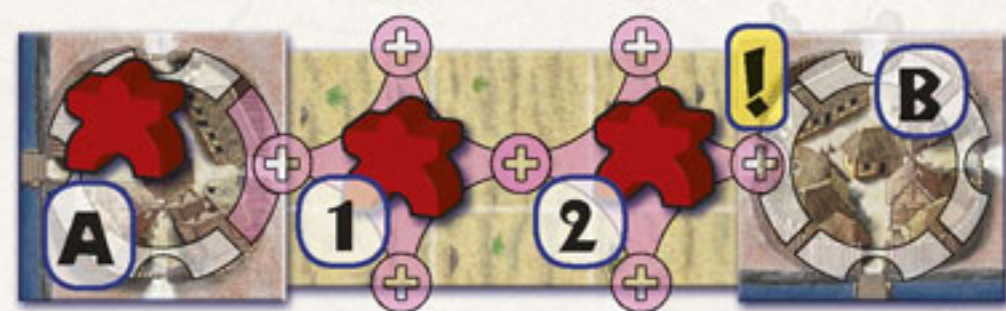
Eine Vereinigung findet nur statt, wenn es nicht möglich ist, irgendeinen Angriff auszuführen.

ANGRIFF VON SIEDLUNG A AUF SIEDLUNG B

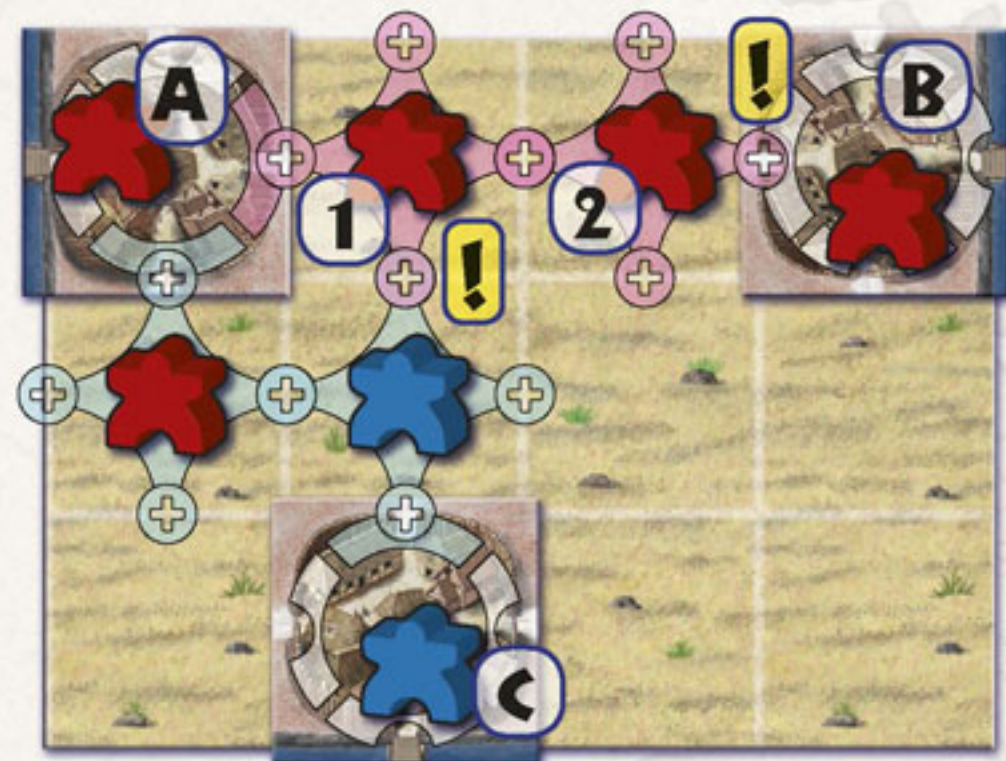
Der aktive Spieler kann und muss angreifen, wenn 4 Bedingungen erfüllt sind:

1. Er hat mindestens 1 Kämpfer in einer Start-Siedlung A.
2. Er hat keinen Kämpfer in einer Ziel-Siedlung B.
3. A und B waren bei Beginn seines Zugs nicht verbunden.
4. Er verbindet A und B mit den neu eingesetzten Arbeitern.

Falls es nach dem Ausführen eines Angriffs möglich ist, einen weiteren Angriff auszuführen, muss dies geschehen. Falls verschiedene Angriffe möglich sind, wählt der aktive Spieler einen aus. Ein Angriff muss nicht vom erweiterten Bündnis ausgehen. Er kann in allen möglichen Paarungen von Bündnissen und Siedlungen stattfinden, die sich durch das Einsetzen der neuen Arbeiter berühren.



Ein einfacher Angriff: **ROT** setzt von Siedlung **A** aus Arbeiter **1** und **2** ein. Arbeiter **2** ist mit einem **weißen Tor** von Siedlung **B** verbunden, in der **ROT** keinen Kämpfer postiert hat. Es gibt nur 1 Start- und 1 Ziel-Siedlung. Beide waren vor dem Zug nicht verbündet. **ROT** greift an.



Ein Angriff zwischen nicht erweiterten Siedlungen bzw. Bündnissen: **ROT** möchte **A** und **B** vereinigen. **ROT** setzt vom rechten Tor von **A** aus Arbeiter **1** und **2** ein. Die neuen Arbeiter verbinden aber gleichzeitig Siedlung **B** mit dem **hellblauen Bündnis** von **A** und **C**. **ROT** muss daher von **B** aus Siedlung **C** angreifen, in der **ROT** keinen Kämpfer postiert hat.

AUSFÜHRUNG VON 1 ANGRIFF AUF 1 SIEDLUNG

- 1.) Der aktive Spieler wählt eine **Start-Siedlung A**, von der aus er angreifen will. In der **Start-Siedlung A** muss er mindestens **1 Kämpfer** postiert haben.
- 2.) Er wählt eine **Ziel-Siedlung B**, die er angreifen will. In der **Ziel-Siedlung B** darf er **keinen Kämpfer** postiert haben und **B** darf nicht vor dem Konflikt mit **A** verbündet gewesen sein.
- 3.) Er nimmt **alle eigenen Arbeiter** aus der **kürzesten, neuen Verbindung zwischen A und B** heraus und stellt sie als Angreifer zum Angriff auf. Gibt es mehrere kürzeste, neue Verbindungen zwischen **A** und **B**, wählt er eine dieser Verbindungen aus.



- 4.) Er greift mit allen zum Angriff aufgestellten Arbeitern an:
 - Der **1. Angreifer** stirbt und wird auf einen Platz mit der kleinsten, freien Zahl im großen **Drachenboot (Wertungstafel)** gesetzt.
 - Der **2. Angreifer** wird als Kämpfer in der **Ziel-Siedlung B** postiert.
 - Der **3. Angreifer** wird als Kämpfer in der **Start-Siedlung A** postiert.
 - Der **4. Angreifer** stirbt und nimmt den nächsten freien Platz im großen **Drachenboot** ein.
 - Der **5. Angreifer** wird nach Wahl des Spielers als Kämpfer entweder in der **Start-Siedlung A** oder in der **Ziel-Siedlung B** postiert.
 - Der **6. und alle weiteren Angreifer** kommen zurück in den Vorrat des aktiven Spielers.

Achtung: Es werden immer zuerst alle gewünschten Arbeiter eingesetzt. Erst danach wird überprüft, ob es zu Angriffen kommt.

Tipp: Es kann beim Einsetzen neuer Arbeiter leicht passieren, dass unbeabsichtigt alle Bedingungen für einen Angriff erfüllt sind. Alle Mitspieler sollten daher immer gemeinsam kontrollieren, ob ein Angriff ausgeführt werden muss. Falls der aktive Spieler nicht angreifen möchte, sollte man ihm erlauben, die neuen Arbeiter zurückzunehmen.



Als optische Hilfe kann man neu eingesetzte Arbeiter auf die Seite legen, bis alle Angriffe abgehandelt sind.

Hinweise: Es ist keine Verbindung zum kleinen Drachenboot nötig.

Für tote Angreifer im Drachenboot gibt es keine (!) Punkte.

Falls im Drachenboot kein Platz mehr frei ist, kommen die Angreifer zurück in den Vorrat des angreifenden Spielers.

Gleichfarbige Kämpfer in Siedlungen werden aufeinander gestellt. Sie bilden einen **Posten**.

Wichtig: Nur durch Angriffe ist es möglich neue Kämpfer in Siedlungen zu postieren. Am erfolgreichsten sind dabei Angriffe mit 3 oder 5 Angreifern.

VEREINIGUNG

VON NEU VERBUNDENEN SIEDLUNGEN UND BÜNDNISSEN

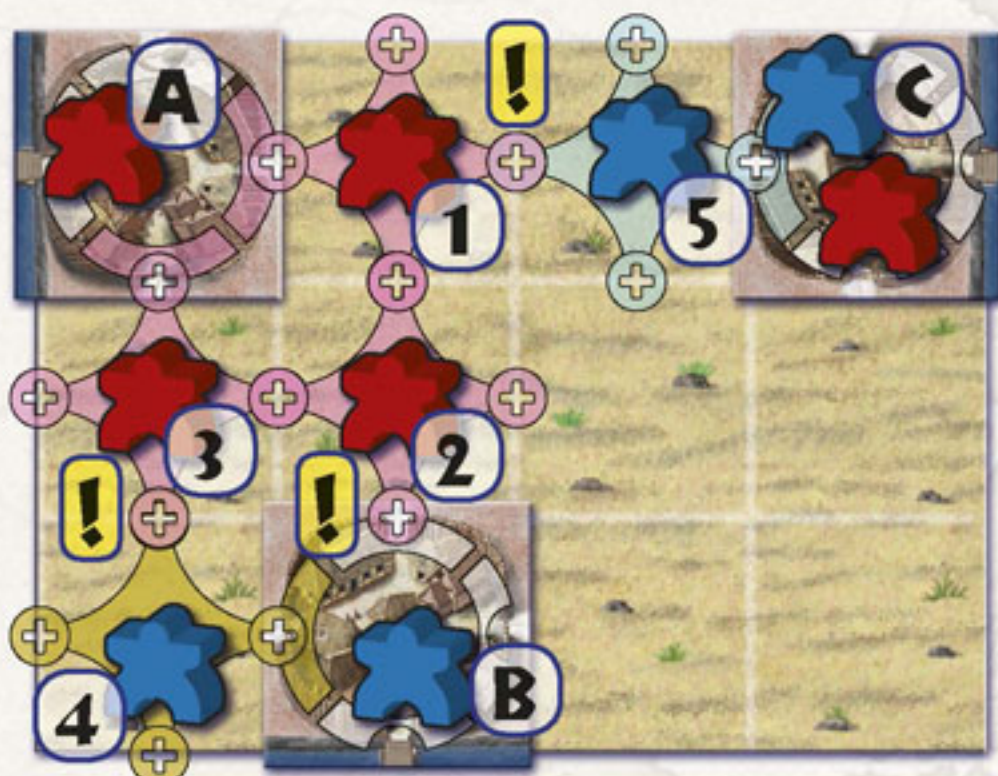
Falls kein einziger Angriff stattfinden kann, vereinigen sich die neu verbundenen Siedlungen und Bündnisse. Dies passiert in 2 Fällen:

- Fall 1: In **allen Siedlungen** der neu verbundenen Bündnisse ist mindestens **1 Kämpfer** des aktiven Spielers postiert.
- Fall 2: **Alle möglichen Start-Siedlungen A** waren vor dem Konflikt mit **allen möglichen Ziel-Siedlungen B** verbündet.

A3: WERTUNG AUSLÖSEN

Volles Drachenboot: Falls alle Plätze im großen Drachenboot besetzt sind, nachdem alle möglichen Angriffe durchgeführt wurden, kommt es zur nächsten Wertung. Dies kann eine Rohstoff- oder eine Kämpferwertung sein. Wie diese Wertungen durchgeführt werden, wird nach Spielzug B erläutert. Nach dem Durchführen einer möglichen Wertung ist der nächste Spieler am Zug.

BEISPIEL: ANGRIFF, VEREINIGUNG UND KEINE WERTUNG



ROT setzt vom rechten Tor von **A** aus Arbeiter **1, 2** und **3** ein. Das untere Tor von **A** wird automatisch eingebunden. Alle 3 Siedlungen sind neu miteinander verbunden. Nur in **B** hat **ROT** keinen Kämpfer. **ROT** muss sich entscheiden wie er angreift: von **A** aus (Fall 1) oder von **C** aus (Fall 2).

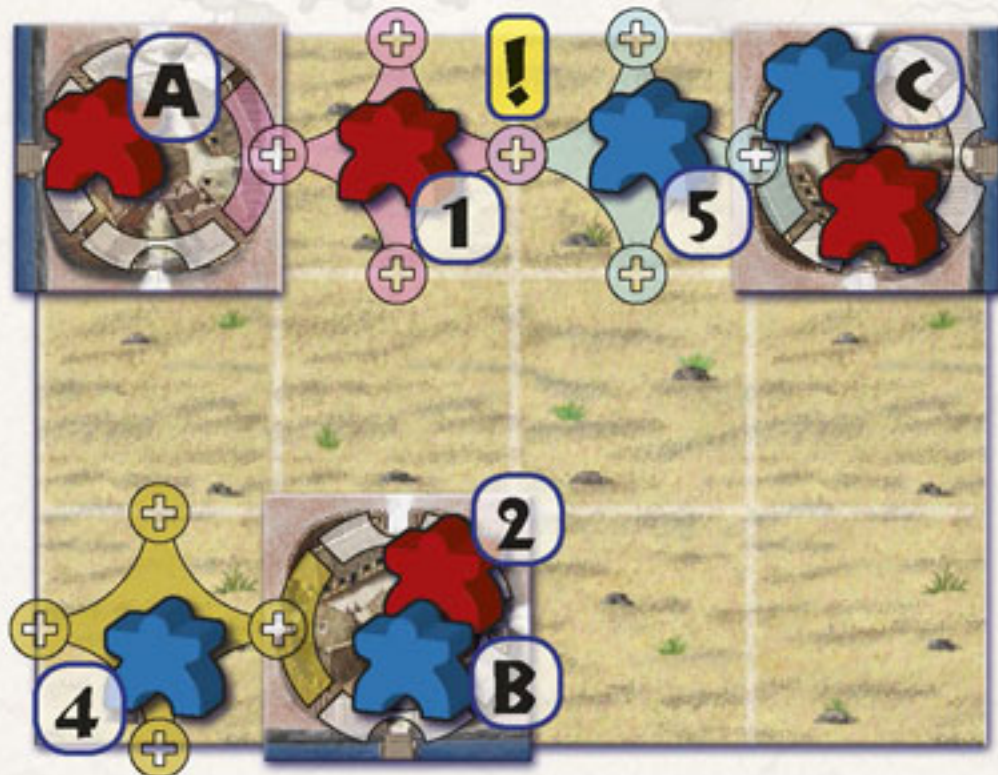
Fall 1 (Angriff von A auf B).

Von **A** aus hat **ROT** 3 gleichlange kürzeste Verbindungen zu **B**: **A-1-2-B** oder **A-3-2-B** oder **A-3-4-B**.

ROT wählt **A-3-2-B** und nimmt Arbeiter **3** und **2** zum Angriff heraus.



Arbeiter **3** kommt aufs Drachenboot, Arbeiter **2** wird in Siedlung **B** postiert.

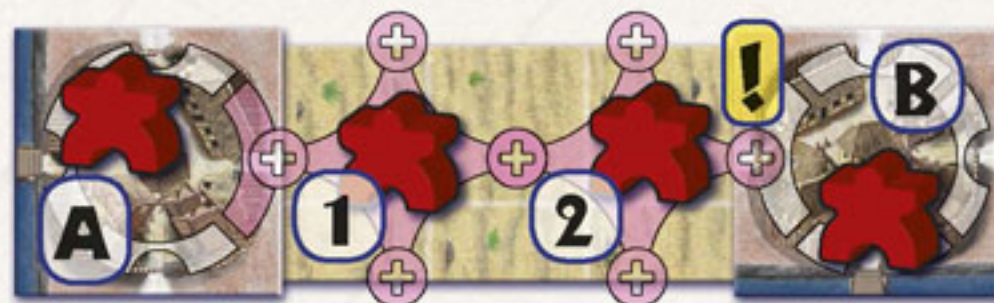


Nach diesem Angriff gibt es immer noch eine neue Verbindung zwischen **A** und **C**. Weil **ROT** bereits in **A** und **C** je 1 Kämpfer postiert hat, vereinigen sich der Rest des **rosa Bündnisses A-1** und das **hellblaue Bündnis** zu **A-1-5-C**.



Keine Wertung

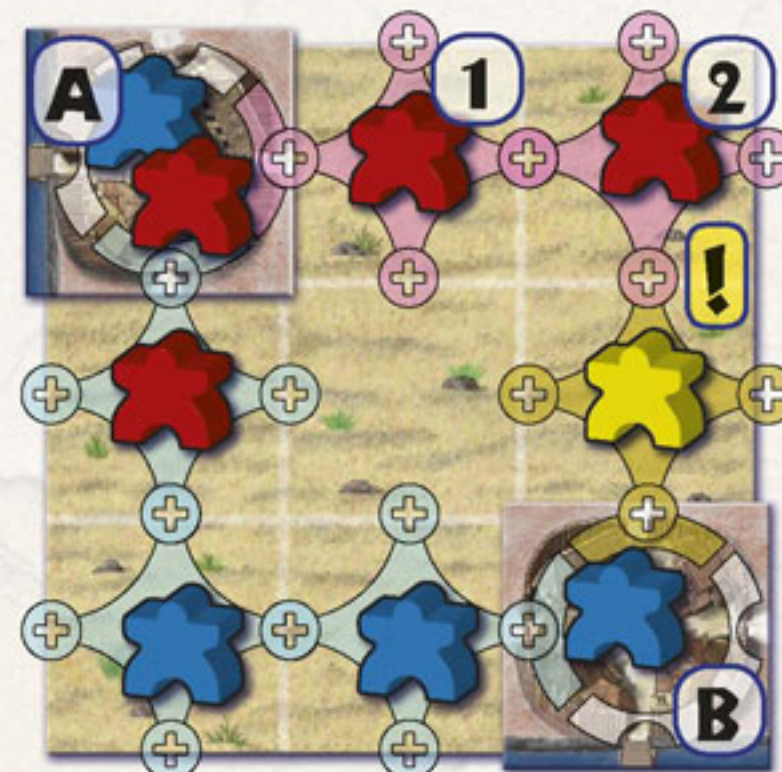
In beiden Fällen ist nur 1 Arbeiter (**3** oder **1**) gestorben und auf dem Drachenboot gelandet. Weil danach im Drachenboot immer noch 2 Plätze frei sind, kommt es nicht zu einer Wertung.



Fall 1 (keine Zielsiedlung):

ROT setzt von **A** aus Arbeiter **1** und **2** ein.

Arbeiter **2** ist mit einem **weißen Tor** von **B** verbunden. **ROT** hat 1 Kämpfer in **B**. Es ist kein Angriff möglich.

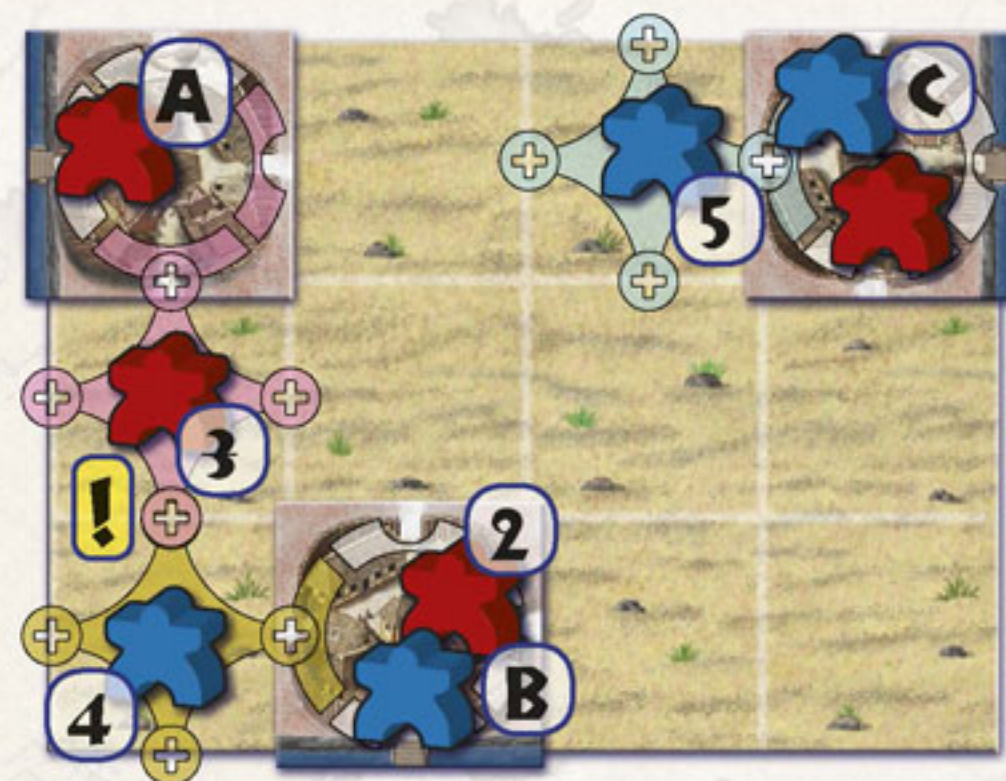


Fall 2 (alle Siedlungen verbündet):

ROT setzt von **A** ausgehend Arbeiter **1** und **2** ein, Arbeiter **2** ist mit dem **dunkelgelben Bündnis** verbunden.

ROT kann Ziel-Siedlung **B** ohne roten Kämpfer aber nicht von Start-Siedlung **A** aus angreifen, da **A** und **B** vor dem Einsetzen verbündet waren.

Rosa und **dunkelgelbes Bündnis** vereinigen sich.



Fall 2 (Angriff von C auf B):

Von **C** aus gibt es nur eine kürzeste Verbindung **C-5-1-2-B**.

ROT nimmt Arbeiter **1** und **2** zum Angriff heraus.



Arbeiter **1** kommt aufs Drachenboot, Arbeiter **2** wird als Kämpfer in Siedlung **B** postiert. Nach diesem Angriff gibt es immer noch eine neue Verbindung zwischen **A** und **B**. Durch den neu postierten Kämpfer **2** in **B** gibt es aber keine Ziel-Siedlung mehr. **Rosa** und **dunkelgelbes Bündnis** vereinigen sich.

SPIELZUG B: FREMDEN JARL BEZWINGEN



Der aktive Spieler kann seinen gesamten Spielzug nutzen, um **1 fremden Jarl** zu bezwingen. Es besteht nur dann Zwang einen Jarl zu bezwingen, wenn es nicht möglich ist „Spielzug A: Neue Arbeiter einsetzen“ durchzuführen.

- In einem Spielzug kann nur 1 Jarl bezwungen werden.
- Der eigene Jarl kann nie bezwungen werden.
- Vor dem Bezwingen des Jarls darf kein Schatzplättchen eingesetzt werden.

JARL BEZWINGEN

Um einen fremden Jarl bezwingen zu können, müssen alle folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- **Fremder Jarl:**
Es muss sich ein fremder Jarl in einer Siedlung befinden.
- **Überzahl:**
Der aktive Spieler muss mindestens 2 eigene Kämpfer in dieser Siedlung mit fremdem Jarl haben und er muss mehr Kämpfer als jeder einzelne Mitspieler in dieser Siedlung haben.
- **Totenfeier:**
Diese Siedlung und das kleine Drachenboot müssen durch beliebige Arbeiter verbunden sein.

Wenn alle Bedingungen erfüllt sind und der aktive Spieler sich entscheidet 1 Jarl zu bezwingen, setzt er den Jarl auf den freien Platz mit der niedrigsten Zahl im großen Drachenboot (Wertungstafel).

PUNKTE

Der aktive Spieler erhält für den toten Jarl Punkte entsprechend der Zahl seines Platzes im Drachenboot. Er rückt seinen Mann auf der Wertungstafel entsprechend vorwärts.

WERTUNG AUSLÖSEN

Volles Drachenboot: Falls der tote Jarl den letzten freien Platz im großen Drachenboot besetzt, wird die nächste Wertung durchgeführt.

Nach dem Bezwingen des Jarls und einer möglichen Wertung ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

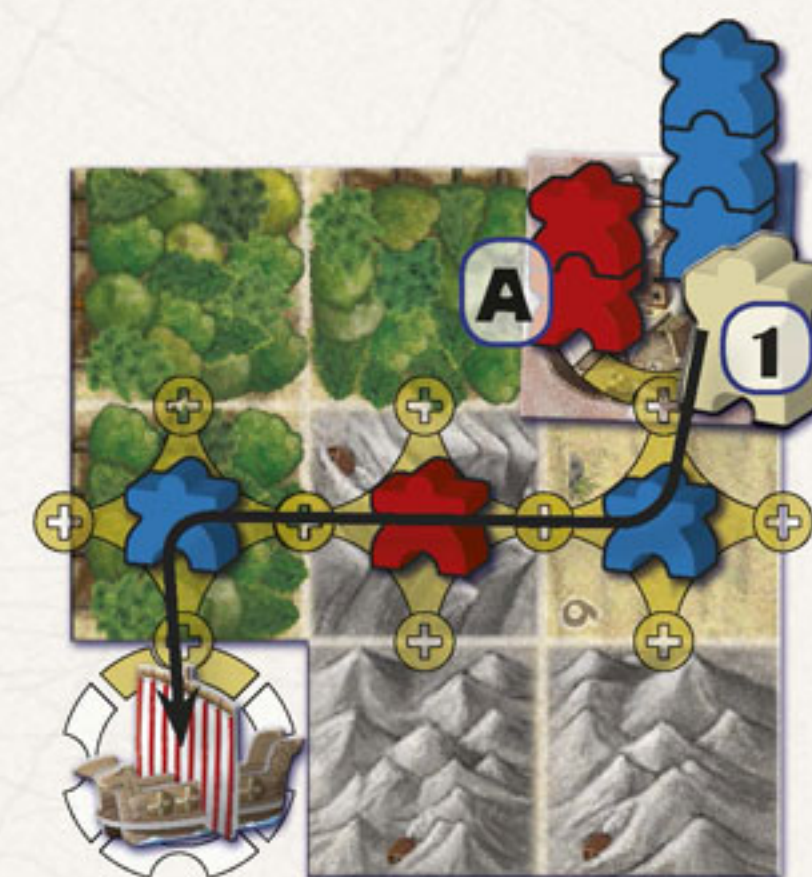
WEDER A NOCH B MÖGLICH: WERTUNG AUSLÖSEN

Wenn es für den aktiven Spieler weder möglich ist „Spielzug A: Neue Arbeiter einsetzen“ auszuführen, noch möglich ist „Spielzug B: Fremden Jarl bezwingen“ auszuführen, wird sofort die nächste Wertung ausgelöst.

Dies kann passieren, wenn der aktive Spieler keine Männer mehr im Vorrat hat und er in keiner Siedlung alle Bedingungen erfüllt, um einen Jarl zu bezwingen.

Wenn der aktive Spieler nur eine von beiden Zugmöglichkeiten durchführen kann, muss er diese durchführen.

Nach der Wertung ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.



MALIN kann den neutralen Jarl **1** in Siedlung **A** nicht bezwingen und zum kleinen Drachenboot bringen, da sie nicht mehr Kämpfer in Siedlung **A** hat als **TORBEN**.

TORBEN erfüllt am Anfang seines Zuges aber alle Bedingungen.

Er nimmt den Jarl **1** und setzt ihn auf den letzten freien Platz im großen Drachenboot. Dafür zieht er seinen Mann **2** auf der Zählleiste 20 Felder vorwärts und nimmt sich ein 50 Punkte Plättchen.

50



Weil das Drachenboot jetzt voll ist, kommt es anschließend zu einer Kämpferwertung, wie der Wertungsmarker **3** anzeigt.

WERTUNGEN DURCHFÜHREN

Es gibt insgesamt 5 Wertungen. Eine Wertung wird ausgelöst, wenn entweder

- am Ende von „A: Neue Männer einsetzen“ alle Plätze im **Drachenboot** besetzt sind oder
- am Ende von „B: Fremden Jarl bezwingen“ alle Plätze im **Drachenboot** besetzt sind oder
- wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges **weder A noch B** ausführen kann.

In der 1. und in der 3. Wertung gibt es Punkte für **erfolgreiche Rohstoff-Lieferungen** an Siedlungen.

In der 2. und in der 4. Wertung gibt es Punkte für **versorgte Kämpfer** in Siedlungen.

Direkt nach der 4. Wertung gibt es in einer Schlusswertung Punkte für **gehortete Schätze**.

Die Punkte werden mit den Männern der Spieler auf der Wertungstafel vorgerückt.

50 **100** Sobald ein Spieler 50 oder 100 Punkte erreicht, nimmt er sich ein 50 Punkte Plättchen bzw. er dreht ein vorhandenes Plättchen auf die 100 Punkte Seite um.

Es werden im Verlauf der Wertungen außerdem bestimmte Arbeiter und Kämpfer entfernt, das Drachenboot geräumt und neue Schatzplättchen ausgelegt.

 Der Wertungsmarker zeigt auf der Wertungstafel an, welche Wertung als nächstes ansteht. Er wird nach jeder Wertung nach unten auf die nächste Wertung verschoben.

1.+3. WERTUNG: ROHSTOFFE

Spieler erhalten Punkte, wenn ihre eigenen **Arbeiter auf Bergen und Wäldern** Rohstoffe an Siedlungen liefern, in denen eine ausreichende Anzahl ihrer **Kämpfer** postiert ist.

Folgende 3 Bedingungen müssen für **erfolgreiche Lieferungen** erfüllt sein:

- Der Spieler muss **mindestens 1 Kämpfer** in der zu beliefernden Siedlung postiert haben.
- Der Spieler darf **nicht die wenigsten Kämpfer** in der Siedlung postiert haben. (Dabei werden nur anwesende Spieler verglichen. Die meisten Kämpfer gelten nie als die wenigsten.)
- Die liefernden eigenen Arbeiter müssen mit der zu beliefernden Siedlung **verbunden** sein.

Punkte: Für erfolgreiche Lieferungen erhalten die Spieler wie folgt **Punkte**:

-  **1 Punkt** für jedes **Waldgebiet** für jede Siedlung, an die ein Arbeiter des Spielers erfolgreich liefert.
-  **1 Punkt** für jedes **Bergfeld** für jede Siedlung, an die ein Arbeiter des Spielers erfolgreich liefert.

EINSTURZ: Nach der Punkteverteilung nimmt jeder Spieler alle seine Bergarbeiter, die erfolgreich (!) geliefert haben, zurück in seinen Vorrat.

DRACHENBOOT RÄUMEN: Danach werden alle toten **Männer** vom großen Drachenboot zurück in die Vorräte der Spieler gelegt. Alle **Jarle** bleiben im Drachenboot. Sie werden nun auf die freien Plätze mit den kleinsten Zahlen verschoben.

NEUE SCHATZPLÄTTCHEN: Danach werden Schatzplättchen aus dem Vorrat verdeckt auf alle leeren Karstfelder gelegt, die einen Steinhauken zeigen. Leer bedeutet, das sich kein Plättchen und kein Arbeiter auf ihnen befindet.

WERTUNGSMARKER: Schließlich wird der Wertungsmarker auf die nächste Wertung verschoben.



Eine **Rohstoff-Wertung** steht an.

TORBEN bekommt in **A** keine Punkte für Rohstoffe, da er dort die wenigsten Kämpfer postiert hat. An **B** kann er liefern. Er erhält für seine Arbeiter **1** und **2** im gleichen Waldgebiet nur 1 Punkt und 1 Punkt für seinen Bergarbeiter **3**.

MALIN bekommt in beiden Siedlungen Punkte. Ihr Bergarbeiter **4** liefert nur an **A**, was ihr 1 Punkt einbringt. Ihre Bergarbeiter **5** und **6** liefern an beide Siedlungen und bringen jeder 2 Punkte ein.

SIMON kann überhaupt nicht liefern.

TORBEN rückt auf der Zählleiste 2 Schilder vor, **MALIN** 5.

Anschließend nehmen sie alle Bergarbeiter außer Arbeiter **7** zurück.

Danach nehmen **MALIN**, **SIMON** und **TORBEN** ihre toten Männer vom Drachenboot zurück und schieben die toten Jarle auf die niedrigeren Plätze.

Schließlich wird ein neues Schatzplättchen auf das leere Karstfeld **8** mit Steinhauken gelegt und der Wertungsmarker verschoben.



Hätte **SIMON** auch 1 Kämpfer in Siedlung **A** darf **TORBEN** auch an Siedlung **A** liefern, da er nicht mehr die wenigsten Kämpfer hätte. Er bekäme 4 Punkte mehr und müsste Arbeiter **7** entfernen.



Hätte **SIMON** 2 Kämpfer in Siedlung **A**, könnten weder **TORBEN** noch **SIMON** an Siedlung **A** liefern, weil sie beide die wenigsten Kämpfer hätten.



2.+4. WERTUNG: KÄMPFER

Spieler erhalten Punkte, wenn ihre Kämpfer in Siedlungen mit genügend Nahrung versorgt werden. Jarle bringen keine Punkte und müssen nicht versorgt werden.

Nahrungsversorgung: Jede **Siedlung** selbst und **beliebige Arbeiter** in ihrem **Umland**, die mit der Siedlung **verbunden** sind, können Nahrung an alle Kämpfer in der jeweiligen Siedlung liefern.

Das **Umland** einer Siedlung bilden alle 8 See- und Landfelder, die waagrecht, senkrecht oder diagonal benachbart zur Siedlung liegen.



Die **Siedlung** selbst liefert immer **1 Nahrung** an 1 Kämpfer jedes Spielers.



Jedes **Waldgebiet**, auf dem mindestens 1 beliebiger Arbeiter im Umland der Siedlung steht, liefert **1 Nahrung** an 1 Kämpfer jedes Spielers, wenn der Arbeiter mit der Siedlung verbunden ist.



Jeder **See-Arbeiter** mit Fischerboot im Umland, liefert **1 Nahrung** an 1 Kämpfer jedes Spielers, wenn der See-Arbeiter mit der Siedlung verbunden ist.

Wenn ein Feld zum Umland von 2 Siedlungen gehört, kann es an beide Siedlungen Nahrung liefern.

Unversorgte Kämpfer: Alle Spieler überprüfen zuerst die **Nahrungsversorgung** für ihre eigenen Kämpfer in jeder Siedlung. Es ist 1 Nahrung je eigenem Kämpfer nötig. Alle unversorgten Kämpfer werden sofort entfernt und in die Vorräte der Spieler zurückgelegt. Sie kommen **nicht (!)** auf das Drachenboot.

Punkte für VERSORGTE KÄMPFER IN EINER SIEDLUNG: Jeder Spieler erhält nach dem Entfernen unversorgter Kämpfer Punkte für jede Siedlung, in der er versorgte Kämpfer hat. Die Punkte entsprechen der Anzahl seiner versorgten Kämpfer in der jeweiligen Siedlung zum Quadrat.

Anzahl	1	2	3	4	5	6	7	...
Punkte	1	4	9	16	25	36	49	...

STURM: Nach der Punktwertung werden **alle (!) See-Arbeiter** von Fischerbooten entfernt und in die Vorräte der Spieler **zurück** gelegt. Die Fischerboote kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Danach wird entsprechend der 1. Rohstoff-Wertung das **DRACHENBOOT GERÄUMT** (Männer zurück, Jarle runterschieben) und es werden **NEUE SCHATZPLÄTTCHEN** auf leere Karstfelder mit Steinhäufen gelegt.

WERTUNGSMARKER: Schließlich wird der Wertungsmarker auf die nächste Wertung verschoben. Dies kann eine Rohstoff-Wertung oder die abschließende Schatz-Wertung sein.



2. 4.

KÄMPFER
 Für Kämpfer je Siedlung:

- Punkte: Anzahl versorgter KÄMPFER zum QUADRAT

Versorgung: 1 Nahrung je Kämpfer
 In 3x3 Gebiet 1 Nahrung für:

- die Siedlung selbst
- je Fischerboot
- je Waldgebiet mit Arbeiter

✖ Sturm: Alle Seearbeiter und Fischerboote zurück
 ✖ Drachenboot räumen
 ✖ Neue Schätze



Eine **Kämpfer-Wertung** steht an.

Siedlung **A** kann mit ihrem **Umland** (**rote Umrandung**) 3 Kämpfer jedes Spielers ernähren:

Die Siedlung selbst liefert 1 Nahrung. Das Waldgebiet mit Arbeiter **3** liefert 1 Nahrung, die über 5 Arbeiter geliefert wird. Das Seefeld mit Arbeiter **4** und Fischerboot bringt ebenfalls 1 Nahrung.

MALIN hat 5 Kämpfer in Siedlung **A**. Sie muss vor der Wertung ihre 2 unversorgten Kämpfer (**1** und **2**) entfernen.

MALIN erhält 9 Punkte (3x3) für 3 versorgte Kämpfer.

TORBEN erhält 1 Punkt für seinen 1 Kämpfer.

Danach muss **MALIN** ihre beiden See-Arbeiter zurücknehmen. Die beiden Fischerboote legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück.

Schließlich wird das Drachenboot geräumt.



Es wird kein neuer Schatz auf das Karstfeld **4** mit Steinhäufen gelegt, da dort ein Arbeiter steht.



SCHLUSSWERTUNG: SCHÄTZE

Nach der 4. Wertung erhalten die Spieler Punkte für ihre gehorteten Schätze.

Auf den Schatzplättchen gibt es 6 verschiedene Schatzarten, von denen jeweils 6 gleiche Schätze vorhanden sind: Axt, Gold, Hammer, Helm, Kelch und Schwert.



Die Spieler erhalten Punkte zum einen für verschiedene Schatzarten und zum anderen für gleichartige Schätze in ihrem Vorrat. Ein Schatz kann dabei in beiden Wertungsarten Punkte einbringen.

Punkte für VERSCHIEDENE SCHATZARTEN: Für jede Schatzart, die ein Spieler gehortet hat, erhält er mindestens 1 Punkt, ab 4 verschiedenen Arten bekommt er mehr Punkte entsprechend folgender Tabelle:

Anzahl	1	2	3	4	5	6
Punkte	1	2	3	5	10	15

Punkte für GLEICHE SCHÄTZE: Für mindestens 3 gleichartige Schätze, die ein Spieler besitzt, erhält er die Anzahl der gleichartigen Schätze zum Quadrat als Punkte:

Anzahl	1	2	3	4	5	6
Punkte	0	0	9	16	25	36

5. SCHÄTZE

VERSCHIEDENE SCHATZARTEN

Anzahl	1	2	3	4	5	6
Punkte	1	2	3	5	10	15

GLEICHE SCHÄTZE

Anzahl	1	2	3	4	5	6
Punkte	0	0	9	16	25	36



Das sind die gehorteten Schätze von **MALIN**. Sie hat **4 verschiedene Schatzarten**. Dafür bekommt sie **5 Punkte**. Für ihre **3 Helme** und ihre **3 Äxte** bekommt sie jeweils **9 Punkte**. Insgesamt bekommt sie **23 Punkte**.



TORBEN hat 4 Hämmer.

Er bekommt **1 Punkt für seine 1 Schatzart** und **16 Punkte für seine 4 gleichen Schätze**. Insgesamt bekommt er **17 Punkte**.



SIMON hat 2 Kelche.

Er bekommt **1 Punkt für 1 Schatzart**.

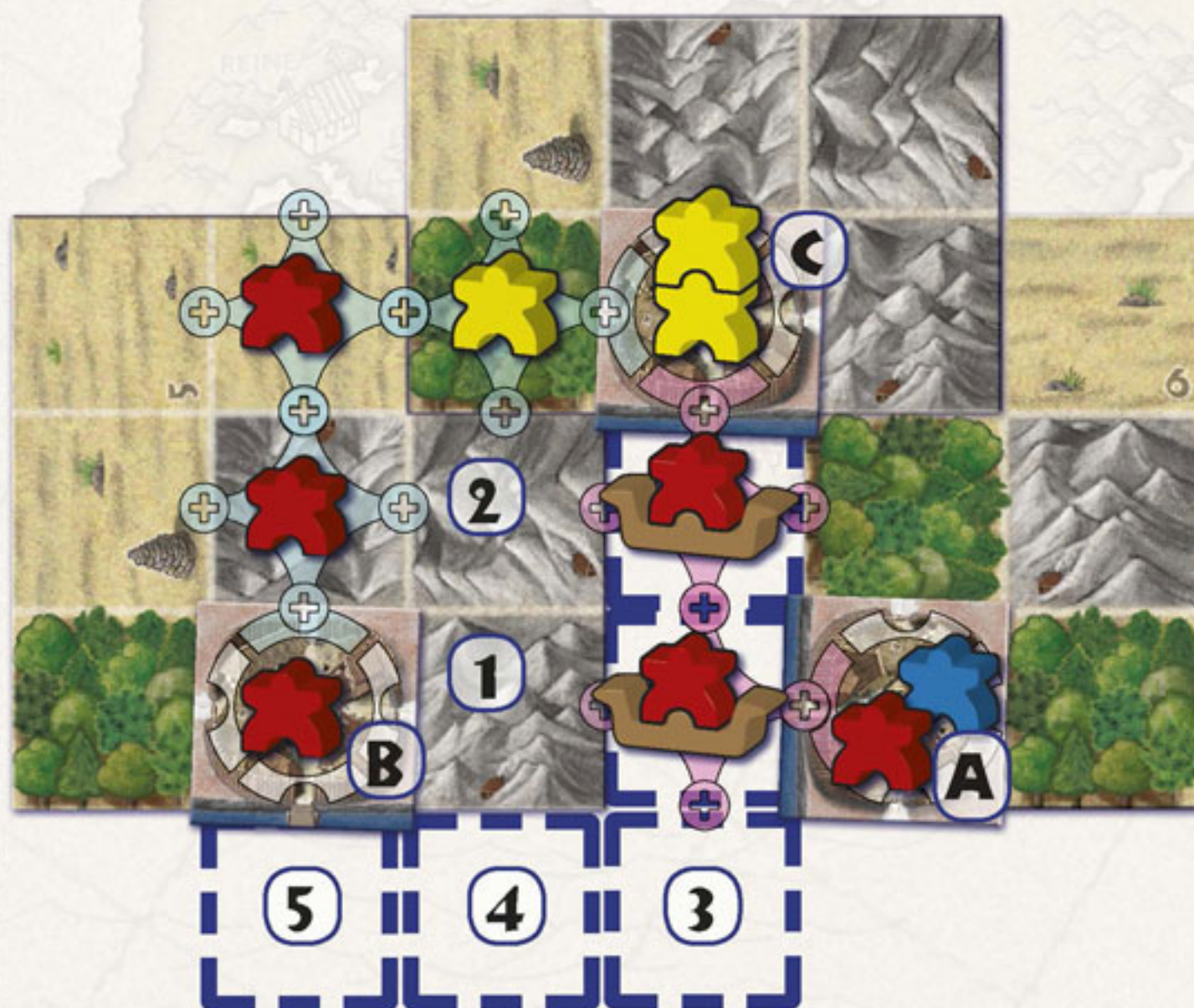
SPIELENDEN UND SPIELSIEG

Das Spiel endet nach der Schatzwertung.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Schatzplättchen in seinem Vorrat. Gibt es bei den Schatzplättchen ebenfalls einen Gleichstand, gewinnen alle Spieler mit den meisten Punkten und Schätzen.

WEITERES BEISPIEL FÜR ANGRIFFE, ETC.

3 SIEDLUNGEN UND 2 BÜNDNISSE:



Bündnis I: Siedlungen **A** und **C** sind durch Arbeiter miteinander verbunden, weshalb sie sich nicht gegenseitig angreifen können.

Bündnis II: Siedlungen **B** und **C** sind ebenfalls durch Arbeiter verbunden, weshalb sie sich auch nicht gegenseitig angreifen können.

WELCHER SPIELER KANN ANGREIFEN?

ROT könnte eigentlich **C** von **A** oder **B** aus angreifen, da **ROT** nur in **C** keinen Posten mit Kämpfer hat. Da Siedlung **C** aber mit **A** und **B** verbündet ist, kann **ROT** im Moment nirgends angreifen.

GELB könnte von **C** aus **A** oder **B** angreifen, da **GELB** nur in **C** einen Posten mit Kämpfern hat. Da Siedlung **C** aber mit **A** und **B** verbündet ist, kann auch **GELB** nirgends angreifen.

BLAU könnte eigentlich von Siedlung **A** aus **C** und **B** angreifen, da **BLAU** nur in **A** einen Posten mit Kämpfer hat. Da Siedlung **A** aber mit **C** verbündet ist, muss **BLAU** nur über einen Angriff von **A** nach **B** nachdenken.

WIE KANN BLAU VON A AUS B ANGREIFEN?

BLAU könnte 2 Arbeiter auf die Felder **1** und **2** setzen. Es entsteht eine neue Verbindung zwischen **A** und **B**. Weil aber nur der Arbeiter auf **1** zur kürzesten Verbindung gehört, würde dieser sterben und auf das Drachenboot kommen. Danach wären immer noch alle Bedingungen für einen weiteren Angriff erfüllt und auch der Arbeiter auf **2** würde sterben.

Alternativ kann **BLAU** ein **Viele-Männer**-Plättchen ausspielen und 3 See-Arbeiter auf den Seefeldern **3**, **4** und **5** einsetzen, wenn noch genügend Fischerboote frei sind. Alle 3 neuen Arbeiter greifen an und **BLAU** postiert in **A** und **B** jeweils 1 Kämpfer.

WIE KANN ROT TROTZDEM ERFOLGREICH ANGREIFEN?

ROT kann ein **Unterhändler**-Plättchen spielen und 1 Kämpfer aus **B** nach **C** versetzen. Danach kann **ROT** einen Arbeiter auf Feld **2** einsetzen, was einen Angriff mit 4 Arbeitern über die neue Verbindung zwischen **A** und **B** auslöst.