

KARVI

Als Jarl bereist du die nördlichen Meere, um unsterblichen Ruhm zu erlangen. Unter dem Segel deines eigenen Schiffs in der Bauart einer Karve (Karvi) führst du eine Crew an, handelst mit fremden Kulturen und plünderst Ländereien.

Verstärke die Fähigkeiten deiner Besatzung, indem du dein Schiff ausbaust und immer stärkere Kriegerinnen anheuerst. Doch denke daran, dich mit genügend Vorräten an Bier und Brot einzudecken, um die konkurrierenden Clans auszustechen. Nur wenn du Erfolg hast, wird dein Name in die nordischen Legenden eingehen.

Hinweis: Karvi ist keine historisch akkurate Repräsentation der Wikingerzeit. Wir orientieren uns an historischen Erkenntnissen und an Ereignissen, die tatsächlich so stattgefunden haben. Manches haben wir zugunsten des Spielspaßes und der Spielbarkeit angepasst.

BAUANLEITUNG FÜR DEIN SCHIFF



MATERIAL

-  12 Handelsposten (3 pro Farbe)
-  12 Türme (3 pro Farbe)
-  4 Zählmeeples (1 pro Farbe)
-  8 Würfel (2 pro Farbe)
-  55 Ressourcen (20 Fell, 20 Silber, 15 Gold)
-  4 Übersichtskarten
-  5 Startkarten
-  36 Handelskarten
-  45 Ausrüstungskarten (15 Helm, 15 Schiff, 15 Bier)

-  1 Spielplan
-  4 Spieltableaus
-  1 Dorftableau
-  4 Aktionstafeln
-  3 Rundenplättchen
-  72 Kriegerinnen (12 pro Zahl)
-  24 Proviant
-  4 Schiffe (1 pro Farbe)
-  24 Handelsplättchen

-  24 Plünderplättchen
-  24 Ausrüstungsplättchen (8 Heck, 8 Segel, 8 Kopf)
-  20 Runensteine (12 normale, 8 besondere)
-  16 Ressourcenplättchen (6 Fell, 6 Silber, 4 Gold)
-  8 Blockadeplättchen
-  7 Faltschachteln (6 große, 1 kleine)



SPIELAUFBAU

Wir zeigen dir hier den Spielaufbau. Dabei erklären wir das Spiel so, als ob du alles machen würdest und wie du es nach dem Lesen der Anleitung den anderen erklären kannst.

- 1 2 und 3 Personen: Lege den **Spielplan** mit diesem 2-3 Symbol nach oben in die Tischmitte.
4 Personen: Drehe den Spielplan auf die Seite mit diesem 4 Symbol.

2 ORTE

Von den **Plünder** - und **Handelsplättchen** gibt es jeweils 6 verschiedene Sorten. Sortiere die Plättchen anhand der Symbole auf ihrer Rückseite. Es gibt 4 Plättchen von jeder Sorte. Du benötigst pro Person 1 von jeder Sorte. Bei weniger als 4 Personen legst du die nicht benötigten Plättchen zufällig und unbesehen zurück in die Schachtel.



Lege dann die Plättchen mit der Rückseite nach oben als Stapel auf den Spielplan. Du legst jeden Stapel an **einen Ort mit dem gleichen Symbol**. Einige Orte zeigen 2 Symbole. Lege **zufällig einen** der beiden passenden Stapel auf den Ort. Für den verbleibenden Stapel gibt es genau 1 anderen passenden Ort. An jedem Ort mit Symbol muss genau 1 Stapel liegen.

3 AKTIONSLEISTE

Lege das **Dorftableau** unten an den Spielplan.

Drehe die **4 Aktionstafeln** jeweils auf die Seite, die dieses Symbol zeigt. Lege sie dann so an das Dorftableau, dass die Aktionsfelder nach innen Richtung Dorf zeigen.

Die Rückseiten mit diesem Symbol bieten mehr Vielfalt in späteren Partien. Mehr dazu auf S. 18.

2 Personen: Lege das Rundenplättchen für 4 Personen zurück in die Schachtel. Lege die **2 Rundenplättchen** mit diesem Symbol nach oben in zufälliger Reihenfolge als Stapel oben links auf das Dorftableau.

Lege außerdem auf **alle 7 Aktionsfelder mit einer 3+** ein **Blockadeplättchen**. Das übrige Plättchen brauchst du nur bei speziellen Varianten. Diese Felder stehen nicht zur Verfügung.



3 Personen: Lege das Rundenplättchen für 4 Personen zurück in die Schachtel. Lege die **2 Rundenplättchen** mit diesem Symbol nach oben in zufälliger Reihenfolge als Stapel oben links auf das Dorftableau.

4 Personen: Lege alle **3 Rundenplättchen** mit diesem Symbol nach oben in zufälliger Reihenfolge als Stapel oben links auf das Dorftableau.



4 ALLGEMEINER VORRAT

Lege alle **Ressourcen** (Fell, Silber und Gold) als Vorrat neben den Spielplan. Lege die 5er Ressourcenplättchen daneben.

Lege außerdem den **Proviand** und die **Kriegerinnen** als Vorrat neben den Spielplan.



5 BESONDERE RUNENSTEINE

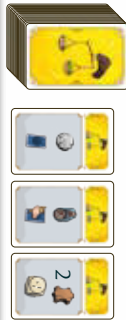
Mische die 8 **lila Runensteine** mit der Rückseite nach oben (sodass die Schlange nicht zu sehen ist). Lege jeweils 1 Runenstein pro Person oben rechts und 1 Runenstein pro Person oben links auf die vorgegeben Plätze auf dem Spielplan. Bei weniger als 4 Personen legst du die nicht benötigten Plättchen zurück in die Schachtel.



6 AUSRÜSTUNGS- UND HANDELSKARTEN

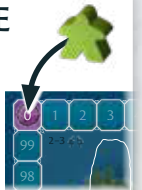
Mische alle **Handelskarten** und lege sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Decke die 3 obersten Karten auf und lege sie offen neben den Stapel.

Sortiere die **Ausrüstungskarten** anhand ihrer Rückseiten. Es gibt jeweils 1er und 2er in drei Sorten: Helm-, Bier- und Schiffkarten. Mische alle 6 Stapel einzeln und lege danach die 2er Karten der drei Sorten verdeckt neben den Spielplan. Lege danach jeweils die 1er Stapel auf die 2er Stapel derselben Sorte.



7 ZÄHLMEEPLE UND SCHIFFE

Alle Personen wählen eine Farbe. Stelle den **Zählmeepel** in deiner Farbe auf das Feld 0 der Zählleiste. Stelle dein **Schiff** nach Kaupanger. Lege die Schiffe und Zählmeepel der nicht mitspielenden Farben zurück in die Schachtel. Dein weiteres persönliches Material erklären wir auf der nächsten Seite.



Beispielaufbau für 3 Personen



FALTSCHACHTELN

Wir haben 7 Faltschachteln beigelegt, in die du das Material nach deiner ersten Partie einsortieren kannst. Was hineingehört, siehst du jeweils auf der Schachtel:

- Alle Karten
- Alle Kriegerinnen
- Handels- und Plünderplättchen
- Alle Runensteine und Ausbauplättchen
- Fell, Silber, Gold, Ressourcenplättchen
- Schiffe und Proviand
- Holzmaterial in euren Farben, Blockadeplättchen



INDIVIDUELLER AUFBAU

Den folgenden Abschnitt müsst ihr alle ausführen:

1 Nimm das **Spieltableau** in deiner Farbe und lege es vor dich.

2 Nimm dir zufällig **3 Runensteine** und lege sie mit der Rückseite nach oben über dein Tableau (sodass der blaue Streifen zu sehen ist).

3 Es gibt 3 Sorten **Ausrüstungsplättchen**: Heck, Segel und Kopf. Nimm dir zufällig 2 von jeder Sorte und lege sie wie abgebildet mit der Rückseite nach oben über dein Tableau (sodass der blaue Streifen zu sehen ist).

4 Nimm dir deine **3 Türme** und **3 Handelsposten**. Stelle jeweils 1 in deinen persönlichen Vorrat links neben dein Tableau. Lege die anderen beiden Handelsposten und Türme auf die markierten Plätze auf deinem Tableau.



5 Lege eine **Übersichtskarte** mit dieser Seite nach oben neben dein Tableau.



STARTKARTEN

Mische die 5 **Startkarten**. Spielt ihr zu viert, braucht ihr diese Seite (4) der Startkarten. Zu zweit und zu dritt benötigt ihr diese Seite (2-3). Gib jeder Person eine Startkarte. Die übrigen Karten legst du zurück in die Schachtel.



Jetzt nimmst du dir, was auf deiner Karte angegeben ist. Wie die einzelnen Dinge funktionieren, erklären wir dir im Laufe der Regel.

- Die **Ressourcen** (Leinwand, Eisen, Holz) legst du in deinen persönlichen Vorrat links neben deinem Tableau.
- Nimm die **Kriegerin** mit der **angegebenen Kampfstärke** und lege das Plättchen mit der **blauen Seite** nach oben auf dein Tableau auf einen der Plätze. Es ist egal, auf welche der 5 vorgegebenen Positionen du die Kriegerin legst. Das Aussehen der Kriegerin spielt keine Rolle, lediglich die Zahl ist wichtig.
- **Ausrüstungskarten** (Heck, Segel, Kopf) nimmst du direkt auf die Hand.
- **Proviant** (Brot) musst du immer direkt auf dein Schiff stecken.
- Zuletzt legst du einen deiner **Würfel** (bei 4 Personen) bzw. **beide Würfel** (bei 2 und 3 Personen) auf das Dorf tableau. Was du dabei beachten musst, erklären wir dir auf der nächsten Seite.



Lege das übrige Material der Farben, die nicht mitspielen, zurück in die Schachtel.

SPIEL ZU ZWEIT UND ZU DRITT:



Nimm dir die **beiden Würfel** in deiner Farbe.

Die Person, deren Startkarte den **geringsten Wert** zeigt, stellt nun den ersten Würfel auf das Feld **ganz links** (Position 1) auf dem Rundenplättchen.

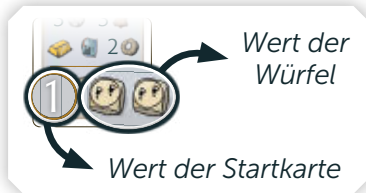
Den zweiten auf das Feld ganz rechts (Position 6).

Die Person mit dem nächsthöheren Wert stellt nun ihre beiden Würfel auf die Positionen 2 und 5. Die letzte Person stellt ihre Würfel auf die beiden Felder in der Mitte (Positionen 3 und 4). Im Spiel zu zweit bleiben die Positionen 3 und 4 frei.

Danach drehst du deine beiden Würfel, wie auf der Startkarte angegeben, jeweils auf einen **bestimmten Wert** (2 oder 3 Bier).

Hinweis: Bei der Startkarte mit dem Wert 2 drehst du deinen linken Würfel auf 3 Bier und den rechten auf 2 Bier.

Lege anschließend **alle** Startkarten zurück in die Schachtel.



SPIEL ZU VIERT:



Nimm dir **1 Würfel** in deiner Farbe. Lege den anderen zurück in die Schachtel.

Die Person, deren Startkarte den **geringsten Wert** zeigt, stellt ihren Würfel auf das Feld **ganz links** (Position 1) auf dem Rundenplättchen.

Die Person mit dem nächsthöheren Wert stellt ihren Würfel auf Position 2, usw. Das macht ihr, bis alle ihren Würfel platziert haben.

Danach drehst du deinen Würfel, wie auf der Startkarte angegeben, jeweils auf einen **bestimmten Wert** (3 oder 4 Bier).

Lege als letztes **alle** Startkarten zurück in die Schachtel.



*Deine Karte hat den niedrigsten Wert. Also stellst du deinen Würfel auf Position **1**. Du drehst deinen Würfel wie auf deiner Karte angegeben auf **3 Bier**.*

*Danach ist **Blau** an der Reihe und belegt die Position **2**. **Lilas** Karte hat den nächsthöheren Wert, sie stellt ihren Würfel auf Platz **3**. **Orange** schließlich hat den höchsten Wert und stellt ihren Würfel auf Platz **4**.*

*Deine Karte hat den niedrigsten Wert. Also stellst du deinen ersten Würfel auf Position **1**. Du drehst diesen Würfel wie auf deiner Karte angegeben auf **2 Bier**. Deinen zweiten Würfel stellst du auf Position **6** und drehst in ebenfalls auf **2 Bier**.*

*Danach ist **Blau** an der Reihe und belegt die Positionen **2** und **5**. **Lilas** Karte hat den höchsten Wert, sie stellt ihre Würfel auf Platz **3** und **4**.*

DEIN ERSTER RUNENSTEIN

Ganz zum Schluss der Vorbereitung musst du dich entscheiden, welchen deiner Runensteine du als kostenlosen ersten Runenstein auf dein Tableau legst. Such dir einen aus und lege ihn mit der Vorderseite nach oben auf einen der dafür vorgesehenen Plätze auf deinem Tableau. Dieser wird dir bei Spielende Punkte geben, wir erklären dir seine Bedeutung ab S. 17 genauer.

Nur der erste Runenstein ist kostenlos. Für weitere Runensteine später im Spiel musst du die Ausrüstungsaktion verwenden und noch weitere Bedingungen erfüllen (S. 12).



SPIELZIEL UND ABLAUF

Ziel des Spiels ist es, als Jarl in die Geschichtsbücher einzugehen. In jedem Zug führst du mithilfe deiner Würfel verschiedenste Aktionen aus. Dadurch kannst du handeln oder plündern, aber auch deine Vorräte aufstocken und stärker werden. Währenddessen kannst du mit deinem Schiff an entlegene Orte reisen, um Türme und Handelsposten zu errichten oder mehr Informationen über die Fremden zu sammeln.

Diese glorreichen Abenteuer hältst du auf Runensteinen fest. Für die anderen Abenteuer wirst du dich mit den kleineren und handlicheren Siegpunkten zufrieden geben müssen.

Ihr führt eure Spielzüge nacheinander aus. Allerdings spielt ihr **nicht** reihum. Die Zugreihenfolge wird von der Anordnung der Würfel auf der Aktionsleiste bestimmt. Es ist immer die Person an der Reihe, deren Würfel am **weitesten hinten** liegt. Diese Person muss dann diesen Würfel im **Uhrzeigersinn** entlang der Aktionsleiste auf eines der Aktionsfelder bewegen, um die Aktion auszuführen. Da immer nur 1 Würfel hinten liegt, ist jederzeit klar, wer als nächstes am Zug ist. Zusätzlich darfst du in deinem Zug freie Aktionen nutzen. Du darfst sie sowohl vor, als auch nach deiner Würfelaktion nutzen.

Zu Beginn ist also der Würfel am weitesten hinten, der am weitesten **links** steht (die Person mit dem niedrigsten Wert auf ihrer Startkarte beginnt also das Spiel). Ihr spielt insgesamt 3 (oder zu viert 4) Runden, danach gibt es eine Schlusswertung. Wer dann die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Du beginnst und bewegst deinen Würfel im Uhrzeigersinn auf ein Aktionsfeld.

DIE WÜRFEL

Jetzt schauen wir uns die Würfel genauer an. Sie symbolisieren deine Stammesmitglieder, die Arbeit für dich verrichten. Doch sie sind durstig. Jeder Würfel hat einen bestimmten Biervorrat, der durch die "Würfelaugen" gezeigt wird. Je mehr Bier auf einem Würfel ist, desto mehr Aktionen kann dieser noch ausführen.

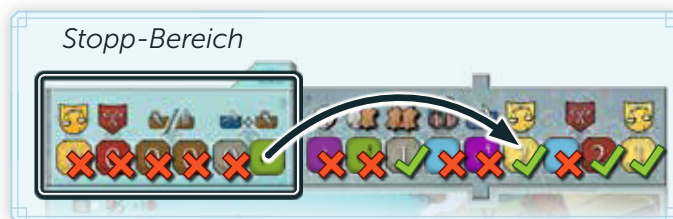


Würfel mit 2 Bier

WÜRFEL BEWEGEN

Bei jeder Würfelbewegung gelten die folgenden Regeln:

- Du musst deinen Würfel im **Uhrzeigersinn entlang der Aktionsleiste** bewegen.
- Du darfst deinen Würfel um **beliebig viele Schritte** bewegen, aber mindestens um ein Feld vorwärts.
- Du darfst einen Würfel, der im **Stopp-Bereich**  liegt, nicht direkt auf ein anderes Feld im **Stopp-Bereich** bewegen. Jeder **Würfel muss** zuerst mindestens ein Feld **außerhalb** des **Stopp-Bereichs** betreten haben, bevor er diesen wieder betritt.
- Das Aktionsfeld muss **frei** sein. Es darf also kein anderer Würfel oder ein Blockadeplättchen (im 2 Personen Spiel) dort liegen.
- Du darfst deinen Würfel nur auf ein Aktionsfeld bewegen, wenn dieser die darauf angezeigten **Bierkosten** bezahlen kann. Wie du Bier bezahlt, erklären wir auf der nächsten Seite.



Nachdem du deinen Würfel auf ein Aktionsfeld bewegt hast und die Kosten bezahlt hast, darfst du die entsprechende Aktion ausführen. Welche Aktionen du zur Auswahl hast, erklären wir dir auf den folgenden Seiten.

Hast du deinen Zug beendet, ist die Person an der Reihe, deren Würfel nun am weitesten hinten steht.



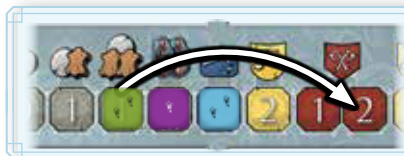
Lila ist zuerst an der Reihe und zieht ihren Würfel vorwärts. Danach bist **du** dran und rückst deinen Würfel 1 Feld vor. Dadurch bist du gleich nach deinem Zug noch einmal an der Reihe. Anschließend ist **Blau** an der Reihe.

Hinweis: Es kann passieren, dass du mehrfach nacheinander an der Reihe ist.

BIER BEZAHLEN

Die meisten Aktionsfelder kosten mindestens 1 Bier. Diese Kosten **musst** du bezahlen, sobald du deinen Würfel auf das Feld setzt.

- Wenn du deinen Würfel auf ein Aktionsfeld stellst, verliert er Augen entsprechend der darauf gezeigten Ziffer. Um dies zu kennzeichnen, drehst du ihn um die entsprechende Augenzahl herunter.
- Die Kosten für das Aktionsfeld **dürfen nicht** unter beiden Würfeln aufgeteilt werden. Der Würfel, der die Aktion auslöst, muss die Kosten allein bezahlen.
- Du darfst den Würfel nur auf ein Aktionsfeld stellen, wenn du die Kosten dafür bezahlen kannst. Zeigt der Würfel keine Augen, darfst du ihn also nur noch auf Aktionsfeldern mit einer 0 einsetzen. Wie du deinen Biervorrat wieder auffüllen kannst, erklären wir später auf S. 11.



Du bewegst deinen Würfel auf ein Aktionsfeld, das 2 Bier kostet. Dafür musst du deinen Würfel von der 2 auf die 0 drehen, also 2 Bier bezahlen. Dann führst du die Aktion aus.



RUNDENENDE

Kannst oder möchtest du deinen Würfel nicht wieder auf ein Aktionsfeld weiter vorne auf der Aktionsleiste einsetzen, musst du deinen Würfel auf ein Aktionsfeld im Stopp-Bereich setzen und eine Aktion dort ausführen.

Achtung: Ein im Stopp-Bereich platzierter Würfel bleibt bis zum **Ende der Runde im Stopp-Bereich**.

Eine Runde endet, wenn sich **alle** Würfel wieder im Stopp-Bereich befinden. Danach beginnst du eine neue Runde.

Erst wenn du in der **neuen Runde** an der Reihe bist, darfst du deinen Würfel wieder aus dem Stopp-Bereich heraus bewegen. Beginnt ihr eine neue Runde, ist wie üblich die Person an der Reihe, deren Würfel sich ganz links im Stopp-Bereich befindet.

Hinweis: Jeder Würfel darf also nur genau 1 Aktion im Stopp-Bereich pro Runde nutzen.

Achtung: Ab Runde 2:

Sobald alle Würfel vom Stopp-Bereich heruntergezogen sind, musst du **1 Rundenplättchen** vom Stapel zurück in die Schachtel legen. So habt ihr in jeder Runde unterschiedliche Aktionen im Stopp-Bereich zur Verfügung. Gleichzeitig zählst du so, wie viele Runden bereits gespielt wurden.

Erinnerung: Zu zweit und zu dritt spielt ihr insgesamt 3 Runden. Zu viert 4 Runden. Danach gibt es eine Schlusswertung (S. 17) und das Spiel endet.



Lila muss ihren 0er-Würfel in den Stopp-Bereich einsetzen und beendet damit die Runde. Nun beginnt Blau die neue Runde.



Lila hat als letztes ihren Würfel aus dem Stopp-Bereich gezogen. Anschließend entfernst du das oberste Rundenplättchen.

EINE AKTION AUSFÜHREN

Stellst du deinen Würfel auf ein Aktionsfeld, darfst du die dort abgebildete Aktion ausführen. Du hast die folgenden **Würfelaktionen** zur Auswahl:



Bier auftanken



Proviant nehmen



Ressourcen nehmen



Ertrag sichern



Ausrüsten



Handeln



Plündern

Außerdem gibt es **freie Aktionen**, die du in deinem Zug zusätzlich **vor und / oder nach deiner Würfelaktion** ausführen darfst. Diese erklären wir dir nun zuerst im Detail. Anschließend lernst du die Würfelaktionen kennen.

FREIE AKTIONEN

Eine Erinnerung zu allen freien Aktionen findest du auf deiner Übersichtskarte.



Freie Aktionen sind:

- Dein Schiff bewegen (Nur einmal pro Zug)
- Ausrüstungskarte spielen (so oft du möchtest)
- Ausrüstungskarte abwerfen (so oft du möchtest)
- Gold eintauschen (so oft du möchtest)

DEIN SCHIFF BEWEGEN



Du kannst mit deinem Schiff die auf dem Spielplan abgebildeten Orte bereisen. Du darfst dein Schiff bewegen, **bevor oder nachdem** du deine Würfelaktion ausgeführt hast. **Pro Zug** darfst du diese Aktion nur **ein Mal** nutzen, um dein Schiff zu bewegen. Du darfst es über **beliebig viele angrenzende Felder** bewegen.

Jedoch musst du pro Schritt, den du mit deinem Schiff machst, **1 Proviant**  bezahlen.

Dazu nimmst du ein Proviant-Plättchen von deinem Schiff und legst es zurück in den allgemeinen Vorrat. Hast du keinen Proviant, kannst du dein Schiff mit dieser Aktion also nicht bewegen.

Wie du deinen Proviant wieder auffüllen kannst, erklären wir später auf S. 11.



Du bewegst dein Schiff 2 Felder weiter. Dafür musst du 2 Proviant bezahlen. Diese nimmst du von deinem Schiff und legst sie zurück in den allgemeinen Vorrat.

BESETZTES FELD

Auf dem Startfeld in Kaupanger ist genug Platz für mehrere Schiffe. Auf allen anderen Feldern ist **nur Platz für 1 Schiff**. Du darfst dich immer **über** Felder bewegen, auf denen andere Schiffe stehen. Um deine Bewegung auf einem besetzten Feld zu beenden, musst du das dort stehende Schiff zuerst "**verdrängen**". Das bedeutet, du bewegst das andere Schiff auf ein angrenzendes freies Feld. Das zählt **nicht** als Schritt, für den Proviant bezahlt werden muss.

Du entscheidest, auf welches Feld das andere Schiff gesetzt wird.

Du hast 2 Möglichkeiten, wie du andere Schiffe **verdrängen** kannst:

- Das **stärkere Schiff** gewinnt: Hast du mehr Kampfstärke als die Person, der das Schiff gehört, darfst du das andere Schiff verdrängen. Kampfstärke erhältst du über deine Kriegerinnen. Was das genau ist, erklären wir dir auf S. 14.

- Hast du nicht mehr Kampfstärke, musst du **1 zusätzlichen Proviant** in den Vorrat bezahlen, um das andere Schiff zu verdrängen. Kannst du das nicht, darfst du dein Schiff nicht auf das Feld bewegen.

Sonderfall: Gibt es kein angrenzendes Feld, auf das du das andere Schiff nach regulären Regeln stellen darfst, stellst du es auf ein Feld, das 2 Schritte entfernt ist.



Du bewegst dein Schiff 3 Felder weiter. Dort steht das Schiff von Blau. Da Blau stärker ist als du, musst du 1 Proviant zusätzlich bezahlen, also insgesamt 4. Dann versetzt du Blau auf ein angrenzendes Feld.

BEWEGUNG BEENDEN

Beendest du deine Bewegung in deinem Zug an einem Ort, darfst du entweder ein Handels- oder Plünderplättchen nehmen oder ein Gebäude bauen.

Wurdest du von jemand anderem an einen Ort verdrängt, darfst du die Aktion an diesem Ort **nicht sofort** ausführen. Du darfst jedoch in deinem Zug die freie Aktion nutzen, um dein Schiff 0 Schritte weit zu „bewegen“ und dadurch den Ort zu aktivieren. Dafür musst du keinen Proviant zahlen.

Kannst oder willst du die entsprechende Aktion an einem Ort nicht ausführen, passiert nichts weiter. Dein Schiff darf trotzdem auf diesem Feld stehen bleiben.

ERKUNDEN: HANDELS- ODER PLÜNDER-PLÄTTCHEN NEHMEN



Beendest du die Bewegung deines Schiffs an einem Ort **mit Handels- oder Plünderplättchen**, darfst du dir ein Plättchen nehmen.

Du nimmst dir **alle Plättchen von diesem Ort** und schaust dir **geheim** die Vorderseiten an. Du wählst **1** davon aus und legst es **offen** neben dein Tableau. Die übrigen Plättchen legst du verdeckt wieder zurück.

Du musst in diesem Moment keine weiteren Bedingungen erfüllen oder etwas bezahlen.



Du bewegst dein Schiff nach Jarlshof. Du nimmst dir alle dort liegenden Handelsplättchen und siehst sie dir an. Dann suchst du dir eins davon aus und legst es offen neben dein Tableau.

Achtung: Du darfst von **jeder Sorte** nur **1 Plättchen** haben, egal ob auf oder neben deinem Tableau. Du darfst also von jedem Ort nur 1 Plättchen nehmen.

Ansonsten gibt es keine Begrenzung, wie viele dieser Plättchen neben deinem Tableau liegen dürfen.

Was du mit den Plättchen machen kannst, erfährst du im Punkt „Handeln“ bzw. „Plündern“ auf S. 13-14. *Hinweis: Je früher du also einen Ort besuchst, desto größer ist deine Auswahl. Es gibt aber in jedem Stapel 1 Plättchen pro Person.*

HANDELSPOSTEN ODER TURM BAUEN



Beendest du die Bewegung deines Schiffs an einem Feld mit einem **Bauplatz für einen Handelsposten oder Turm**, darfst du **dort** das **angezeigte Gebäude** in deiner Farbe bauen.

Um einen Handelsposten oder einen Turm zu bauen, nimmst du diesen aus deinem **persönlichen Vorrat links neben deinem Tableau** und stellst ihn auf ein freies Feld an diesem Ort. Dann erhältst du sofort und einmalig so viele Punkte, wie das Feld anzeigt, das von deinem Gebäude besetzt wurde.



Du bewegst dein Schiff nach Tórshavn. Du stellst einen Turm aus deinem persönlichen Vorrat auf das Feld mit den meisten Punkten und nimmst dir 3 Punkte.

Du kannst einen Handelsposten oder Turm nur bauen, wenn das entsprechende Gebäude in deinem Vorrat ist. Ansonsten kannst du diese Aktion nicht ausführen und es passiert nichts.

Achtung: Du darfst **an jedem Ort** nur **1 deiner Gebäude** bauen.

Wofür gebaute Handelsposten und Türme (abgesehen von Punkten) gut sind, erfährst du bei „Ertrag sichern“ auf S. 12. Oben links und rechts auf dem Spielplan (Waterford und Vík í Mýrdal) gibt es spezielle Bauplätze, diese erklären wir auf S. 16.

»» AUSRÜSTUNGSKARTE SPIELEN ««



Du sammelst Ausrüstungskarten zunächst auf deiner Hand. Du darfst sie jederzeit anschauen, aber hältst sie vor den anderen verdeckt.

Es gibt kein Handkartenlimit. Wie du Karten bekommst, erklären wir auf S. 12.



Mit den **Schiffkarten** kannst du dein Schiff bewegen oder erhältst Proviant.



Bierkarten bringen dir Vorteile im Zusammenhang mit deinen Würfeln und Bier.



Die **Helmkarten** beziehen sich auf deine Kriegerinnen.

Du darfst während deines Zuges, **vor und / oder nach** einer Aktion, **beliebig viele Karten** von deiner Hand ausspielen. Hierfür **musst** du die darauf abgebildeten Kosten aus deinem persönlichen Vorrat bezahlen und erhältst dafür den Bonus, der auf der Karte angegeben ist.

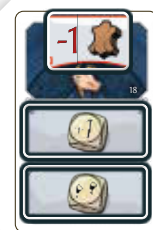
Du erhältst alle Boni, die in einem Kasten abgebildet sind.

Sind mehrere Aktionkästen auf einer Karte abgebildet, musst du dich für **einen Kasten** entscheiden.

Nachdem du eine Karte ausgespielt hast, legst du sie verdeckt links neben dein Tableau. Hier sammelst du alle Karten, die du im Laufe des Spiels gespielt hast. Diese können dir später noch Punkte bringen, du darfst sie aber nicht noch einmal nutzen.



Zu Beginn deines Zuges spielst du diese Karte aus deiner Hand. Dafür bezahlst du 1 Silber und 1 Fell. Du entscheidest dich für den unteren Aktionskasten und bewegst dein Schiff um 3 Schritte, ohne dafür Proviant zu bezahlen. Danach legst du die Karte verdeckt neben deinem Tableau ab.



Kosten



Bonus 1
oder
Bonus 2

Hinweis: Erklärungen zu einzelnen Karten findest du ab S. 21. Alle Karten haben eine Nummer, die dir das Suchen in der Anleitung erleichtert.

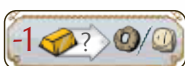
»» AUSRÜSTUNGSKARTEN ABWERFEN ««



Statt Ausrüstungskarten auszuspielen, darfst du auch **2 beliebige Ausrüstungskarten** von deiner Hand **abwerfen**. Dafür nimmst du dir 1 Gold.

Die abgeworfenen Karten legst du wieder zurück unter die entsprechenden Stapel.

»» GOLD EINTAUSCHEN ««



Gold ist eine "Universal-Ressource": Jederzeit in deinem Zug darfst du **beliebig viel Gold** gegen andere Ressourcen **eintauschen**.

Du gibst 1 Gold ab und nimmst dir 1 Silber **oder** 1 Fell in deinen persönlichen Vorrat.

Oder du erhöhst dafür deinen Würfel um 1 Bier **oder** nimmst dir 1 Proviant auf dein Schiff.

Das abgegebene Gold legst du zurück in den allgemeinen Vorrat.



Du wirfst 2 deiner Handkarten ab und nimmst dir dafür 1 Gold.



Das Gold gibst du direkt wieder ab, um dir 1 Proviant zu nehmen.

WÜRFELAKTIONEN



Im folgenden Abschnitt erklären wir alle Aktionen, die du ausführst, sobald du deinen Würfel auf ein entsprechendes Aktionsfeld stellst.

Achtung: Bei manchen Aktionsfeldern ist ein + zwischen 2 Aktionen. Dann darfst du **beide in beliebiger Reihenfolge** ausführen. Ist ein / dazwischen, musst du dich für **eine** der beiden Aktionen **entscheiden**.



*Erinnerung: Du musst zuerst die **Bierkosten** komplett bezahlen, um deinen Würfel auf ein Aktionsfeld zu stellen und die Aktion auszuführen.*

Grundsätzlich gilt: Du darfst dir immer weniger von etwas nehmen und dennoch die Aktion ausführen.

RESSOURCEN UND KRIEGERINNEN

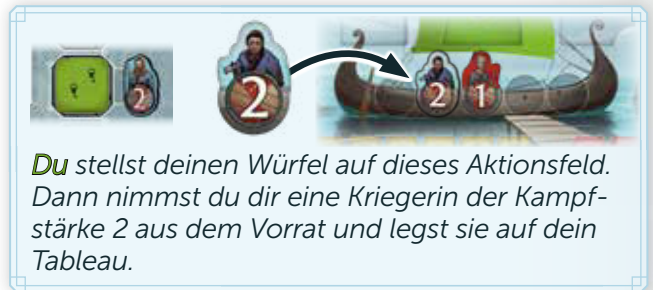


Auf diesen Aktionsfeldern bekommst du verschiedene Ressourcen bzw. Kriegerinnen.

Du nimmst dir die **abgebildeten Ressourcen** in der **abgebildeten Anzahl** aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in deinen persönlichen Vorrat links neben dein Tableau.

Du nimmst dir die **abgebildete Anzahl** Kriegerinnen mit dem **abgebildeten Wert** aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie mit der blauen Seite nach oben auf dein Tableau auf ein **freies Feld**. Ist kein Feld frei, darfst du eine bereits dort liegende Kriegerin zurück in den allgemeinen Vorrat legen, um eines frei zu machen.

Erinnerung: Es spielt keine Rolle, welches Aussehen die Kriegerinnen haben oder wo auf dem Tableau sie platziert sind.



Du stellst deinen Würfel auf dieses Aktionsfeld. Dann nimmst du dir eine Kriegerin der Kampfstärke 2 aus dem Vorrat und legst sie auf dein Tableau.

BIER AUFTANKEN



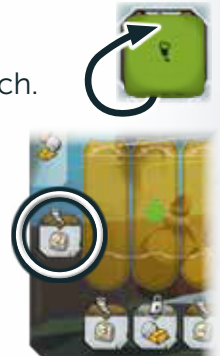
Mit dieser Aktion erhöhst du den **Biervorrat deiner Würfel**. Dazu drehst du einen oder zwei deiner Würfel insgesamt um die angegebene Augenzahl hoch. Alle Würfel bleiben dabei auf ihrer Position stehen.

Du darfst das Bier auf deine Würfel **aufteilen**. Du musst nicht den Würfel erhöhen, der diese Aktion ausgelöst hat. Ein Würfel kann nie mehr als 5 Bier haben.

Anfangs darfst du deine Würfel um insgesamt **2 Bier** erhöhen.

Diese Information findest du links **auf deinem Tableau**.

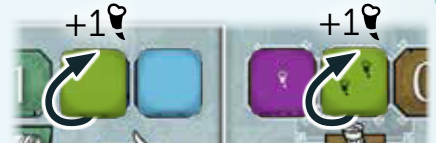
Wie du später mehr Bier auftanken kannst, erklären wir auf S. 15.



1. Du bewegst deinen Würfel auf dieses Feld mit der Bieraktion.



2. Du erhöhst beide Würfel um 1. Den linken Würfel drehst du also auf 1 Bier, den rechten auf 3.



PROVIANT NEHMEN



Mit mehr Proviant kannst du dich auf längere Schiffsreisen vorbereiten.

Mit dieser Aktion nimmst du dir Proviant.

Auf deinem Tableau siehst du, wie viel Proviant du dir nehmen und auf deinen Schiffsmast stecken darfst.

Anfangs darfst du dir **2 Proviant** nehmen.

Du darfst maximal 6 Proviant haben.



ERTRAG SICHERN



Du erhältst 1 Ressource (Leder oder Silber) und erhöhst deine Kampfstärke um 1 . Außerdem erhältst du **1 zusätzliche Ressource** deiner Wahl **pro Handelsposten** deiner Farbe, den du bereits auf dem Spielplan **gebaut** hast.

Zudem erhältst du **1 zusätzliche Kampfstärke pro Turm** deiner Farbe, den du bereits auf dem Spielplan **gebaut** hast.

Eine Erinnerung für diese Aktion findest du auf dem Dorftableau.



KAMPFSTÄRKE ERHÖHEN

Pro Kampfstärke, die du erhöhst, legst du **eine Kriegerin** zurück in den Vorrat und nimmst stattdessen eine, **deren Wert um 1 höher** ist. Diese legst du wie gehabt auf dein Tableau. Du darfst Kampfstärke, die du erhältst, immer aufteilen.

Hat deine Kriegerin bereits die Kampfstärke 6, kannst du sie nicht mehr erhöhen. Solltest du keine Kriegerinnen mehr auf dem Tableau haben, aber du könntest noch weiterhin die Kampfstärke erhöhen, verfällt diese leider.



Achtung: Beim Erhöhen der Kampfstärke darfst du **nicht** die Seite der Kriegerin verändern. Erhöht du den Wert einer gesunden Kriegerin (mit der blauen Seite oben), legst du die neue Kriegerin auch mit der blauen Seite nach oben auf dein Tableau. Ist die Kriegerin verletzt (rote Seite oben), musst du die höhere Kriegerin ebenfalls mit der roten Seite nach oben auf dein Tableau legen.

Wie Kriegerinnen verletzt werden und was Kampfstärke bedeutet, erklären wir beim Plündern (S. 14).



Du stellst deinen Würfel auf dieses Aktionsfeld. Da du keinen Handelsposten gebaut hast, nimmst du dir 1 Silber und legst es in deinen Vorrat.



Du hast bereits 2 Türme gebaut, daher darfst du die Kampfstärke deiner Kriegerinnen um 3 erhöhen. Du entscheidest dich, eine um 1 und eine um 2 zu erhöhen. Du tauschst die beiden Kriegerinnen auf deinem Tableau jeweils mit der stärkeren Kriegerin.

AUSRÜSTEN



Bei dieser Aktion musst du dich entscheiden, ob du eine Ausrüstungskarte ziehst, oder etwas platzierst.

AUSRÜSTUNGSKARTE ZIEHEN

Mit dieser Aktion kannst du Ausrüstungskarten ziehen. Wähle einen der 3 Kartenstapel. Von diesem Stapel ziehst du die **oberste Karte** und nimmst sie auf die Hand.

Erinnerung: Ausrüstungskarten kannst du in deinem Zug als freie Aktion ausspielen. Auch direkt, nachdem du sie gezogen hast (S. 10).



AUSRÜSTUNGSPLÄTTCHEN ODER RUNENSTEIN PLATZIEREN

Über deinem Tableau liegen verschiedene **Ausrüstungsplättchen** und **Runensteine**. Die Ausrüstungsplättchen geben dir einen permanenten Effekt für das Spiel, die Runensteine Punkte bei Spielende (mehr dazu auf S. 17). Mit dieser Aktion darfst du **1 Plättchen** (Ausrüstungsplättchen oder Runenstein) über deinem Tableau wählen und **auf** deinem Tableau platzieren.

Auf jedem Plättchen ist im blauen Bereich eine **Bedingung** angegeben (S. 19). Diese **musst du erfüllt haben**, um das Plättchen platzieren zu dürfen. Außerdem musst du die **Kosten bezahlen**, die unterhalb des Plättchens auf deinem Tableau angegeben sind.

Dann nimmst du das Plättchen und legst es **umgedreht** auf die passende Stelle auf deinem Tableau. Dafür erhältst du sofort die **Punkte**, die du abdeckst.

Du musst die Ausrüstungsplättchen nicht in Reihenfolge platzieren. Du darfst den Kopf platzieren, obwohl das Segel noch nicht auf deinem Tableau liegt.

Der permanente Effekt des Ausrüstungsplättchens gilt erst **nach** der Ausrüstungsaktion, mit der du es platziert hast.

Du darfst auch ein Ausrüstungsplättchen oder einen Runenstein platzieren, falls das Feld bereits belegt ist. Du legst das neue Plättchen einfach darauf, erhältst aber keine Punkte. Das alte Plättchen verliert dadurch den Effekt. Jedoch zählt es noch für Bedingungen und Endwertungen anderer Runensteine (S. 17).




HANDELN

 Du darfst ein **Handelsplättchen** aktivieren, das du zuvor mit deinem Schiff eingesammelt und neben dein Tableau gelegt hast.

Wähle eines der Plättchen, die **neben deinem Tableau** liegen und zahle die darauf abgebildeten **Kosten**. Dafür erhältst du die **Boni**, die unter den Kosten angegeben sind. Du erhältst 1 oder 2 **Handelskarten** und Punkte.



Anschließend legst du das Plättchen **verdeckt** auf das am **weitesten linke freie Feld** der **Handels-Leiste** auf deinem Tableau.


Du hast dir damit auch das **Handelsgut**  gesichert, das auf dem Plättchen zu sehen ist. Das bringt dir im weiteren Spielverlauf Vorteile (siehe „Handels- und Plünder-Leiste“ auf S. 15).

Legst du das Handelsplättchen auf ein Feld mit einem **Handelsposten** (Feld 2 und 4), nimmst du diesen vom Tableau in deinen Vorrat. Er steht dir ab sofort zur Verfügung, um ihn mit einer Schiffsbewegung zu bauen.

Du wählst dieses Handelsplättchen. Du bezahlst 3 Silber und legst es auf das nächste freie Feld von links. Dadurch bekommst du den Handelsposten in deinen Vorrat. Du erhältst 4 Punkte und 1 Handelskarte.



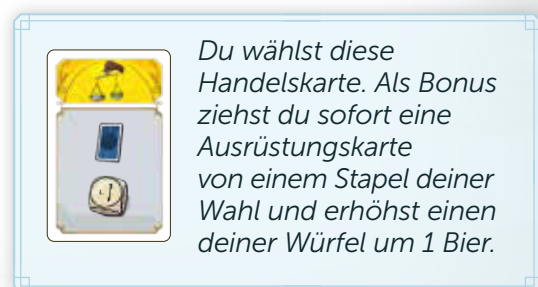
HANDELSKARTEN

 Wenn du eine Handelskarte bekommst, wählst du **eine der offenliegenden Handelskarten** neben dem Spielplan. Dann bekommst du sofort die darauf **abgebildeten Boni**.

Erinnerung: Sind 2 Aktionskästen abgebildet, musst du dich für einen entscheiden.

Danach legst du die Handelskarte verdeckt links oben neben deinem Tableau ab. **Nach** deinem Zug füllst du die Auslage wieder auf 3 Karten auf.

Hinweis: Da du die Auslage erst nach deinem Zug wieder auffüllst, kannst du in einem Zug maximal 3 Handelskarten erhalten.





Details zu den Begriffen Kampfstärke und Schaden findest du weiter unten. Zunächst erklären wir das Plündern.

Du darfst **ein** Plünderplättchen deiner Wahl **aktivieren**, dass du zuvor mit deinem Schiff eingesammelt und neben dein Tableau gelegt hast. Jedoch muss deine **Kampfstärke** ausreichen.

Die Zahl neben dem Schild auf dem Plünderplättchen gibt an, wie groß **deine Kampfstärke mindestens sein muss**, um die Gegner zu besiegen.

Reicht die Kampfstärke aus und du aktivierst es, erleidest du zuerst den **Schaden**, der auf dem Plättchen angegeben ist. Dann erhältst du sofort alle **Boni**, die auf dem Plättchen abgebildet sind.

Anschließend legst du das Plättchen verdeckt auf das am **weitesten linke freie Feld** der **Plünderleiste** auf deinem Tableau. Du hast nun erfolgreich diesen Ort geplündert. Das bringt dir im weiteren Spielverlauf Vorteile (siehe „Handels- und Plünder-Leiste“ auf der nächsten Seite).

Hinweis: Du musst die Plättchen nicht in aufsteigender Kampfstärke aktivieren.

Legst du das Plünderplättchen auf ein Feld mit einem **Turnm** (Feld 2 und 4), nimmst du diesen vom Tableau in deinen Vorrat. Er steht dir fortan zur Verfügung, um ihn mit einer Schiffsbewegung zu bauen.



KAMPFSTÄRKE

Deine **Kampfstärke** ist die **Summe aller Werte** der **Kriegerinnen auf deinem Tableau**.

Für die Kampfstärke spielt es keine Rolle, auf welcher Seite (blau oder rot) eine Kriegerin liegt.



Deine Kampfstärke beträgt 5
(2 + 1 + 2)



SCHADEN

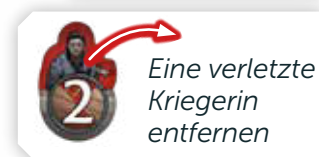
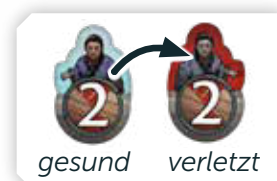
Dummerweise wehren sich deine Gegner. Auf jedem Plünderplättchen ist der **Schaden** angegeben, den deine Kriegerinnen beim Aktivieren des Plättchens erleiden.

Kriegerinnen haben 2 Zustände: Liegt die **blaue Seite** oben, sind sie gesund. Liegt die **rote Seite** oben, sind sie verletzt. Für jeden Schaden, den du erleidest, musst du wählen:

- 1 gesunde Kriegerin auf deinem Tableau umdrehen, oder:
- 1 verletzte Kriegerin von deinem Tableau entfernen.

Drehst du eine Kriegerin auf die "verletzt" Seite, passiert erst mal nichts.

Erinnerung: Auch ihre Kampfstärke bleibt die gleiche.





Erleidet diese Kriegerin **noch einmal Schaden**, musst du sie **entfernen** und zurück in den allgemeinen Vorrat legen. *Wie alle wissen, kommen die tapferen Kriegerinnen nach Walhall.* Daher erhältst du **sofort Punkte** entsprechend ihrer Kampfstärke.

Du darfst einer gesunden Kriegerin auch 2 Schaden zuweisen, um sie direkt zu entfernen und die Punkte zu bekommen.

Kannst du weniger Schaden verteilen, als du bekommst, da keine Kriegerinnen mehr auf deinem Tableau sind, verfällt der übrige Schaden.

KRIEGERIN HEILEN



Du kannst deine Kriegerinnen auch wieder heilen. Diese Möglichkeit findest du auf einigen Handelskarten  oder Helmkarten . Drehe so viele deiner Kriegerinnen wie angegeben von der roten (verletzten) auf die blaue (gesunde) Seite.



1. Deine Kampfstärke beträgt 13. Du nutzt die Plünderaktion und aktivierst dieses Plättchen, für das du mindestens 12 benötigst. Dadurch erhalten deine Kriegerinnen 3 Schaden. Du entfernst durch den 1. Schaden die verletzte (rote) 1er Kriegerin. Die anderen 2 Schaden gibst du der anderen 1er Kriegerin, wodurch sie erst verletzt und dann entfernt wird. Du erhältst dafür 2 Punkte.



Plünderleiste

2. Außerdem erhältst du 8 Punkte, 2 Gold und ziehst 1 Ausrüstungskarte von einem Stapel deiner Wahl. Du legst das aktivierte Plättchen verdeckt auf deine Plünderleiste.

HANDELS- UND PLÜNDERLEISTE

Wie eben beschrieben darfst du Plättchen, die du mit deinem Schiff eingesammelt hast, aktivieren und so auf die **Handels- oder Plünderleiste** legen.

Verdeckst du dabei ein Feld, auf dem ein Gebäude liegt, stellst du es in deinen Vorrat.

Außerdem siehst du unter beiden Leisten eine Reihe von **Verbesserungen**.

Diese schaltest du sofort frei, wenn du ein **Plättchen auf das Feld darüber** legst. Sie stehen dir dann für den Rest des Spiels zur Verfügung. Da die Verbesserungen auf beiden Leisten nach dem gleichen Prinzip funktionieren, erklären wir beide Leisten gleichzeitig.

MEHR BIER UND MEHR PROVIANT



Anfangs-
wert



Veränderte Bieraktion

Mit diesen Verbesserungen bekommst du bei der Bieraktion (S. 11) mehr Bier. Statt dem Anfangswert von 2 (links angegeben), erhältst du den freigeschalteten Wert.

Es zählt immer nur der **höchste freigeschaltete Wert**, sie addieren sich nicht.



Anfangs-
wert



Veränderte Proviantaktion

Mit diesen Verbesserungen bekommst du bei der Proviantaktion (S. 11) mehr Proviant. Statt dem Anfangswert von 2 (links angegeben), erhältst du den freigeschalteten Wert.

Es zählt immer nur der **höchste freigeschaltete Wert**, sie addieren sich nicht.



Du hast bereits die 2. Bier-Verbesserung freigeschaltet. Du nutzt die Bieraktion und erhöhst einen Würfel um 3 und einen um 1 (also um insgesamt 4 Bier).



Du hast bereits die 3. Proviant-Verbesserung freigeschaltet. Du nutzt die Proviantaktion und nimmst dir 5 Proviant, die du auf dein Schiff steckst.

VERSCHLOSSENE AKTION



Verschlossene Aktion

Verschlossene Aktion



Eine verschlossene Aktion auf der Aktionsleiste



Sobald du diese Verbesserung mit deinem 2. aktivierten Handels- oder Plünderplättchen freigeschaltet hast, darfst du **verschlossene Aktionen** auf der Aktionsleiste nutzen.

Sobald du eine verschlossene Aktion nutzt, musst du auf dem Feld mit der Verbesserung schauen, welche Boni du bei dieser Aktion erhältst.

Hast du die Verbesserung auf beiden Leisten freigeschaltet, musst du dich für **einen** der beiden Boni entscheiden.



2tes Handelsplättchen:
Nimm dir 1 Gold und 1 Silber.



2tes Plünderplättchen:
Erhöhe deine Kampfstärke um 3.



Du stellst deinen Würfel auf dieses Aktionsfeld. Dann nimmst du dir 1 Silber und 1 Gold aus dem Vorrat.

GESPERRTE FELDER



Es gibt auf dem Spielplan 2 Felder mit einer Landkarte  darauf. Du darfst dein Schiff nur **auf oder über** dieses Feld bewegen, wenn du entweder das 4te Handels- oder das 4te Plünderplättchen aktiviert hast.



Gelbe Felder und Routen entsperren



Die gesperrten Routen und auch die Felder dahinter sind gelb markiert, damit du dich an diese Regel erinnerst. In allen anderen Belangen funktionieren sie wie alle anderen Felder auf dem Spielplan.

Achtung: Es genügt, die Verbesserung auf **einer** der beiden Leisten freizuschalten. Ab dann darfst du alle gelb markierten Routen und Felder auf dem Spielplan befahren.

Sonderfall: Über spezielle Fähigkeiten ist es möglich, dein Schiff direkt auf gesperrte Felder zu ziehen. Dann darfst du dich dort so lange bewegen, bis sich dein Schiff wieder aus dem Bereich herausbewegt.

*Sonderfall: Verdrängst du ein anderes Schiff, darfst du es nur auf ein gesperrtes Feld stellen, wenn **diese Person** die Landkarte bereits freigeschaltet hat.*

HANDELSPOSTEN IN VÍK Í MÝRDAL ODER TURM IN WATERFORD SETZEN



Baust du ein Gebäude auf einen der Orte im gesperrten Bereich, musst du dir sofort den dort liegenden Stapel mit den **besonderen Runensteinen** nehmen. Du siehst dir alle an und suchst dir **einen** davon aus. Die anderen Runensteine legst du zurück.

Du erhältst sofort alle **Boni**, die **oben** auf dem Stein angegeben sind. Danach drehst du das Plättchen um und legst es auf einen freien Runenstein-Platz auf dein Tableau.

Sonderfall: Falls dort kein Feld mehr frei ist, musst du entweder den soeben erhaltenen Runenstein zurück in die Schachtel werfen, nachdem du dir die Boni genommen hast, oder überdeckst einen alten Runenstein.

Besondere Runensteine geben dir bei Spielende Punkte (S. 17).

1. **Du** hast bereits dein 4tes Handelsplättchen aktiviert. Daher darfst du dein Schiff nach Waterford stellen und dort einen Turm bauen. Dafür erhältst du 4 Punkte.

2. Danach nimmst **du** dir alle Runensteine von dort und wählst einen davon aus. Dafür erhältst du sofort 2 Ausrüstungskarten. Zuletzt legst du den besonderen Runenstein umgedreht auf dein Tableau.

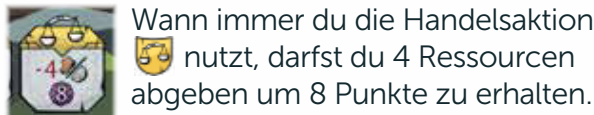
»» HANDELN ODER PLÜNDERN IN FRANCIA ««



Handelsaktion "Francia"

Plünderaktion "Francia"

Jede Leiste hat Platz für 6 Plättchen und bietet dir 6 Verbesserungen. Die letzte Verbesserung auf jeder Leiste bietet dir eine spezielle **Handels- oder Plünderaktion**.



Wann immer du die Handelsaktion nutzt, darfst du 4 Ressourcen abgeben um 8 Punkte zu erhalten.



Wann immer du die Plünderaktion mit einer Kampfstärke von mindestens 25 nutzt, erhältst du 12 Punkte, erleidest aber 3 Schaden.

Hinweis: Da es nur 6 verschiedene Handels- und 6 verschiedene Plünderplättchen gibt, kannst du auch nicht mehr als 6 pro Leiste aktivieren.

»» SPIELENDE & SCHLUSSWERTUNG ««

Das Spiel endet nach 3 (2-3 Personen) bzw. 4 Runden (4 Personen). Sobald der **letzte Würfel in den Stopp-Bereich** gesetzt wird, endet das Spiel nach dem Zug dieser Person.

Hinweis: Wenn du das letzte Rundenplättchen entfernst, spielt ihr also noch die gerade begonnene Runde zu Ende.



Dann gibt es eine **Schlusswertung**: Dreht dazu alle eure Übersichtskarte auf die Rückseite und wertet (jede Person für sich) die einzelnen Schritte. Für deine Runensteine sowie übriges Material in deinem Vorrat erhältst du jetzt Punkte:

- Die **Runensteine** auf deinem Tableau geben dir Punkte, falls du die Bedingung (S. 19) erfüllt hast. Jeder Runenstein hat eine **einfache** und eine **schwierige Bedingung**. Du kannst auf jedem **nur eine** davon **erfüllen**. Jeder **besondere Runenstein** gibt dir zusätzlich Punkte **pro darauf angegebenem Symbol**.
- Du erhältst 1 Punkt pro **Kampfstärke** deiner Kriegerinnen.
- Du multiplizierst die Anzahl deiner **Handelsplättchen** mit sich selbst und erhältst diesen Wert an Punkten.
- Pro **übrigem Bier** auf deinen Würfeln erhältst du 1 Punkt.
- Gib **2 Proviant** für je 1 Punkt ab.
- Gib **1 Gold** oder **2 übrige Ausrüstungskarten** von deiner Hand für je 1 Punkt ab.
- Gib **2 Ressourcen** für je 1 Punkt ab. Alles, was jetzt noch übrig ist, verfällt.

Du hast 2 Handelsposten auf dem Spielplan platziert. Dafür erhältst du 10 Punkte.

Du hast 5 Handelsplättchen auf deinem Tableau, erhältst also $5 \times 5 = 25$ Punkte.

Nach der Schlusswertung gewinnt die Person mit den meisten Punkten das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt die Person mit dem größeren Bierbauch oder deren Würfel am weitesten links im Stopp-Bereich steht.

(UN)ENDLICHES MATERIAL



Fell, Silber, Gold: Ressourcen sind unbegrenzt. Falls die Holzteile nicht ausreichen sollten, haben wir 5er Ressourcenplättchen beigelegt. Diese kannst du nehmen, um kurzzeitig anzuzeigen, dass du 5 Ressourcen einer Sorte hast. Du darfst sie jederzeit wieder zurücktauschen.



Kriegerinnen: Solltest du eine Kriegerin nehmen dürfen oder ihre Kampfstärke erhöhen, aber es ist keine Kriegerin mit dieser Stärke mehr im Vorrat, darfst du dir stattdessen eine schwächere Kriegerin nehmen.



Proviant: Dieser reicht immer aus. *Erinnerung: Du darfst nicht mehr als 6 Proviant haben.*



Ausrüstungskarten: Darfst du eine Ausrüstungskarte einer bestimmten Sorte nehmen, es liegt jedoch keine mehr auf dem Stapel, darfst du dir stattdessen eine Karte einer anderen Sorte nehmen. Sollten keine Ausrüstungskarten mehr im Vorrat sein, gehst du leer aus.



Handelskarten: Würdest du eine Handelskarte erhalten, es sind aber keine mehr im Vorrat, gehst du leer aus.

VARIANTEN

STARTKARTEN AUSWÄHLEN



Hast du das Spiel bereits 1 oder 2 Mal gespielt, empfehlen wir diese Variante: Die Person, die das letzte Spiel verloren hat, nimmt sich beim Spielaufbau alle 5 Startkarten und sucht sich 1 davon aus. Dann gibt sie die übrigen Karten an die Person links von ihr weiter. Das macht ihr, bis alle eine Karte ausgesucht haben. Danach erhaltet ihr wie sonst auch alles, was auf euren Karten angegeben ist und stellt eure Würfel auf das Rundenplättchen.



MEHR ABWECHSLUNG BEI DEN AKTIONEN

Du hast das Spiel bereits einige Male gespielt und möchtest noch mehr Varianz? Drehe beim Spielaufbau alle Stopp-Plättchen und Aktionstafeln auf diese  Seite.

CHAOSVARIANTE

Du hast noch nicht genug? Dann vertausche die beiden langen Aktionstafeln miteinander und die beiden kurzen Aktionstafeln miteinander. Du kannst bei jeder Tafel wählen, welche Seite   du verwendest. Diese Variante verändert bestimmte Kombinationen, bietet aber neue Herausforderungen.

WENIGER GLÜCK

Zu Beginn des individuellen Aufbaus gibst du jeder Person alle 8 Ausrüstungsplättchen einer Sorte oder alle 12 Runensteine.

Dann sucht sich jede Person Plättchen dieser Sorte aus (2 Ausrüstungsplättchen und 3 Runensteine) und gibt die übrigen an die Person links von ihr weiter. Das macht ihr solange, bis jede Person (wie beim normalen Aufbau) 2 Ausrüstungsplättchen jeder Sorte und 3 Runensteine über ihrem Tableau liegen hat.

3 Personen: Eine Person bekommt die Runensteine und Heck-Plättchen.

2 Personen: Eine Person bekommt Runensteine und Heck, die andere alle Segel und Köpfe.

Hinweis: Diese Variante ist nur für Personen geeignet, die Karvi bereits gut kennen und beim Spielaufbau viel Geduld mitbringen.

DU VERLIERST EINFACH IMMER, WEIL DU PECH HATTEST?

Ab sofort darfst du, wann immer du Ausrüstungskarten ziehst, 2 Karten ziehen. Du suchst dir eine davon aus und nimmst sie auf die Hand. Die andere legst du wieder zurück auf den Stapel.


Hinweis: Diese Variante kann das Spiel deutlich langwieriger machen, bietet aber noch mehr Planungsmöglichkeiten.

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE

In Karvi findest du viele Symbole. Wir erklären dir nun zunächst das Grundsystem der Symbole. Falls du danach Fragen zu einzelnen Ausrüstungsplättchen, Runensteinen oder Karten hast, schau auf den Seiten 20-23 nach.

GRUNDSYSTEM

• Ein / zwischen zwei Symbolen steht für **oder**. Bei mehreren darfst du dich für eine beliebige Aufteilung entscheiden.

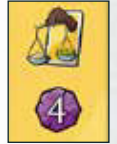
3  3 Fell und/oder Silber in beliebiger Kombination

• **Kosten** sind mit einem Minus und roter Schrift gekennzeichnet (außer Bierkosten).

-3 

• Alles was keine Kosten sind, sind **Boni**, die du erhältst. Das können z.B. Karten, Punkte, Ressourcen, Kriegerinnen oder **Aktionen** sein.

Darfst du dies öfter machen, bzw. bekommst du mehr als einen, steht eine Zahl davor. Bei Punkten oder Kriegerinnen mit einer bestimmten Kampfstärke steht die Zahl direkt auf dem Symbol.



AKTIONSPFEILE UND KÄSTEN



Auf der einen Seite des Pfeils (links oder oben) steht ein Auslöser, eine Bedingung oder Kosten. Neben oder unter dem Pfeil findest du den Bonus dieser Aktion. Ist eine **Zahl auf dem Pfeil**, gibt diese an, wie oft du die Aktion maximal ausführen darfst. Steht nichts darauf, darfst du sie nur ein Mal nutzen. Steht ein ? dort, darfst du sie beliebig oft nutzen, solange du jedes Mal die Bedingung erfüllst oder die Kosten zahlst.



Die Zahl über dieser Klammer gibt an, wie oft du eine Wahl zwischen 2 Boni treffen kannst. Du darfst dir dann eine beliebige Aufteilung der angegebenen Boni nehmen.



Sind auf einer Karte mehrere Kästen abgebildet, musst du dich für einen entscheiden, den du ausführen möchtest. Sind mehrere Symbole in einem Aktionskasten, musst du diese nacheinander von links nach rechts und von oben nach unten ausführen.

BEDINGUNGEN


Bedingungen sind dadurch gekennzeichnet, dass ein ✓ auf dem Symbol zu sehen ist. Du musst eine Bedingung nur erfüllen und nicht abgeben.

Auch hier gilt: Steht keine Zahl dabei, benötigst du 1. Es gibt verschiedene Bedingungen:

Handelsplättchen , **Plünderplättchen**  und **Ausrüstungsplättchen** .




Diese müssen **aktiviert** auf deinem Tableau liegen, um die Bedingung zu erfüllen.

Zu den Ausrüstungsplättchen  zählen Heck, Segel und Kopf.

Handelsgüter : Das Handelsplättchen mit dem angegebenen Symbol muss **aktiviert** auf deinem Tableau liegen.

Karten : Es zählen nur die **ausgespielten** Karten neben deinem Tableau, nicht die auf deiner Hand.

Handelsposten , **Turm**  oder **beliebiges Gebäude** : Es zählen nur die Gebäude in deiner Farbe **auf dem Spielplan**, nicht die in deinem Vorrat.

Gesunde , **verletzte** , **beliebige Kriegerin** : Es zählen nur Kriegerinnen auf deinem Tableau mit der entsprechenden Seite nach oben.

Kampfstärke : Die Kampfstärke aller Kriegerinnen auf deinem Tableau.

Proviant : Es zählt nur der Proviant auf deinem Schiff.

PUNKTE



Du erhältst die im Symbol angegebenen Punkte und rückst deinen Zählmeeples gleich viele Schritte auf der Zählleiste nach vorne.

Es gibt spezielle Würfelaktionen, bei denen du zusätzlich Punkte erhältst.



Wann immer Punkte in der **oberen rechten Ecke eines Symbols** abgebildet sind, erhältst du diese Punkte **pro** angebenem Symbol.



Hier erhältst du beispielsweise pro ausgespielter Ausrüstungskarte (egal welche Sorte) 1 Punkt.

AUSRÜSTUNGSPLÄTTCHEN



Die Effekte aller Ausrüstungsplättchen treten **sofort** in Kraft, **nachdem** du das Plättchen auf dein Tableau gelegt hast. Du darfst die Effekte bis zum Spielende (oder bis du das Plättchen überdeckst) in deinem Zug nutzen.

Bei einigen Ausrüstungsplättchen erhältst du einen Bonus, sobald du eine bestimmte Würfelaktion nutzt. Du darfst den Bonus vor oder nach dem Ausführen der Aktion nehmen.

HECK



Alle Heck-Plättchen geben dir einen Bonus, wenn du eine **Ausrüstungsaktion** nutzt. Das gilt **noch nicht** für die Ausrüstungsaktion, mit der du das Heck selbst auf dein Tableau legst.

SEGEL



Du darfst einmal pro Zug (zusätzlich zur freien Aktion) **2 Proviant abgeben**, um dich **beliebig weit** zu bewegen. Alle weiteren Regeln zur Schiffsbewegung bleiben bestehen (gesperrte Felder, Verdrängen, usw.).



Du darfst 1 mal pro Zug (zusätzlich zur freien Aktion) 1 Proviant **abgeben**, um dich bis zu **2 Felder** weit zu bewegen. Alle weiteren Regeln zur Schiffsbewegung bleiben bestehen (gesperrte Felder, Verdrängen, usw.).



Sobald du einen **Turm** baust, darfst du sofort deine **Kampfstärke um 2** erhöhen. Baust du einen Handelsposten, erhältst du sofort 2 Ressourcen (Fell oder Silber).



Du darfst einmal pro Zug als freie Aktion **einen** deiner Würfel um **2 Bier verringern**. Dafür darfst du eine Handels- oder Plünderaktion ausführen.



Würfelaktionen kosten dich von nun an nur noch **maximal 1 Bier**. Kostet das Feld 0, bezahlst du wie üblich nichts.
Sonderfall: Dieser Effekt gilt auch, wenn du Bierkarten nutzt.



Du hast ab sofort die **gesperrten Felder**  **freigeschaltet**. Der Effekt ist identisch mit der Verbesserung auf der Handels- und Plünderleiste.

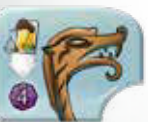
KOPF



Wenn du eine Plünderaktion ausführst, erhältst du **1 Schaden weniger** und 4 Punkte zusätzlich.



Nachdem eine deiner Kriegerinnen **bei einer Plünderung** gestorben ist, führst du die Bieraktion aus.



Für jede **Handelskarte**, die du ab sofort erhältst, bekommst du 4 Punkte zusätzlich.



Wenn du eine Plünderaktion ausführst, erhältst du die **doppelten Punkte**. Das gilt auch für "Plündern in Francia" (S. 17). Du verdoppelst nicht die Punkte, die du für sterbende Kriegerinnen erhältst (S. 14).



HELMKARTEN:

6 Stelle deinen Turm von deinem Tableau in deinen Vorrat. Du nimmst den Turm am weitesten links, also den, den du als nächstes freischalten würdest.

8 Du erhältst 2 Punkte pro gesunder Kriegerin auf deinem Tableau. Erst **danach darfst** du bis zu 2 Kriegerinnen von der verletzten auf die gesunde Seite drehen.

9 Nimm dir 3 Punkte pro bereits gebautem Turm in deiner Farbe (max. 9 Punkte).

10 Du darfst jede **gesunde Kriegerin** auf deinem Tableau um bis zu 2 Kampfstärke erhöhen. Du darfst die **Kampfstärke nicht aufteilen**. Erst **danach** darfst du bis zu 2 Kriegerinnen von der verletzten auf die gesunde Seite drehen.

11 Du darfst jede verletzte Kriegerin auf deinem Tableau um bis zu 2 Kampfstärke erhöhen. Du darfst die **Kampfstärke nicht aufteilen**.

Du erhältst Punkte im Wert der Kampfstärke von 2 deiner gesunden Kriegerinnen (max. 12 Punkte).

12 Du darfst die Kampfstärke von bis zu 2 gesunden Kriegerinnen verdoppeln.

Beispiel: Du hast nur 2 gesunde Kriegerinnen (mit der Stärke 2 und 4). Du verdoppelst ihre Stärke. Du legst sie zurück in den Vorrat und nimmst dir Kriegerinnen mit den Stärken 4 und 6 (da dies das Maximum ist).

Du erhältst Punkte im Wert der Kampfstärke von 1 gesunden Kriegerin auf deinem Tableau (max. 6 Punkte).

13 Drehe beliebig viele deiner gesunden Kriegerinnen auf ihre verletzte Seite. Du erhältst pro Kriegerin, die du umdrehst, 3 Punkte (max. 15 Punkte).

14 Drehe beliebig viele deiner gesunden Kriegerinnen auf ihre verletzte Seite. Du erhältst pro Kriegerin, die du umdrehst, 1 Gold.

15 Gib eine deiner gesunden Kriegerinnen in den allgemeinen Vorrat zurück. Dafür bekommst du 10 Punkte. Dies zählt nicht als Sterben (S. 14), du erhältst keine extra Punkte entsprechend der Kampfstärke.



BIERKARTEN:


Dieses Symbol reduziert die Kosten eines Aktionsfelds auf 0. Du darfst das angegebene Aktionsfeld nutzen, ohne Bier zu bezahlen. Ist kein bestimmtes Aktionsfeld angegeben, folgst du den sonstigen üblichen Regeln in deinem Zug.


16 Nutze eine Bieraktion, ohne deinen Würfel zu bewegen.


18 Drehe einen deiner Würfel auf 2 Bier.


19 Bewege wie sonst auch deinen hintersten Würfel auf ein Aktionsfeld. Jedoch musst du dafür die Bierkosten nicht bezahlen.


20 Bewege einen deiner Würfel um 1 zurück, zahle die Bierkosten und nutze die dort angegebene Aktion. Felder mit anderen Würfeln oder Blockadeplättchen zählst du dabei nicht mit. Du darfst mit dieser Aktion keinen Würfel im Stopp-Bereich wählen oder dich damit in den Stopp-Bereich bewegen.

21  Nutze ein beliebiges, von **deinen** Würfeln besetztes Aktionsfeld nochmals. Du musst die Bierkosten nicht bezahlen. Du darfst auch ein besetztes Aktionsfeld im Stopp-Bereich wählen.


22  Setze den Biervorrat von einem deiner Würfel auf denselben Biervorrat eines **beliebigen** anderen Würfels.


23  Nimm dir entsprechend deines Biervorrats Punkte. Du darfst die Aktion einmal pro Würfel nutzen (maximal 10 Punkte).
Beispiel: Deine Würfel haben jeweils noch 3 Bier. Du erhältst also 6 Punkte.
4 Personen: Du hast nur einen Würfel, daher kannst du diese Aktion nur ein Mal verwenden (maximal 5 Punkte).


25  Nutze ein beliebiges freies Aktionsfeld, es darf auch eines im Stopp-Bereich sein. Du musst die Bierkosten **nicht bezahlen**.

26  Nutze ein beliebiges freies Aktionsfeld, es darf auch eines im Stopp-Bereich sein. Du musst die Bierkosten mit **einem** deiner Würfel **bezahlen**. Du darfst die Bierkosten nicht aufteilen.

27  Siehe Erklärung der Karte 20. Jedoch musst du die Bierkosten **nicht** bezahlen.

28  Siehe Erklärung der Karte 20. Jedoch musst du dich um genau 2 Felder zurückbewegen und musst die Bierkosten **nicht** bezahlen.

29  Siehe Erklärung der Karte 20. Jedoch musst du dich um genau 2 Felder zurückbewegen.

30  Stelle deinen aktiven Würfel statt auf ein freies Feld auf einen **anderen Würfel** im Uhrzeigersinn. Führe dann die Aktion aus, ohne die Bierkosten zu bezahlen.

Ist der Würfelstapel am weitesten hinten, ist zuerst der Würfel an der Reihe, der **auf** dem anderen steht. Danach ist der untere an der Reihe.

Sonderfall: Der untere Würfel darf sich nicht mithilfe anderer Karten (20,27-29) bewegen, solange dein Würfel darauf steht.



SCHIFFKARTEN:



Bewege dein Schiff um die angegebenen Schritte. Du musst dafür **keinen Proviant** bezahlen.

Proviant musst du nur bezahlen, wenn du jemand anderen verdrängen musst, aber deine Kampfstärke nicht größer ist.

Ist dieses Symbol auf einem Ausrüstungsplättchen oder einer Ausrüstungskarte, darfst du dich bewegen, selbst wenn du bereits die freie Aktion "Dein Schiff bewegen" genutzt hast. Ansonsten gelten die üblichen Regeln (S. 8-9). Du musst andere Schiffe verdrängen, und löst Felder aus, auf denen du deine Bewegung beendest.

Hinweis: Mithilfe dieser Aktion kannst du also mehrere Bewegungen in einem Zug an verschiedenen Feldern beenden und somit mehrere Gebäude bauen oder Plättchen einsammeln.




Steht dieses Symbol bei einer Schiffsbewegung, darfst du beim Beenden deiner Bewegung **kein anderes Schiff verdrängen**. Beendest du deine Bewegung nicht auf einem freien Feld, stellst du dein Schiff **neben** das andere Schiff.


Die Schiffe bleiben solange nebeneinander stehen, bis sich eines davon wieder bewegt.





Steht dieses Symbol bei einer Schiffsbewegung, musst du das andere Schiff verdrängen, sofern dort ein Schiff steht. Du musst weder die größere Kampfstärke besitzen, noch extra Proviant bezahlen.


Sonderfall: Beendet dein Schiff seine Bewegung auf einem Feld mit mehreren Schiffen, verdrängst du diese nacheinander und musst jeweils deine Kampfstärke vergleichen oder Proviant bezahlen.



35  Mache 2 einzelne Bewegungen mit jeweils 1 Schritt. Du beendest deine Bewegung auf beiden Feldern. Du kannst also mit dieser Karte sogar 2 Orte auslösen. Du musst dafür keinen Proviant bezahlen. Die üblichen Regeln beim Verdrängen (S. 8-9) gelten hierbei.

36  Stelle deinen Handelsposten von deinem Tableau in deinen Vorrat. Du nimmst den Handelsposten am weitesten links, also den, den du als nächstes freischalten würdest.




37  Du erhältst für 1 Proviant auf deinem Schiff jeweils 2 Punkte. Sofern du mindestens 3 Proviant hast, kannst du die Aktion bis zu 3 Mal nutzen (maximal 6 Punkte). Du musst den Proviant nicht abgeben.


38  Bezahle bis zu 3 Proviant von deinem Schiff für jeweils 4 Punkte, ohne dein Schiff dafür zu bewegen (maximal 12 Punkte).

42  Nimm dir 3 Punkte pro gebautem Handelsposten in deiner Farbe (maximal 9 Punkte).

43  Stelle dein Schiff auf ein Feld mit Landkarte . Du darfst dies tun, selbst wenn du die Landkarte noch nicht freigeschaltet hast (S. 16). Du musst dafür keinen Proviant bezahlen. Du darfst dich solange auf den gesperrten Feldern bewegen, bis dein Schiff sie verlässt.

 Nutze eine Proviantaktion, ohne deinen Würfel zu bewegen.

44  Stelle dein Schiff zu einem anderen Schiff, ohne dieses zu verdrängen. Steht dieses hinter einem Feld mit Landkarte  (beispielsweise in Waterford), darfst du dich dennoch dazustellen, selbst wenn du die Landkarte  noch nicht freigeschaltet hast (S. 16). Du musst dafür keinen Proviant bezahlen. Du darfst dich solange auf den gesperrten Feldern bewegen, bis dein Schiff sie verlässt.

45  Bewege dein Schiff wie bei der Schiffkarte 44 erklärt. Du musst jedoch andere Schiffe auf diesem Feld verdrängen. Du musst dafür keinen Proviant bezahlen.

Für viele gute Tests, Kritik und Korrekturen bedankt sich der Verlag herzlich bei allen, die auf Events, Spieleabenden und natürlich beim regulären Treffen an Karvi mitgewirkt haben.

Torgeir bedankt sich bei: Christian Berge, Martin, Jostein und Glenn Tjong, Paul Dalkord, Inger Johanne Dahl, Simen de Lange, Christopher Kjølberg, Tor Hatlebakk, Arild Sleire, der Bergen „Spillverksted“, dem Bergen „Brettspillklubb“, VPT. Er dankt außerdem Gabe & the BGDG bei der Unterstützung in der Entwicklung.

Ein besonderes Dankeschön an Kierstin, Henny, Sivert und Eiril für ihre Geduld und Unterstützung.



Außerdem vielen Dank an den Hippodice Wettbewerb, durch den wir auf den Prototypen "Trade 'n' Raid" aka. Karvi aufmerksam geworden sind.

© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de



Autor: Torgeir Tjong
Illustrationen: Ingram Schell
Grafik: Franz-Georg Stämmele & Hans im Glück
Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren Ersatzteil-service und vieles mehr findet ihr auf:
www.cundco.de

Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun:
www.hans-im-glueck.de

ÜBERSICHT



Würfel bewegen: S. 6



Ausrüstungskarte spielen: S. 10



Helmkarten: S. 21



Bierkarten: S. 21, 22



Schiffkarten: S. 22, 23



Dein Schiff bewegen: S. 8



Gesperrte Felder: S. 16



Handelsposten oder Turm bauen: S. 9



Bier auftanken: S. 11



Proviant nehmen: S. 11



Ertrag sichern: S. 12



Ausrüsten: S. 12



Ausrüstungsplättchen: S. 20



Handeln: S. 13



Handelskarten: S. 13



Erkunden: S. 9



Handelsleiste: S. 15



Plündern: S. 14



Schaden: S. 14



Erkunden: S. 9



Plünderleiste: S. 15



Kampfstärke: S. 14



Verschlossene Aktion:
S. 16