



REAVERS OF MIDGARD

ANLEITUNG

ÜBERSPRINGE
DIE ANLEITUNG!



Scanne den Code, um
ein kurzes Erklärvideo
anzuschauen.





REAVERS OF MIDGARD

2-4 Spieler • 60-120 Minuten

SPIELBESCHREIBUNG

In **Reavers of Midgard** übernimmst du das Kommando über ein Langschiff mit einer kleinen, aber loyalen Besatzung kampferprobter Wikinger. Stich in See, um der ruhmreichste Räuber von ganz Midgard zu werden! Heuere Wikinger für deine Mannschaft an und wirf die Knochen, um einen Blick auf dein Schicksal zu erhaschen. Bekämpfe gewaltige Seemonster und schreckliche Draugr. Erobere Gebiete und vergrößere so dein Reich oder plünder Festungen und Dörfer als Warnung an all jene, die dich als Jarl herausfordern wollen. Werden die Skalden für alle Zeit von deinen Abenteuern erzählen, oder werden deine Rivalen dich den Fischen zum Fraß vorwerfen?

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, nach 6 Runden den meisten **Ruhm** erlangt zu haben.

Spieler erlangen **Ruhm**, indem sie mächtige Artefakte entdecken, Festungen und Dörfer plündern, Prophezeiungen erfüllen, Gebiete erobern und Kämpfe auf See gewinnen.



SPIELMATERIAL



1 Spielbrett



4 Spielermarker

(1 in jeder
Spielerfarbe)



8 Langschiffe

(2 in jeder
Spielerfarbe)



62 Dorf-Beutekarten



76 Festungs-Beutekarten



1 Startspielermarker



1 Ehrenschiff



24 Seereisekarten



45 Seekampfkarten



34 Prophezeiungskarten



66 Räuberkarten



20 kleine Gunstmarker
5 große Gunstmarker*

*je 5 Gunst wert



30 kleine Nahrungsmarker
10 große Nahrungsmarker*

*je 5 Nahrung wert



14 Terrormarker*

*Gunst-, Nahrungs- und Terrormarker sind in ihrer Anzahl nicht begrenzt. Falls dir die Marker ausgehen sollten, verwende einen geeigneten Ersatz.



4 Spielertableaus



15 Hofmarker



15 Befestigungsmarker



15 Turmmarker



1 Rundenmarker



60 Mannschaftswürfel

(20 von jeder Farbe)



6 Kampfwürfel



54 Gebietsmarker



12 Schiffsverbesserungsmarker



2 Referenzkarten

SPIELAUFBAU

- 1 Lege das **Spielbrett** in die Mitte des Spielbereichs und lege den **Rundenmarker** auf Feld „1“ der Rundenleiste. (Das gezeigte Spielbrett ist für 3 - 4 Spieler. Verwende die andere Seite für ein Zwei-Spieler-Spiel.)
- 2 Gib den Startspielermarker an den Spieler, der zuletzt ruhmreich einen Kampf für sich entschieden hat (oder wähle zufällig einen Startspieler aus). Gib in einem Drei-Spieler-Spiel dem Startspieler zusätzlich das Ehrenschiff. **Das Ehrenschiff fungiert als zusätzliches Langschiff für den Spieler, der es kontrolliert.**
- 3 Gib jedem Spieler:



1 **Gunstmarker**



1 **Langschiff und 1 Spielermarker**
(Gib in einem Zwei-Spieler-Spiel jedem Spieler
2 Langschiffe und 2 Spielermarker.)



1 **Spielertableau**

- 4 Im Uhrzeigersinn nimmt sich der Startspieler **4 Nahrung**, der zweite Spieler nimmt sich 5, der dritte Spieler 6 und der vierte Spieler 7 Nahrung.
- 5 Jeder Spieler legt seinen Spielermarker auf Feld „0“ der Ruhmesleiste.
- 6 Mische die **Seereisekarten**, **Seekampfkarten**, **Dorf-Beutekarten**, **Festungs-Beutekarten**, **Räuberkarten** und **Prophezeiungskarten** getrennt voneinander und lege die Stapel auf die entsprechenden Felder des Spielbretts.
- 7 Jeder Spieler zieht 2 Räuberkarten vom Räuberstapel. Die Spieler werfen die oben links auf diesen Räuberkarten angegebenen Würfel und legen sie auf ihr Spielertableau. Dann entscheiden die Spieler für jede Räuberkarte, ob sie diese **sammeln**, **spezialisieren** oder **befördern** möchten. Wie das funktioniert, wird im Abschnitt **Räuber anheuern** auf Seite 7 im Detail beschrieben. Lies diesen Abschnitt vollständig vor deinem ersten Spiel.
- 8 Fülle die Kartenfelder an jedem **Aktionsstandort** entsprechend der Spieleranzahl mit Karten auf (siehe Seite 5).
- 9 Sortiere die **Gebietsmarker** nach Typ und mische sie. Lege sie anschließend auf die entsprechenden Felder.
- 10 Wirf 2 **Mannschaftswürfel** jeder Farbe und lege sie auf die entsprechenden Felder des „Mit Dörfern handeln“-Aktionsstandortes.
- 11 Lege die **Schiffsverbesserungsmarker** auf die entsprechenden Felder des „Dörfer plündern“-Aktionsstandortes.
- 12 Lege die **Würfel**, **Nahrungs-**, **Gunst-**, **Befestigungs-**, **Hof-** und **Turmmarker** als allgemeinen Vorrat bereit, der für jeden Spieler gut erreichbar ist.





SPIELAUFBAU (FORTS.)

Bereite die Aktionsstandorte beim Spielaufbau und zu Beginn jeder nachfolgenden Runde wie folgt vor:



Mit Dörfern handeln: Lege 1 Prophezeiungskarte offen auf jedes Kartenfeld. Wirf anschließend 2 Mannschaftswürfel jeder Farbe und lege die Mannschaftswürfel auf die zu ihrer Farbe gehörigen Würfelfelder.

Auf See kämpfen: Lege Seekampfkarten entsprechend der Spieleranzahl offen auf die Kartenfelder.



Dörfer plündern: Lege Dorf-Beutekarten entsprechend der Spieleranzahl offen auf die Kartenfelder.

Festungen plündern: Lege Festungs-Beutekarten entsprechend der Spieleranzahl offen auf die Kartenfelder.



Räuber anheuern: Lege Räuberkarten entsprechend der Spieleranzahl offen auf die Kartenfelder. Jedes Feld ist für 2 Karten ausgelegt. Eine Karte liegt horizontal und die andere vertikal darüber. So bleiben alle relevanten Informationen sichtbar.

SPIELABLAUF

Reavers of Midgard wird über 6 Runden gespielt, in denen du dein Langschiff zu verschiedenen Standorten im ganzen Land segelst. Du wirst deine Wikingerkrieger anführen, wenn ihr mächtige Festungen belagert und ahnungslose Dörfer überfällt. Die Meere sind voller Gefahren. Du wirst anderen Plünderern, Draugr und vielleicht sogar Jormungands Brut begegnen. Mit Verbesserungen an deinem Schiff und mächtigen Artefakten verleiht du deiner Mannschaft mehr Stärke. Obwohl die Spieler abwechselnd Standorte für ihre Raubzüge auswählen, wird jeder einen Teil der Beute erhalten.

Sobald die 6. Runde beendet ist, zählen die Spieler ihren **Ruhm**. Der Spieler mit dem meisten **Ruhm** gewinnt!

RUNDENABLAUF

Der Spieler mit dem Startspielermarker setzt sein Langschiff auf einen Aktionsstandort seiner Wahl. Dann führt jeder Spieler sofort die Effekte seiner Räuberarten aus, die sich auf diese Aktion spezialisiert haben (siehe „**Räuber anheuern**“ auf Seite 7).

Nachdem die Spieler die Effekte ihrer Räuber ausgeführt haben, darf jeder Spieler den Effekt des gewählten Aktionsstandortes nutzen. Der Spieler, der den Aktionsstandort ausgewählt hat, erhält einen mächtigen Bonus. Die anderen Spieler erhalten geringere Boni. Bei den meisten Aktionsstandorten muss man Kosten bezahlen, um sie zu aktivieren. Anstatt die Kosten zu bezahlen und die Aktion auszuführen, kann sich ein Spieler entscheiden zu **rasten**. Nachdem jeder Spieler den Effekt eines gewählten Aktionsstandortes genutzt oder gerastet hat, setzt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler sein Langschiff auf einen Aktionsstandort seiner Wahl und wiederholt den zuvor beschriebenen Ablauf. Die Runde endet, wenn 4 Aktionsstandorte aktiviert wurden. (Das bedeutet, dass in einem Zwei-Spieler-Spiel die Spieler beide Langschiffe einsetzen werden und so abwechselnd einen Aktionsstandort aktivieren. In einem Drei-Spieler-Spiel setzt jeder Spieler im Uhrzeigersinn ein Langschiff ein, um einen Aktionsstandort zu aktivieren. Am Ende nutzt hier der Startspieler das Ehrenschiff für die Wahl des vierten Aktionsstandortes.) Am Ende einer Runde frischen die Spieler alle Aktionsstandorte auf, indem sie verbliebene Karten abwerfen und die leeren Felder wie auf Seite 5 gezeigt auffüllen.

Hinweis: Die Spieler legen die abgeworfenen Karten offen unter die jeweiligen Stapel. Wenn ein Stapel aufgebraucht ist, werden die abgeworfenen Karten gemischt und als neuer Stapel genutzt.



1. Ein Spieler setzt sein Langschiff auf einen Aktionsstandort.
2. Jeder Spieler führt die Effekte der Räuberarten des entsprechenden Spezialisierungsfelds von oben nach unten aus (siehe „**Räuber anheuern**“ auf Seite 7).
3. Beginnend mit dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler die mit der Aktion verbundenen Kosten bezahlen, wenn er die Aktion ausführen möchte. Alternativ kann er rasten (siehe „**Rasten**“ auf Seite 7).

Die Spieler führen die Effekte ihrer Räuberarten gleichzeitig aus. Wenn es dabei zu Konflikten kommt, werden diese in Zugreihenfolge aufgelöst.

Hinweis: Die Spezialisierungseffekte der Räuberarten werden ausgeführt, bevor ein Spieler entscheidet, ob er den Aktionsstandort aktivieren möchte oder rastet.

AKTIONSWAHL

Es gibt zwei verschiedene Arten von Aktionsstandorten, die sich durch die Farbe ihres Banners unterscheiden lassen. **ROTE** Standorte geben den Spielern einen Effekt **und** zusätzlich einen Bonus, der von der Spielerreihenfolge abhängt. **BLAUE** Standorte geben den Spielern einen Effekt, der je nach Spielerreihenfolge unterschiedlich oft **wiederholt** werden kann.

In jedem Fall sind die Kosten für die Standorte in den **SCHWARZEN** Kästen links von der Aktionsstandort-Grafik angegeben. Die Spieler müssen die angegebenen Ressourcen in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, wenn sie den Aktionsstandort aktivieren möchten. (Alternativ können sie rasten.)

Die Effekte jedes Aktionsstandortes werden unten im Detail beschrieben.

Hinweis: Die Boni, die Spieler erhalten, richten sich nach ihrer Nähe zum aktiven Spieler und nicht nach der Aktivierungsreihenfolge. Wenn also der Spieler neben dem aktiven Spieler rastet (d.h. die Kosten nicht bezahlt und den Effekt nicht nutzt), erhält der nächste Spieler, der die Kosten bezahlt, **nicht** den „zweiter Spieler“-Bonus, sondern nur den für seine Position in der aktuellen Spielerreihenfolge vorgesehenen.

Des Weiteren gelten die Beschreibungen der Boni für das Drei- und Vier-Spieler-Spiel. In einem Zwei-Spieler-Spiel erhält der zweite Spieler den gleichen Bonus, den der vierte Spieler in einem größeren Spiel erhalten würde. Dies wird auf der Zwei-Spieler-Seite des Spielbretts grafisch dargestellt.

WICHTIGE BEGRIFFE

Rasten: Wann immer ein Spieler die Kosten für die Aktivierung eines Aktionsstandortes nicht bezahlen kann (oder will), muss er rasten. Beim Rasten kann ein Spieler entweder 2 Nahrung aus dem allgemeinen Vorrat nehmen oder 1 Mannschaftswürfel in einer Farbe seiner Wahl auf eine Seite seiner Wahl auf sein Spielertableau legen.

Aktiver Spieler: Der Spieler, der einen Aktionsstandort auswählt. Die „zweiten“, „dritten“, und „vierten“ Spieler in den Beschreibungen der Aktionsstandorte werden vom aktiven Spieler aus im Uhrzeigersinn gezählt.

Ruhmesstapel: Manchmal wirst du angewiesen, eine Karte auf deinen Ruhmesstapel abzuwerfen. Dies ist dein persönlicher Ablagestapel, der für die Schlusswertung relevant ist. Sammle diese Karten verdeckt in der Nähe deines Spielertableaus.

Karten, die du von deinem Spielertableau abwirfst, kommen auf deinen Ruhmesstapel. Alle anderen abgeworfenen Karten werden offen unter ihre jeweiligen Stapel gelegt, sofern nicht anders angegeben.

RÄUBER ANHEUERN



Nimm dir für jeden so angeheuerten Räuber die oben links auf der Karte abgebildeten Würfel aus dem allgemeinen Vorrat. Wirf sie und lege sie auf freie Felder auf deinem Spielertableau. Wenn du keinen Platz mehr hast, kannst du überschüssige Würfel von deinem Spielertableau abwerfen, um Platz zu schaffen, oder du kannst einige oder alle der neu geworfenen Würfel abwerfen.

Nachdem du dir die Würfel genommen hast, musst du entscheiden, wie du jede Räuberkarte weiter verwenden möchtest. Es gibt drei Möglichkeiten:

Sammeln – Nimm dir die oben rechts auf der Karte abgebildeten Würfel und lege sie auf eine Seite deiner Wahl auf dein Spielertableau. (Wirf anschließend die Räuberkarte auf deinen Ruhmesstapel.)

Spezialisieren – Schiebe die Räuberkarte unter eines der 4 **Spezialisierungsfelder** deines Spielertableaus, bis nur noch die Fähigkeit sichtbar ist. Diese Fähigkeiten werden aktiviert, wenn ein beliebiger Spieler den dazugehörigen Aktionsstandort auswählt. **Du darfst maximal 3 Räuber je Aktionsfeld spezialisieren. Wenn alle Aktionsfelder voll sind, müssen nachfolgende Räuber, die du erhöhst, sich sammeln oder befördert werden.**

7

Die Aktivierung dieses Aktionsstandortes kostet nichts.

Alle Spieler, die diesen Aktionsstandort aktivieren, erhalten 2 Räuberkarten. Beginnend mit dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn nimmt sich jeder teilnehmende Spieler einen Stapel Karten vom Spielbrett **oder** zieht 2 Karten vom Räuberstapel. Der Spieler, der diesen Standort auswählt, erhält 2 **Gunst**. Die anderen Spieler erhalten keinen Bonus.

WÜRFEL SAMMELN



CLAN-SYMBOL

SPEZIALISIERUNG

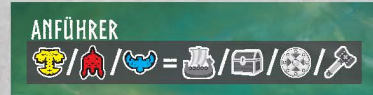




Befördern – Lege die Räuberkarte auf das Anführerfeld deines Spielertableaus und nimm dir sofort den Bonus, der dem Clan des Räubers entspricht – angezeigt durch Clanfarbe und -symbol am linken Rand der Karte. Befindet sich bereits eine Räuberkarte auf deinem Anführerfeld, wenn du einen neuen Räuber beförderst, wirf den vorherigen Räuber auf deinen Ruhmesstapel ab.

- Die Beförderung eines -Räubers gibt dir 4 Nahrung.
- Die Beförderung eines -Räubers lässt dich entweder 1 Festungs- oder 1 Dorf-Beutekarte ziehen.
- Die Beförderung eines -Räubers gibt dir 2 Gunst.

Zusätzlich zum sofortigen Bonus darfst du nach der Beförderung eines Räubers alle Würfel, die sein Clansymbol zeigen, wahlweise auch als Schild-, Brust-, Schiff- oder einzelnes Hammersymbol verwenden (siehe auch die Referenz auf deinem Spielertableau).



MIT DÖRFERN HANDELN



Die Aktivierung dieses Aktionsstandortes kostet nichts.

Der aktive Spieler nimmt sich den Startspielermarker. Dann kann jeder teilnehmende Spieler in abnehmender Häufigkeit aus den verfügbaren Belohnungen auswählen.

Der aktive Spieler wählt 3 Belohnungen aus. Der zweite Spieler wählt 2 Belohnungen aus. Der dritte und der vierte Spieler wählen jeweils 1 Belohnung aus.

Die folgenden Belohnungen stehen zur Auswahl:

- 2 Gunst
- 3 Nahrung
- 2 beliebige Würfel, die sich auf den Würfelfeldern dieses Aktionsstandortes befinden. Diese Würfel werden nicht geworfen und behalten die Seiten, die sie beim Auswählen hatten. (Wenn sich an diesem Standort keine Würfel mehr befinden, kannst du diese Belohnung nicht auswählen.)
- 1 offen ausliegende Prophezeiungskarte (Oder 1 vom Prophezeiungsstapel gezogene Prophezeiungskarte.)

Hinweis: Du darfst die gleiche Belohnung mehrmals auswählen.

Hinweis: Wenn der Spieler mit dem Startspielermarker diesen Aktionsstandort auswählt, muss er den Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergeben.

AUF SEE KÄMPFEN



Die Aktivierung dieses Aktionsstandortes kostet 4 Nahrung.

Alle Spieler, die diesen Aktionsstandort aktivieren, begeben sich in einen Seekampf. Beginnend mit dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn deckt jeder teilnehmende Spieler zunächst 1 Seereisekarte auf, führt ihren Effekt aus und wählt dann 1 Seekampfkarte aus, der er sich stellen möchte (entweder 1 der offen ausliegenden Karten oder er zieht 1 Karte vom Seekampfstapel).



Der aktive Spieler erhält 2 Ruhm, wenn er diesen Standort auswählt. Die anderen Spieler erhalten keinen Bonus.

Reisen – Decke die oberste Karte vom Seereisestapel auf. Bei den meisten dieser Karten haben die Spieler die Wahl, die in der oberen rechten Ecke abgebildeten Kosten zu bezahlen oder den Effekt unten im Textfeld zu erleiden. Einige der Karten haben keinen Effekt.



Kämpfen – Seekampfkarten können auf zwei verschiedene Arten bezwungen werden. Seekampfkarten haben einen Verteidigungswert (im Schild) sowie darüber eine Kombination von Würfeln. Um den Seekampf zu gewinnen, kannst du die gezeigte Kombination von Mannschaftswürfeln von deinem Spielertableau abwerfen oder versuchen die Schlacht im **Kampf** zu entscheiden (siehe unten).

Wenn du den Seekampf mit einer der oben genannten Methoden gewinnst, erhältst du die unten auf der Karte angegebene Belohnung und legst die Karte anschließend auf deinen Ruhmesstapel.

KAMPF: Um in den Kampf zu ziehen, wirf eine beliebige Anzahl deiner Mannschaftswürfel ab, die ein einzelnes oder doppeltes Hammersymbol zeigen. Wirf für jeden abgeworfenen Hammer 1 Kampfwürfel. Kampfwürfel können 0-2 Erfolge anzeigen (dargestellt als). Wirf mindestens so viele Erfolge, wie die Karte als Verteidigungswert angegeben hat, um den Feind zu besiegen.



Nach jedem Kampfwurf kannst du 1 Gunst ausgeben, um eine beliebige Anzahl deiner Kampfwürfel erneut zu werfen. Du kannst beliebig oft weitere Gunst abwerfen, um diesen Effekt mehrmals in einem einzelnen Kampf zu wiederholen.

DÖRFER PLÜNDERN



Die Aktivierung dieses Aktionsstandortes kostet 1 Nahrung und 2 Würfel mit Truhe.

Alle Spieler, die diesen Aktionsstandort aktivieren, erhalten 2 Dorf-Beutekarten. Beginnend mit dem aktiven Spielern und dann weiter im Uhrzeigersinn nimmt sich jeder teilnehmende Spieler 2 miteinander verbundene Karten **oder** zieht 2 Karten vom Dorf-Beutestapel.

Der Spieler, der diesen Aktionsstandort auswählt, zieht zusätzlich 2 Karten vom Dorf-Beutestapel. Der zweite Spieler zieht zusätzlich 1 Karte vom Stapel. Der dritte und vierte Spieler erhalten keinen Bonus. **Jedes Mal, wenn du in Reavers of Midgard mehrere Karten auf einmal erhältst, handelst du sie nacheinander in einer beliebigen Reihenfolge ab.**



Artefakte – Artefakte werden offen auf eines der vier Felder auf deinem Spielertableau gelegt. Wenn alle vier Felder bereits belegt sind, kannst du entweder ein bereits in deinem Besitz befindliches oder ein neu erhaltenes Artefakt auf deinen Ruhmesstapel abwerfen. Artefakte bieten Platz, um zusätzliche Würfel zu lagern. Zudem besitzen sie Effekte, die aktiviert werden können, indem der auf ihnen gelagerte Würfel abgeworfen wird. Du darfst nur den angegebenen Würfel dort lagern. Du darfst nicht alternativ einen

Würfel mit dem Clansymbol deines Anführers dort lagern. Artefakte können während der Aktivierung des Aktionsstandortes, der auf der Karte angegeben ist, aktiviert werden. Weitere Informationen findest du im Glossar (auf den Seiten 17-18).

Hinweis: Artefakte dürfen benutzt werden, wenn ein Aktionsstandort ausgewählt wurde. Auch dann, wenn der Besitzer des Artefakts entscheidet zu rasten. Außerdem darf jedes Artefakt nur einmal pro Aktivierung eines Aktionsstandortes benutzt werden.



Schiffsverbesserungen – Durch Schiffsverbesserungskarten kannst du dir entweder den abgebildeten Schiffsverbesserungsmarker nehmen und ihn auf ein freies Schiffsverbesserungsfeld auf deinem Spielertableau legen **oder** sofort 3 Ruhm erhalten. Anschließend wird die Karte abgeworfen. Schiffsverbesserungen zeigen ein Symbol, das üblicherweise auf den Mannschaftswürfeln zu finden ist, und können einmal pro Zug aktiviert werden. Die Schiffsverbesserung wirkt dann so, als ob du einen Mannschaftswürfel mit diesem

Symbol ausgegeben hättest. Nachdem du eine Schiffsverbesserung aktiviert hast, drehe den Marker auf deinem Spielertableau um. Alle verdeckten Schiffsverbesserungsmarker werden während der Aufräumphase wieder aufgedeckt. **Der Marker, der ein Schiff und einen Hammer zeigt, darf als Hammer oder Schiff verwendet werden, nicht als beides auf einmal.**



Hof – Hofkarten geben dir sofort 3 Nahrung. Du kannst entscheiden, den Hof zusätzlich zu plündern. Wenn du dich fürs Plündern entscheidest, erhältst du 1 weitere Nahrung, 1 Hof- und 1 Terrormarker aus dem allgemeinen Vorrat. Wirf die Hofkarte ab, nachdem du entschieden hast, ob du plündern willst oder nicht.

Plündern: Plündern ist eine optionale Aktion, die du für einen zusätzlichen Effekt ausführen darfst. Wenn eine Karte ein -Symbol zeigt, erhältst du automatisch die Belohnung auf der linken Seite vom . Du darfst die Belohnung auf der rechten Seite vom nur dann nehmen, wenn du plünderst.



Palisade – Palisadenkarten geben dir sofort 2 Gunst. Du kannst entscheiden, die Befestigung zusätzlich zu plündern. Wenn du dich fürs Plündern entscheidest, erhältst du 1 weitere Gunst, 1 Befestigungs- und 1 Terrormarker aus dem allgemeinen Vorrat. Wirf die Palisadenkarte ab, nachdem du entschieden hast, ob du plündern willst oder nicht.

Hinweis: Hof-, Befestigungs- und Turmmarker geben dir am Ende des Spiels Ruhm. Terrormarker kosten dich am Ende des Spiels Ruhm. Siehe „Schlusswertung“ auf Seite 13.



Schwerter / Bögen und Pfeile / Äxte und Speere – Diese Karten repräsentieren Handwerker im Dorf und bieten Spielern eine sofortige Wahl. Du kannst dir entweder die beiden links abgebildeten Würfel nehmen (für den Handel mit den Handwerkern) **oder** den rechts abgebildeten Ruhm erhalten und 1 Terrormarker nehmen (für die Plünderung ihrer Stände). Wirf diese Karte ab, nachdem du deine Wahl getroffen hast.



Runenschnitzereien – Diese Karten repräsentieren Handwerker im Dorf und bieten Spielern eine sofortige Wahl. Du kannst entweder 1 Terrormarker abwerfen und einen anderen Spieler zwingen, 1 Terrormarker zu nehmen (für das kluge Einsetzen der hier erstandenen Runen) **oder** 10 Ruhm erhalten und 2 Terrormarker nehmen (für die Plünderung ihrer Stände). Wirf diese Karte ab, nachdem du deine Wahl getroffen hast.

FESTUNGEN PLÜNDERN



Die Aktivierung dieses Aktionsstandortes kostet 2 Nahrung und 2 Würfel mit Schild.

Alle Spieler, die diesen Aktionsstandort aktivieren, erhalten 2 Festungs-Beutekarten. Beginnend mit dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn nimmt sich jeder teilnehmende Spieler 2 miteinander verbundene Karten **oder** zieht 2 Karten vom Festungs-Beutestapel.

Der aktive Spieler zieht zusätzlich 2 Karten vom Festungs-Beutestapel. Der zweite Spieler zieht zusätzlich 1 Karte vom Stapel. Der dritte und vierte Spieler erhalten keinen Bonus.

Der Festungs-Beutestapel enthält verschiedene Arten von Karten:



Schatz / Kunst / Rüstung – Diese Karten werden alle am Ende des Spiels als Sets gewertet. Je mehr du von einem bestimmten Typ hast, desto mehr **Ruhm** wirst du erhalten. Die Grafik unten auf jeder Karte zeigt dir, wie viel Ruhm du basierend auf der Anzahl der Karten des jeweiligen Typs, die du besitzt, erhältst. Wenn du mehr Karten besitzt, als auf der Karte angegeben sind, bilde mehr als ein Set und werte jedes Set einzeln. Wenn du eine dieser Karten erhältst, lege sie auf deinen Ruhmesstapel.



Wandteppich – Wandteppiche werden in Sets gesammelt, die jeweils einen Typ von jedem Wandteppich enthalten. Wenn du alle 3 verschiedenen Typen hast, erhältst du **15 Ruhm**. Wandteppiche, die nicht Teil eines kompletten Sets sind, geben dir **2 Ruhm** je Karte. Wenn du eine dieser Karten erhältst, lege sie auf deinen Ruhmesstapel.



Festungsmauer – Festungsmauerkarten geben dir sofort 2 **Gunst**. Du kannst entscheiden, die Befestigung zusätzlich zu plündern. Wenn du dich fürs Plündern entscheidest, musst du in den Kampf ziehen (siehe „**Kampf**“ auf Seite 9). Festungsmauern haben einen Verteidigungswert von 2. Wenn du im Kampf erfolgreich bist, hast du die Befestigung geplündert und erhältst 1 weitere **Gunst** und 1 Befestigungsmarker aus dem allgemeinen Vorrat. Wenn du den Kampf nicht gewinnst, erhältst du keine Belohnung. Wirf die Festungsmauerkarte ab, nachdem du die Karte abgehandelt hast.



Turm – Turmkarten geben dir sofort 2 **Würf**. Du kannst entscheiden, zusätzlich den Turm zu plündern. Wenn du einen Turm plündern möchtest, musst du in den Kampf ziehen (siehe „**Kampf**“ auf Seite 9). Türme haben einen Verteidigungswert von 3. Wenn du im Kampf erfolgreich bist, hast du den Turm geplündert und erhältst **3 Ruhm** und 1 Turmmarker aus dem allgemeinen Vorrat. Wenn du den Kampf nicht gewinnst, erhältst du keine Belohnung. Wirf die Turmkarte ab, nachdem du die Karte abgehandelt hast.

Hinweis: Hof-, Befestigungs- und Turmmarker geben dir am Ende des Spiels **Ruhm**. Terrormarker kosten dich am Ende des Spiels **Ruhm**. Siehe „**Schlusswertung**“ auf Seite 13.

GEBIETE EROBERN



Dieser Aktionsstandort hat variable Aktivierungskosten.

Beginnend mit dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn können alle teilnehmenden Spieler versuchen, Gebiete in abnehmender Anzahl zu erobern.

Der aktive Spieler kann versuchen, 3 Gebiete zu erobern.

Der zweite Spieler kann versuchen, 2 Gebiete zu erobern. Der dritte und vierte Spieler können versuchen, 1 Gebiet zu erobern.



Gewaltsam erobern – Wähle zuerst das Gebiet aus, das du erobern möchtest. Kämpfe dann mit diesem Gebiet (siehe „**Kampf**“ auf Seite 9). Der Verteidigungswert des Gebietes ist auf dem Gebietsmarker im Schild angegeben. Je höher der Verteidigungswert des Gebietes ist, desto höher ist die potenzielle Belohnung für seine Eroberung (siehe Seite 19). Wenn du den Kampf gewinnst, erobert du das Gebiet und legst den Marker in deinen Spielbereich. Wenn du den Kampf verlierst, erhältst du den Gebietsmarker nicht. (Auch ein verlorener Kampf zählt als einer der erlaubten Versuche.)



Friedlich erobern – Wähle zuerst das Gebiet aus, das du erobern möchtest. Wirf dann die oben auf dem Gebietsmarker angegebenen Ressourcen ab. Je mehr Ressourcen du ausgeben musst, desto höher ist die potenzielle Belohnung für die Eroberung des Gebietes. Nachdem du die erforderlichen Ressourcen ausgegeben hast, erobert du das Gebiet und legst den Marker in deinen Spielbereich.

Nachdem du **alle** Versuche, Gebiete zu erobern, verbraucht hast, drehe alle Gebietsmarker um, die du in diesem Zug erobert hast, und nimm dir die angegebenen Belohnungen.

Gebietsmarker sind nach Ressourcentyp und -stufe unterteilt. Rote Marker sind Nahrungs-Gebiete, blaue Marker sind **Gunst**-Gebiete und lila Marker sind **Würf**-Gebiete. Die Stufe entspricht dem Verteidigungswert des Markers, entweder 1, 2 oder 3.

Während der Aufräumphase erhalten die Spieler 1 **Ruhm für jeden Gebietsmarker, den sie bisher erobert haben.**

AUFRÄUMPHASE

Am Ende jeder Runde führen die Spieler die folgenden Schritte aus, um die nächste Runde vorzubereiten.

- 1** Ist dies die 6. Runde, fahre mit der Schlusswertung fort. Bewege andernfalls den Rundenmarker 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter.
In einem Drei-Spieler-Spiel gibt der Spieler mit dem Ehrenschild es im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.
- 2** Jeder Spieler erhält 1 **Ruhm** für jedes Gebiet in seinem Spielbereich.
- 3** Entferne alle verbliebenen Würfel vom „Mit Dörfern handeln“-Aktionsstandort und ersetze sie durch neue.
- 4** Wirf alle verbliebenen offenen Karten vom Spielbrett ab und fülle die Kartenfelder mit Karten von den entsprechenden Kartenstapeln auf.





SCHLUSSWERTUNG

Auf der Rückseite der Anleitung findest du eine Wertungstabelle, die du kopieren kannst, um dir deine eigene Wertung zu erleichtern. (Du kannst dir Wertungstabellen auch von www.greyfoxgames.com herunterladen.)

Am Ende des Spiels nimmt jeder Spieler alle Karten von seinem Spielertableau und seinem Ruhmesstapel sowie alle Marker und sortiert sie nach ihrem jeweiligen Typ. Werte die Marker und Kartengruppen auf folgende Weise:

- 1** **Terrormarker** – Verliere **Ruhm** entsprechend der Anzahl der Terrormarker, die du hast.

1 Terrormarker	-1 Ruhm	Jeder weitere Terrormarker zieht jeweils weitere 6 Ruhm ab.
2 Terrormarker	-3 Ruhm	
 3 Terrormarker	-6 Ruhm	
4 Terrormarker	-10 Ruhm	
5 Terrormarker	-15 Ruhm	
6 Terrormarker	-21 Ruhm	



- 2** **Artefakte** – Erhalte die Anzahl **Ruhm**, die auf der Karte angegeben ist.

- 3** **Festungs-Beutekarten** – Sortiere die Karten entsprechend ihrer Sets und erhalte Ruhm entsprechend der Größe jedes Sets.

- 4** **Hof-/Befestigungs-/Turmmarker** – Werte jeden Marker entsprechend der nachfolgenden Tabelle. Wenn mehr als ein Spieler die höchste Anzahl an Markern eines Typs hat, erhalten alle am Unentschieden beteiligten Spieler den vollen Ruhm hierfür.

 1 - 3 Hofmarker	jeweils 1 Ruhm	MEHRHEITSBONUS Der Spieler mit den meisten Hofmarkern erhält zusätzlich 3 Ruhm.
4 - 5 Hofmarker	jeweils 2 Ruhm	
6 + Hofmarker	jeweils 3 Ruhm	
 1 - 3 Befestigungsmarker	jeweils 2 Ruhm	MEHRHEITSBONUS Der Spieler mit den meisten Befestigungsmarkern erhält zusätzlich 4 Ruhm.
4 - 5 Befestigungsmarker	jeweils 3 Ruhm	
6 + Befestigungsmarker	jeweils 4 Ruhm	
 1 - 3 Turmmarker	jeweils 3 Ruhm	MEHRHEITSBONUS Der Spieler mit den meisten Turmmarkern erhält zusätzlich 5 Ruhm.
4 - 5 Turmmarker	jeweils 4 Ruhm	
6 + Turmmarker	jeweils 5 Ruhm	

- 5** **Prophezeiungen** – Erhalte **Ruhm** gemäß den Angaben auf den Prophezeiungskarten in deinem Spielbereich. Siehe „Glossar“ auf Seite 17.

- 6** Der Spieler mit dem meisten **Ruhm** ist der Gewinner des Spiels und wird zum angesehensten und gefürchtetsten Räuber in ganz Midgard. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit den meisten Gunstmarkern. Gibt es dann immer noch ein Unentschieden, teilen sich die am Unentschieden beteiligten Spieler den Sieg.





1 Festungs-Beutekarte **Kunst** ist 3 Ruhm wert.



1 Festungs-Beutekarte **Schatz** ist 2 Ruhm wert.



Die Dorf-Beutekarte **Skidbladnir** (Artefakt) ist 2 Ruhm wert.



Die Dorf-Beutekarte **Draupnir** (Artefakt) ist 3 Ruhm wert.



Die Dorf-Beutekarte **Bodn** (Artefakt) ist 4 Ruhm wert.



Die Dorf-Beutekarte **Dainsleif** (Artefakt) ist 2 Ruhm wert.



Die Prophezeiungskarte **Walhallas Champion** gibt 1 Ruhm pro Artefakt und damit insgesamt 4 Ruhm.



Da der Spieler 5 Befestigungsmarker hat, ist jeder Marker 3 Ruhm wert. Zusätzlich hat er auch die meisten Befestigungsmarker und erhält dafür den Mehrheitsbonus von 4 Ruhm. Insgesamt macht das 19 Ruhm.



3 Terrormarker ziehen 6 Ruhm ab.



Die Prophezeiungskarte **Adelsschlächter** gibt 1 Ruhm pro Wandteppich und damit insgesamt 0 Ruhm.



Die Prophezeiungskarte **Festmahl der Götter** gibt 1 Ruhm pro Nahrungs-Gebiet und damit insgesamt 0 Ruhm.



Die Prophezeiungskarte **Odins Krieger** gibt 1 Ruhm pro Raben-Räuber und damit insgesamt 6 Ruhm.



Die Prophezeiungskarte **Moloch** gibt 1 Ruhm pro Befestigungsmarker und damit insgesamt 5 Ruhm.



Die Prophezeiungskarte **Feiner Geschmack** gibt 1 Ruhm pro Kunst-Karte und damit insgesamt 1 Ruhm.

= 161 RUHM INSGESAMT Nach der Schlusswertung hat der orange Spieler 161 Ruhm.



Die Prophezeiungskarten **Bezwinger** geben jeweils 1 Ruhm pro Turmmarker und damit insgesamt 4 Ruhm (2 Ruhm pro Turmmarker).



Da der Spieler 4 Hofmarker hat, ist jeder Marker 2 Ruhm wert. Zusätzlich hat er auch die meisten Hofmarker und erhält dafür den Mehrheitsbonus von 3 Ruhm. Insgesamt macht das 11 Ruhm.



Da der Spieler 2 Turmmarker hat, ist jeder Marker 3 Ruhm wert. Zusätzlich hat er auch die meisten Turmmarker und erhält dafür den Mehrheitsbonus von 5 Ruhm. Insgesamt macht das 11 Ruhm.



2 Terrormarker ziehen 3 Ruhm ab.



Die Prophezeiungskarte **Allwissender Seher** gibt 1 Ruhm pro Prophezeiungskarte und damit insgesamt 7 Ruhm.



Die Prophezeiungskarte **Adelschlächter** gibt 1 Ruhm pro Wandteppich und damit insgesamt 3 Ruhm.



Die Prophezeiungskarte **Feiner Geschmack** gibt 1 Ruhm pro Kunst-Karte und damit insgesamt 4 Ruhm.



Die Prophezeiungskarte **Moloch** gibt 1 Ruhm pro Befestigungsmarker und damit insgesamt 0 Ruhm.



Die Prophezeiungskarte **Ruhm des Berserkers** gibt 1 Ruhm pro Helm-Rüuber und damit insgesamt 8 Ruhm.



4 Festungs-Beutekarten **Kunst** ergeben ein vollständiges Set für 10 Ruhm und eine zusätzliche Karte für weitere 3 Ruhm.



3 Unterschiedliche Festungs-Beutekarten **Wandteppich** ergeben ein vollständiges Set für 15 Ruhm.



1 Festungs-Beutekarte **Schatz** ist 2 Ruhm wert.



Die Dorf-Beutekarte **Bodn** (Artefakt) ist 4 Ruhm wert.

= 180 RUHM INSGESAMT

Nach der Schlusswertung hat der türkise Spieler 180 Ruhm und gewinnt das Spiel!

GLOSSAR

RÄUBER

HELM-RÄUBER

- Axtmeisterin** – Ziehe 2 Dorf-Beutekarten und behalte 1.
- Begünstigter** – Wirf 1 roten Würfel ab, um 1 roten Würfel zu erhalten, der eine Seite deiner Wahl zeigt.
- Brandschatzerin** – Wirf 1 beliebigen Würfel ab, um 1 Hofmarker zu erhalten.
- Fanatikerin** – Ziehe 2 Festungs-Beutekarten und behalte 1.
- Flammenbringer** – Wirf 2 beliebige Würfel ab, um 1 Befestigungsmarker zu erhalten.
- Seefahrerin** – Erhalte 1 roten Würfel, der die Helmseite zeigt.

RABEN-RÄUBER

- Entkräfteter Krieger** – Wirf 1 blauen Würfel ab, um 1 blauen Würfel zu erhalten, der eine Seite deiner Wahl zeigt.
- Huskarl** – Erhalte 1 blauen Würfel, der die Rabenseite zeigt.
- Erfahrener Jäger** – Erhalte 1 Nahrung. Du darfst 1 beliebigen Würfel abwerfen, um 3 weitere Nahrung zu erhalten.
- Freier Mann** – Erhalte 1 blauen Würfel, der die Hammerseite zeigt.
- Plünderer** – Ziehe 2 Dorf-Beutekarten und behalte 1.
- Speermeister** – Erhalte 2 Nahrung.

BAUM-RÄUBER

- Bewahrerin der Sagen** – Erhalte 2 Ruhm.
- Gesegnete Seherin** – Wirf 1 Gunst ab, um 2 Ruhm zu erhalten.
- Hiomenn** – Wirf 1 beliebigen Würfel ab, um 1 Würfel der gleichen Farbe zu erhalten, der eine Seite deiner Wahl zeigt.
- Kundschafterin** – Wirf 1 gelben Würfel ab, um 1 gelben Würfel zu erhalten, der eine Seite deiner Wahl zeigt.
- Schwertmeister** – Erhalte 1 gelben Würfel, der die Baumseite zeigt.
- Spakona** – Wirf 2 Gunst ab, um 1 Prophezeiungskarte zu ziehen.

SEEKÄMPFE

- Draugr-Räuber** – Kämpfe entweder gegen die Draugr-Räuber, die einen Verteidigungswert von 3 haben, oder gib 1 Würfel mit Helm, 1 Würfel mit Schiff und 1 Würfel mit Baum aus, um 1 Terror abzuwerfen und 9 Ruhm zu erhalten.
- Frachtschiff** – Kämpfe entweder gegen das Frachtschiff, das einen Verteidigungswert von 2 hat, oder gib 1 Würfel mit Schiff und 1 Würfel mit Truhe aus, um 2 Nahrung und 8 Ruhm zu erhalten.
- Jolle** – Kämpfe entweder gegen die Jolle, die einen Verteidigungswert von 3 hat, oder gib 1 Würfel mit Schiff, 1 Würfel mit Hammer und 1 Würfel mit Rabe aus, um 2 Nahrung und 10 Ruhm zu erhalten.
- Jormungands Brut** – Bekämpfe entweder Jormungands Brut, die einen Verteidigungswert von 5 hat, oder gib 2 Würfel mit Schiff, 1 Würfel mit Hammer, 1 Würfel mit Rabe und 1 Würfel mit Helm aus, um 1 Gunst und 19 Ruhm zu erhalten.
- Knarr** – Kämpfe entweder gegen das Knarr-Schiff, das einen Verteidigungswert von 3 hat, oder gib 1 Würfel mit Schiff, 1 Würfel mit Schild und 1 Würfel mit Baum aus, um 1 Festungs-Beutekarte und 11 Ruhm zu erhalten.
- Langschiff** – Bekämpfe entweder das Langschiff, das einen Verteidigungswert von 4 hat, oder gib 2 Würfel mit Schiff, 1 Würfel mit Hammer und 1 Würfel mit Helm aus, um 1 Räuberkarte und 13 Ruhm zu erhalten.
- Lyngbagr** – Bekämpfe entweder den Lyngbagr, der einen Verteidigungswert von 5 hat, oder gib 1 Würfel mit Schiff, 1 Würfel mit Hammer, 1 Würfel mit Helm, 1 Würfel mit Rabe und 1 Würfel mit Baum aus, um 1 Prophezeiungskarte und 15 Ruhm zu erhalten.
- Ruchlose Ausgestoßene** – Kämpfe entweder gegen die Ruchlosen Ausgestoßenen, die einen Verteidigungswert von 4 haben, oder gib 2 Würfel mit Schiff, 1 Würfel mit Rabe und 1 Würfel mit Baum aus, um 1 Terror abzuwerfen und 12 Ruhm zu erhalten.

EFFEKTE VON SEEREISEKARTEN

- Alles ruhig** – Kein Effekt.
- Draugr-Hinterhalt** – Gib 1 Würfel mit Schild aus **oder** wirf 1 Artefakt oder 1 Schiffsverbesserung ab.
- Hungertod** – Wirf 1 Räuber (auf deinen Ruhmesstapel) **oder** 2 Nahrung ab.
- Krake!** – Wenn du 1 Würfel mit Schiff und 1 Würfel mit Hammer aus gibst, um die Krake zu besiegen, erhältst du 3 Ruhm. Andernfalls wirf 2 Nahrung und 1 Würfel ab.
- Rave See** – Gib 1 Würfel mit Schiff aus **oder** wirf deinen Anführer (auf deinen Ruhmesstapel) ab.
- Verdorbene Vorräte** – Gib 1 Würfel mit Truhe aus **oder** wirf 2 Nahrung ab.
- Wikingers-Plünderer** – Gib 1 Würfel mit Hammer aus **oder** wirf 1 Würfel von deinem Schiff ab, der mit der Farbe deines Anführers übereinstimmt.

PROPHEZEIUNGEN

- Adelsschlichter** – 1 Ruhm für jeden Wandteppich auf deinem Ruhmesstapel.
- Allwissender Seher** – 1 Ruhm für jede Prophezeiungskarte (inkl. dieser) auf deinem Ruhmesstapel.
- Bezwinger** – 1 Ruhm für jeden Turmmarker in deinem Besitz.
- Feiner Geschmack** – 1 Ruhm für jede Kunst auf deinem Ruhmesstapel.
- Festmahl der Götter** – 1 Ruhm für jedes Nahrungs-Gebiet in deinem Besitz.
- Gestohlene Rüstung** – 1 Ruhm für jede Rüstung auf deinem Ruhmesstapel.
- Lohn des Seefahrers** – 2 Ruhm für jede Schiffsverbesserung auf deinem Spielertableau.
- Meister der See** – 1 Ruhm für jede Seekampfkarte auf deinem Ruhmesstapel.
- Moloch** – 1 Ruhm für jeden Befestigungsmarker in deinem Besitz.
- Odins Krieger** – 1 Ruhm für jeden Raben-Räuber auf deinem Ruhmesstapel.
- Odins Prophet** – 1 Ruhm für jedes Gunst-Gebiet in deinem Besitz.
- Plünderer** – 1 Ruhm für jeden Hofmarker in deinem Besitz.
- Ruhm des Berserkers** – 1 Ruhm für jeden Helm-Räuber auf deinem Ruhmesstapel.
- Schatzjäger** – 1 Ruhm für jeden Schatz auf deinem Ruhmesstapel.
- Seids Auserwählter** – 1 Ruhm für jeden Baum-Räuber auf deinem Ruhmesstapel.
- Stolze Eroberer** – 1 Ruhm für jedes Würfel-Gebiet in deinem Besitz.
- Walhallas Champion** – 1 Ruhm für jedes Artefakt auf deinem Ruhmesstapel.

FESTUNGS-BEUTEKARTEN

- Festungsmauer** – Erhalte 2 Gunst. Anschließend darfst du versuchen, einen Kampf gegen einen Verteidigungswert von 2 zu gewinnen, um zusätzlich 1 Gunst und 1 Befestigungsmarker zu erhalten.
- Kunst** – Am Ende des Spiels ist 1 Kunst 3 Ruhm wert, 2 sind zusammen 6 Ruhm wert und 3 sind zusammen 10 Ruhm wert.
- Rüstung** – Am Ende des Spiels ist 1 Rüstung 1 Ruhm wert, 2 sind zusammen 2 Ruhm wert, 3 sind zusammen 6 Ruhm wert, 4 sind zusammen 12 Ruhm wert, 5 sind zusammen 20 Ruhm wert und 6 sind zusammen 30 Ruhm wert.
- Schatz** – Am Ende des Spiels ist 1 Schatz 2 Ruhm wert, 2 sind zusammen 4 Ruhm wert, 3 sind zusammen 9 Ruhm wert und 4 sind zusammen 16 Ruhm wert.
- Turm** – Erhalte und wirf 1 roten und 1 gelben Würfel. Anschließend darfst du versuchen, einen Kampf gegen einen Verteidigungswert von 3 zu gewinnen, um zusätzlich 3 Ruhm und 1 Turmmarker zu erhalten.
- Turm** – Erhalte und wirf 1 blauen und 1 roten Würfel. Anschließend darfst du versuchen, einen Kampf gegen einen Verteidigungswert von 3 zu gewinnen, um zusätzlich 3 Ruhm und 1 Turmmarker zu erhalten.
- Turm** – Erhalte und wirf 1 blauen und 1 gelben Würfel. Anschließend darfst du versuchen, einen Kampf gegen einen Verteidigungswert von 3 zu gewinnen, um zusätzlich 3 Ruhm und 1 Turmmarker zu erhalten.
- Wandteppich** – Am Ende des Spiels ist 1 Wandteppich 2 Ruhm wert, 2 unterschiedliche Wandteppiche sind zusammen 4 Ruhm wert und 3 unterschiedliche Wandteppiche sind zusammen 15 Ruhm wert.

DORF-BEUTEKARTEN

- Andvarinaut** – Gib während der Aktion „Festungen plündern“ den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Schild aus, um 1 Festungs-Beutekarte zu erhalten.
- Äxte und Speere** – Erhalte und wirf entweder 1 blauen und 1 roten Würfel oder erhalte 5 Ruhm und 1 Terror.
- Bodn** – Gib während einer beliebigen Aktion den auf dieser Karte gelagerten Würfel aus, um 1 beliebigen anderen deiner Würfel auszugeben und dafür 1 Würfel derselben Farbe auf einer Seite deiner Wahl zu erhalten.
- Bögen und Pfeile** – Erhalte und wirf entweder 1 blauen und 1 gelben Würfel oder erhalte 5 Ruhm und 1 Terror.
- Brisingamen** – Gib während der Aktion „Mit Dörfern handeln“ den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Baum aus, um 1 Prophezeiungskarte zu ziehen und dann 1 aus deinem Spielbereich abzuwerfen.
- Bruchstück von Mjöltnir** – Gib während der Aktion „Gebiete erobern“ den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Helm aus, um 1 Kampfwürfel zu erhalten.
- Dainsleif** – Gib während der Aktion „Auf See kämpfen“ den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Hammer aus, um 2 Kampfwürfel zu erhalten.
- Draupnir** – Gib während der Aktion „Festungen plündern“ den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Schild aus, um 2 Nahrung zu erhalten.
- Eldrihmir** – Gib während der Aktion „Dörfer plündern“ den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Rabe aus, um 3 Nahrung zu erhalten.
- Friggs Kelch** – Gib während der Aktion „Dörfer plündern“ den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Truhe aus, um 1 Terror abzuwerfen.
- Harfe der Lichtelben** – Gib während einer beliebigen Aktion den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Baum aus, um 2 Gunst zu erhalten.
- Hof** – Erhalte 3 Nahrung. Anschließend darfst du den Hof für 1 weitere Nahrung, 1 Hofmarker und 1 Terror plündern.
- Hringhorni** – Gib während der Aktion „Mit Dörfern handeln“ den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Schiff aus, um 2 Würfel deiner Wahl zu erhalten und zu werfen.

Járnglófar – Gib während der Aktion „Räuber anheuern“ den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Rabe aus, um den Clanbonus 1 Räubers zu erhalten, den du in diesem Zug erhalten hast.

Laevateinn – Gib während der Aktion „Gebiete erobern“ den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Helm aus, wenn du ein Gebiet der Stufe 1 oder 2 erobert hast. Nimm dir statt des eroberten Gebietes 1 Gebietsmarker der Stufe 3 des gleichen Typs.

Palisade – Erhalte 2 Gunst. Anschließend darfst du die Befestigung für 1 weiteren Gunst, 1 Befestigungs- und 1 Terrormarker plündern.

Runenschnitzereien – Wirf entweder 1 Terrormarker ab und wähle einen anderen Spieler, der 1 Terrormarker erhält, oder erhalte 10 Ruhm und 2 Terrormarker.

Schiffsverbesserung – Nimm den zugehörigen Marker und lege ihn auf dein Spielertableau oder erhalte 3 Ruhm.

Schwerer – Erhalte und wirf entweder 1 roten und 1 gelben Würfel oder erhalte 5 Ruhm und 1 Terror.

Skidbladnir – Gib während der Aktion „Auf See kämpfen“ den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Schiff aus, um 1 aufgedeckte Seereisekarte abzuwerfen, ohne ihren Effekt auszuführen.

Stab der heiligen Asche – Gib während der Aktion „Räuber anheuern“ den auf dieser Karte gelagerten Würfel mit Truhe aus, um die Spezialisierung 1 Räubers zu nutzen, den du in diesem Zug erhalten hast.

SYMBOLE

	– Würfel einer beliebigen Farbe		– Räuberkarte
	– Würfel der abgebildeten Farbe		– Prophezeiungskarte
	– Würfel der abgebildeten Farbe auf einer Seite deiner Wahl		– Dorf-Beutekarte
	– Würfel einer beliebigen Farbe auf einer Seite deiner Wahl		– Verteidigungswert
	– Würfel einer beliebigen Farbe auf der abgebildeten Seite		– Wirf den angegebenen Marker, Würfel oder die angegebene Karte ab
	– Nahrungsmarker		– Gib das Objekt auf der linken Seite ab, um das Objekt auf der rechten Seite zu erhalten
	– Gunstmarker		– Du führst die Aktion auf der linken Seite aus und darfst danach zusätzlich die Aktion auf der rechten Seite ausführen
	– Terrormarker		– Du führst erst die Aktion auf der linken Seite aus und dann die Aktion auf der rechten Seite
	– Befestigungsmarker		– Wähle die Option auf der linken ODER der rechten Seite
	– Turmmarker		– Die Objekte auf der linken und rechten Seite müssen gleich sein
	– Hofmarker		– Die Objekte auf der linken und rechten Seite dürfen nicht gleich sein
	– Ruhm		
	– Festungs-Beutekarte		

MITWIRKENDE

Spieldesign: J.B. Howell

Entwicklung: Joshua Lobkowicz

Zusätzliche Entwicklung: Matthew Kunz & Shane Myerscough

Illustrationen: Yaroslav Radeckiy

Grafikdesign: Christian Strain

Zusätzliche Illustrationen und Grafikdesign: Tyler Myatt

Gestaltung Spielanleitung: Sarah Lafser

Redaktion: Allison Ditmore, Manuela Fendt, Matthew Kunz, Dawn Lobkowicz, Joshua Lobkowicz, Joseph Reissmann, & Owen Reissmann

Übersetzung (GER): Peer Lagerpusch

Lektorat (GER): Manuela Fendt & Tanja Masche

Spieltester: Karyss Vedder, Tim Pike, Robby Clark, Peter Vedder, Mark Sellmeyer, Chris Ploesser, Kreg Smith, Jay McNamara, Eric Farthing, Scott Ward, Kevin Nance, Jake Politte, Matt Roberts, Allison Ditmore, Tom Hite, Allyssa Ohlman, Cory Goff, Alex Goldsmith, Mike Mihealsick, Aaron Holland, JR Honeycutt, Pedro P. Mendoza, Nick Vollentine, Joseph Rose, Camden, Clutter, John Hex Carter, Ryan Paul, Jeff Howell, Darth Knapik, Steve Hines, Djemil Daniel, Matt Williamson, Julie Williamson, Ben Kushner, Robbi Ramirez, Mark Mistretta, Shana Boss-Hill, Rob Yates, Brian Kline, Lloyd Kochinka, Andrew Russell Birkett, Laura Gifford, Don Riddle, Jenn Tatti, K. Novak, Brandon Vieira, Michael Posada, & Kathleen Mercury

Ruhm vor der Schlusswertung			
Verlorener Ruhm durch Terrormarker			
Ruhm durch Artefakte			
Ruhm durch Festungs-Beutekarten			
Ruhm durch Hof-/Befestigungs- und Turm-marker			
Ruhm durch Prophezeiungen			
Ruhm Gesamt			

ÜBERSICHT DER GEBIETSMARKER



MARKER - WERTUNG

1-3 HÖFE	JE 1 RUHM	MEHRHEITSBONUS 3
4-5 HÖFE	JE 2 RUHM	
6+ HÖFE	JE 3 RUHM	

1-3 BEFESTIGUNGEN	JE 2 RUHM	MEHRHEITSBONUS 4
4-5 BEFESTIGUNGEN	JE 3 RUHM	
6+ BEFESTIGUNGEN	JE 4 RUHM	

1-3 TÜRME	JE 3 RUHM	MEHRHEITSBONUS 5
4-5 TÜRME	JE 4 RUHM	
6+ TÜRME	JE 5 RUHM	