



ENTDECKER DER NORDSEE

AUTOR – SHEM PHILLIPS

ILLUSTRATOR – MIHAJLO DIMITRIEVSKI

GRAFIKDESIGN & LAYOUT – SHEM PHILLIPS

ÜBERSETZUNG – CARSTEN REUTER, MANUEL KLEIN

COPYRIGHT 2017 SCHWERKRAFT-VERLAG UNTER LIZENZ VON GARPHILL GAMES

EINLEITUNG

Entdecker der Nordsee spielt während der späteren Jahre der Wikingerzeit. Als ambitionierter Seefahrer suchen die Spieler nach neuem Land zum Siedeln und Beherrschen. Die Spieler müssen ihre Mannschaft durch die neu entdeckten Länder transportieren, Außenposten errichten, Siedlungen überfallen, Vieh rauben und Ländereien beanspruchen. Bemannt die Langschiffe, es gibt neue Horizonte zu erkunden!

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel in **Entdecker der Nordsee** ist, durch cleveres Planen und Navigieren der prestigeträchtigste Kapitän zu werden. Die Spieler erhalten Siegpunkte (SP), indem sie Inseln kontrollieren, Vieh abliefern, Siedlungen plündern und Außenposten errichten. Das Spiel endet mit dem Einbruch des Winters. An diesem Punkt ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten der Gewinner.

SPIELMATERIAL



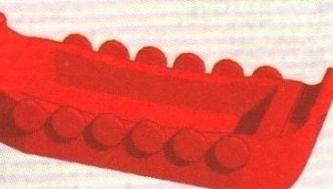
14 Siedlungs-
marker



12 Feind-
schiffe



1 Wintermarker



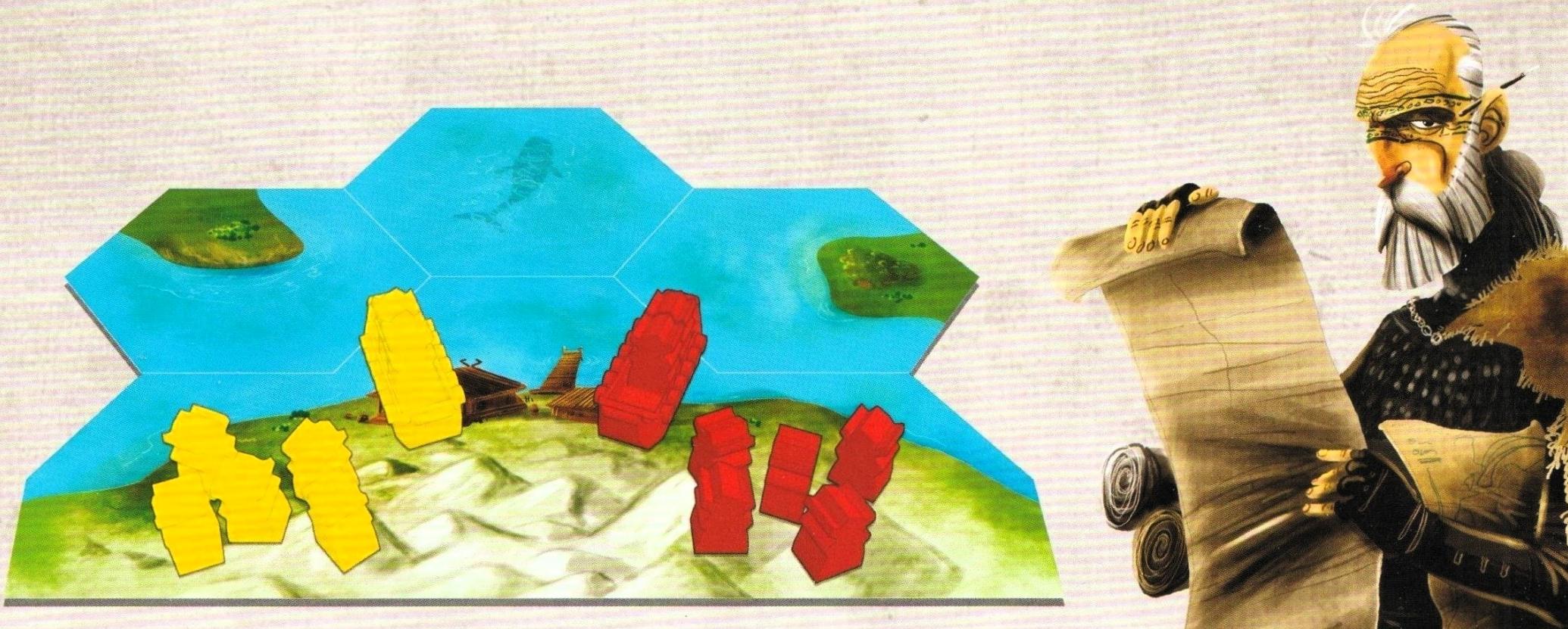
28 Wikinger
(in 4 Farben)



SPIELAUFBAU

Entdecker der Nordsee wird nach diesen Schritten zum Spielen aufgebaut:

1. Ein beliebiges Startbrett wird mit einer zufälligen Seite nach oben in Reichweite aller Spieler gelegt. Vor dem Startplättchen sollte noch genügend Platz für weitere Plättchen sein. Das Startfeld besteht aus drei vorgegebenen Feldern und einer größeren Fläche, welche das Festland darstellt. *Das unten gezeigte Startbrett wird für die erste Partie empfohlen.*
2. Alles Vieh, die Siedlungsmarker (*zu einem verdeckten Stapel gemischt*) und die Feindschiffe (*gemischt zu einem verdeckten Stapel mit der Schiffsabbildung nach oben*) werden unterhalb des Startbretts abgelegt.
3. Die 48 Felder werden gemischt und je 3 davon verdeckt an jeden Spieler ausgeteilt. Die übrigen Felder bilden einen verdeckten Stapel neben der Spielfläche. Die Spieler dürfen sich ihre eigenen Felder ansehen.
4. Die Kapitänskarten werden gemischt und je 2 davon an jeden Spieler ausgeteilt. Jeder Spieler wählt 1 davon und legt sie offen vor sich ab, die andere kommt zurück in die Schachtel. Dies ist sein Kapitän für den Rest des Spiels. Jeder Kapitän hat einen einzigartigen Wertungsbonus für das Spielende (*siehe Seite 12 - 14*).
5. Jeder Spieler erhält 1 Langschiff, 7 Wikinger und 5 Außenposten in der Farbe seiner Wahl.
6. Die Spieler stellen ihr Langschiff mit 2 Wikingern an Bord auf das Startbrett. Die Schiffe werden entlang der Küstenlinie des Festlandes platziert. Die übrigen Wikinger kommen auf das Festland, bereit zum Entdecken.
7. Ein Startspieler wird zufällig bestimmt. Der Spieler zu seiner Rechten erhält den Wintermarker.



ÜBERSICHT

Mit dem Startspieler beginnend, führen die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Spielzüge aus. In diesen platziert ein Spieler zunächst **1 der Felder** aus seiner Hand. Dann darf er **bis zu 4 Aktionen** ausführen. Sobald er alle gewünschten Aktionen ausgeführt hat, zieht er **1 neues Feld** (sofern vorhanden) auf seine Hand. Auf diese Weise wird reihum fortgefahren, bis der Spieler mit dem Wintermarker keine Felder mehr auf seiner Hand hat. Im Laufe des Spiels werden die Spieler mit ihren Wikingers zu neu entdeckten Inseln segeln. Auf ihren Reisen können sie Außenposten errichten, Siedlungen plündern, Feindschiffe versenken und um die Kontrolle der neuen Inseln kämpfen. Sie können außerdem Vieh erbeuten und am Festland abliefern, um dem Häuptling zu gefallen.

FELDER PLATZIEREN

Bevor ein Spieler seine Aktionen ausführt, platziert er zunächst 1 Feld von seiner Hand. Dieses wird nach folgenden Regeln platziert:

- Es muss mit mindestens einer Kante an entweder dem Startbrett oder einem anderen Feld anliegen.
- Alle Kanten müssen passend zu umgebenden Feldern sein (*Land an Land, Wasser an Wasser*).



Sollte ein Spieler kein Feld platzieren können (sehr selten), wirft er alle seine Felder ab, mischt sie zurück in den Stapel und zieht gleichviele neue Felder auf seine Hand. Er platziert dann 1 Feld und fährt mit seinem Spielzug fort.

FELDER BESTÜCKEN

Wenn ein Spieler ein Feld platziert, wird er auch 1 Vieh, 1 Siedlungsmarker oder 1 Feindschiff platzieren. Jedes Feld zeigt mit seinen Illustrationen, was dort platziert wird.

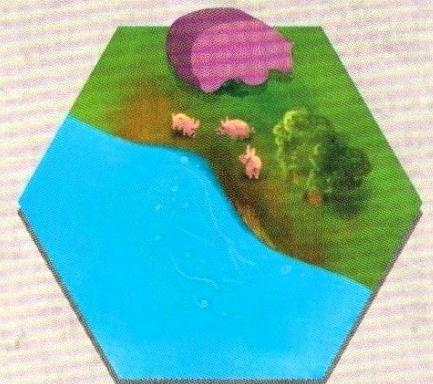
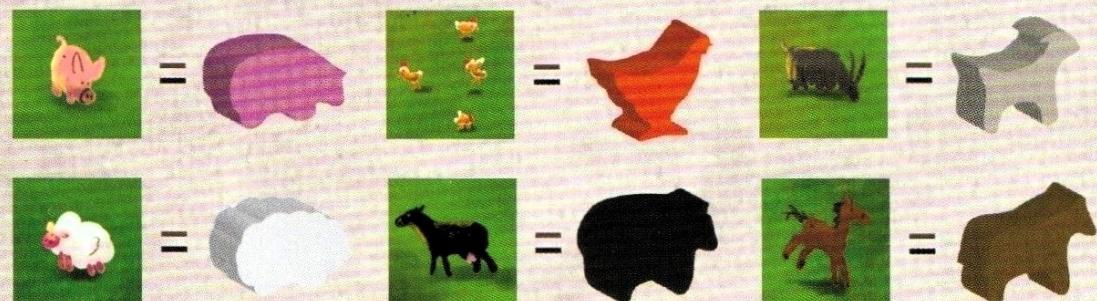
Vieh platzieren

Wenn Vieh platziert wird, kommt das entsprechende Vieh aus dem Vorrat.

Das Vieh wird direkt auf die Illustration des Feldes platziert (*Hinweis: Es wird nur 1 Vieh platziert, egal wie viele Tiere auf dem Feld abgebildet sind.*)

Es gibt 6 verschiedene Arten von Vieh mit unterschiedlicher Häufigkeit:

6 Schweine, 5 Hühner, 5 Ziegen, 4 Schafe, 3 Rinder und 3 Pferde.



1 Schwein wird auf ein Feld mit Schweinen platziert

Siedlungsmarker platzieren

Wenn ein Siedlungsmarker platziert wird, kommtt 1 zufällig gezogener Marker vom Siedlungsmarkerstapel **offen** (*mit der Zahl nach oben*) auf die abgebildete Siedlung des Feldes. Die Zahl gibt die militärische Stärke der Siedlung an.

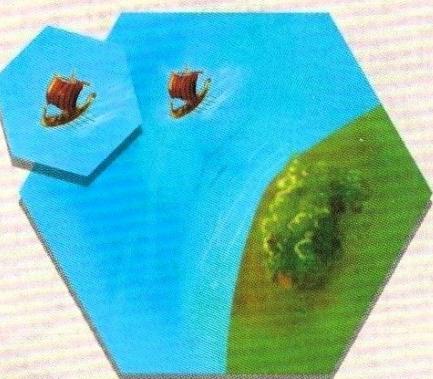


1 Siedlungsmarker wird auf einem Feld mit einer Siedlung platziert

Feindschiffe platzieren

Wenn ein Feindschiff platziert wird, kommtt 1 zufällig gezogener Marker vom Feindschiffstapel **verdeckt** (*mit der Schiffsabbildung nach oben*) auf das abgebildete Schiff des Feldes.

Die Spieler sollen nicht wissen, was die andere Seite eines Feindschiffmarkers zeigt, bis es versenkt wurde (siehe Seite 7).



1 Feindschiff wird auf ein Feld mit einem Schiff platziert

AKTIONEN AUSFÜHREN

Nach dem Platzieren des Feldes und dem Hinzufügen des abgebildeten Viehs, Siedlungsmarkers oder Feindschiffes (*sofern erforderlich*) darf der Spieler **bis zu 4 Aktionen** ausführen. Er darf dabei dieselbe Aktion mehrfach wählen. Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

Die verfügbaren Aktionen sind:

- | | |
|---|--|
| 1. Langschiff beladen | 4. Wikinger bewegen + Siedlung plündern |
| 2. Langschiff entladen + Vieh abliefern | 5. Vieh transportieren |
| 3. Langschiff bewegen + Feindschiff versenken | 6. Einen Außenposten errichten (kostet 2 Aktionen) |



1. Langschiff beladen

Das Langschiff eines Spielers darf bis zu 3 Wikinger oder Vieh (in beliebiger Kombination) enthalten.
Als 1 Aktion darf ein Spieler beliebig viele Wikinger oder Vieh auf sein Langschiff bewegen.

Beim Beladen des Langschiffes gelten die folgenden Regeln:

- Wikinger und Vieh, welche an Bord gehen sollen, müssen vom selben Landbereich stammen.
- Der Landbereich muss im selben Feld sein wie das Langschiff.
- Vieh kann nicht von selbst an Bord eines Langschiffes gehen. Es muss entweder zusammen mit mindestens 1 Wikinger einsteigen oder mindestens 1 Wikinger an Land sein, wenn das Vieh an Bord geht.



2. Langschiff entladen

Als 1 Aktion darf ein Spieler beliebig viele Wikinger oder Vieh von seinem Langschiff an Land bewegen.

Für das Entladen des Langschiffes gelten die folgende Regeln:

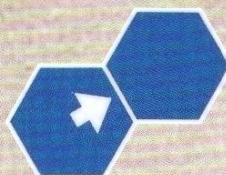
- Wikinger und Vieh müssen auf denselben Landbereich entladen werden.
- Der Landbereich muss im selben Feld sein wie das Langschiff.
- Vieh kann nicht von selbst ein Langschiff verlassen. Es muss entweder zusammen mit mindestens 1 Wikinger bewegt werden oder sich mindestens 1 Wikinger an Bord befinden, wenn das Vieh das Schiff verlässt.

+ Vieh abliefern:

Die Spieler erhalten Siegpunkte für das Abliefern von Vieh auf das Festland. Wenn ein Spieler Vieh auf das

AKTIONEN AUSFÜHREN

Festland ablädt, wird es sofort auf seiner Kapitänskarte platziert (dies kostet keine separate Aktion). Dieses Vieh wird am Spielende gewertet. Die Spieler erhalten steigende Mengen an Siegpunkten für das Abliefern von Sets aus unterschiedlicher Arten von Vieh. Das Werten von Vieh wird später im Detail erläutert.



3. 3. Langschiff bewegen

Die Spieler müssen ihre Langschiffe bewegen, um Wikinger und Vieh zu den einzelnen Inseln zu bringen. Als 1 Aktion darf ein Spieler sein Langschiff auf einen verbundenen Seebereich eines benachbarten Feldes bewegen.

Für das Bewegen eines Langschiffes gelten die folgende Regeln:

- Langschiffe können nicht ohne Mannschaft segeln. Um sein Langschiff zu bewegen, muss ein Spieler mindestens 1 Wikinger an Bord haben.
- Langschiffe können kein Land überqueren. Sie müssen über verbundene Seebereiche bewegt werden.
- Es gibt keine Beschränkung, wie viele Langschiffe auf demselben Feld sein dürfen.
- Langschiffe mit weniger als 2 Wikingern an Bord dürfen sich nicht in einen Seebereich mit Feindschiff bewegen.

+ Feindschiff versenken:

Ein Spieler erhält 1 Siegpunkt je Feindschiff, das er versenkt. Um ein Feindschiff zu versenken, bewegt ein Spieler sein Langschiff (mit mindestens 2 Wikingern an Bord) auf denselben Seebereich. Das Feindschiff ist sofort versenkt (dies kostet keine separate Aktion). Eventuell hat der Spieler dabei 1 Wikinger an Bord seines Schiffes verloren. Dies entscheidet sich durch die Symbole auf der anderen Seite des Feinschiffmarkers.

Es gibt zwei mögliche Ausgänge:



= Kein Wikinger getötet

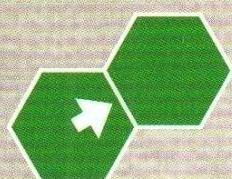


= 1 Wikinger getötet

Der Spieler dreht das Feindschiff um, damit er sein Schicksal erfährt. Falls kein Wikinger stirbt, legt der Spieler das Feinschiff auf seiner Kapitänskarte ab und fährt mit seinem Spielzug fort. Falls 1 Wikinger getötet wird, entfernt er 1 Wikinger von seinem Langschiff und legt ihn zusammen mit dem versunkenen Feindschiff auf seine Kapitänskarte. Dort verbleibt er bis zum Spielende. Die Spieler erhalten Siegpunkte für getötete Wikinger. Das Werten der Wikinger wird später erläutert.



AKTIONEN AUSFÜHREN



4. Wikinger bewegen

Manchmal müssen Wikinger ihr Langschiff verlassen und über Land reisen, vielleicht um eine Siedlung in der Nähe zu überfallen oder Vieh zu rauben. Als 1 Aktion darf ein Spieler 1 oder 2 Wikinger zu einem verbundenen Landbereich eines benachbarten Feldes bewegen.

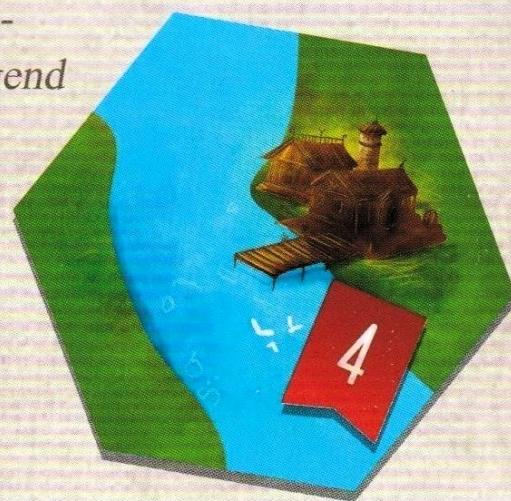
Für das Bewegen von Vikingern gelten die folgende Regeln:

- Wikinger können sich nicht ohne Langschiff über Seebereiche bewegen. Sie können nur in benachbarte Landbereiche bewegt werden.
- Es gibt keine Beschränkung, wie viele Wikinger (egal welcher Farbe) sich auf einem Feld befinden dürfen.

+ Siedlung plündern:

Einige Felder haben Siedlungen. Wenn sie platziert werden, wird auch ein Siedlungsmarker platziert, der die militärische Stärke (2 bis 5) anzeigt. Um eine Siedlung zu plündern, bewegt ein Spieler die entsprechende Anzahl oder mehr Wikinger auf die Siedlung (eine Siedlung der Stärke 4 benötigt beispielsweise 4 oder mehr Wikinger). Eine Siedlung ist sofort geplündert, sobald genügend Wikinger desselben Spielers anwesend sind (dies kostet keine separate Aktion).

Wikinger an Bord eines Langschiffes oder auf einem anderen Landbereich im selben Feld, zählen nicht für die Plünderung. Sobald sie geplündert ist, legt der Spieler den Siedlungsmarker verdeckt auf seine Kapitänskarte. Die Spieler erhalten am Spielende Siegpunkte für geplünderte Siedlungen in Höhe ihrer militärischen Stärke.



5. Vieh transportieren

Die Spieler werden oft Vieh über Land transportieren müssen, bevor sie es auf ihr Langschiff laden können. Als 1 Aktion darf ein Spieler 1 Vieh zusammen mit genau 1 Wikinger zu einem verbundenen Landbereich eines benachbarten Feldes bewegen.

Für den Transport von Vieh gelten die folgende Regeln:

- Vieh kann sich nicht von selbst bewegen. Es muss von genau 1 Wikinger begleitet werden.
- Vieh kann nicht über Seebereiche schwimmen. Es muss in benachbarte Landbereiche bewegt werden.
- Es gibt keine Beschränkung, wie viel Vieh egal welcher Art sich auf einem Feld befinden kann.
- Jedes Vieh kann von jedem Spieler bewegt oder auf ein Langschiff geladen werden. Ein Spieler darf geladenes Vieh nicht von gegnerischen Langschiffen stehlen.

AKTIONEN AUSFÜHREN



6. Einen Außenposten errichten

Am Spielende erhalten die Spieler Siegpunkte für jede abgeschlossene (*vollständig von Wasser umgebene*) Insel unter ihrer Kontrolle. Der effektivste Weg eine Insel zu kontrollieren ist, einen Außenposten zu errichten. Die Wertung von Inseln wird später erläutert. Ein Spieler darf für 2 Aktionen einen Außenposten auf einem Eckpunkt errichten, an dem sich drei durch Land verbundene Felder berühren.

Für das Errichten eines Außenpostens gelten die folgende Regeln:

- Jedes Feld kann maximal an einem Eckpunkt einen Außenposten (*egal welchen Spielers*) haben.
- Ein Spieler muss mindestens 2 Wikinger auf Landbereichen haben, die direkt an den Eckpunkt angrenzen. Diese Wikinger dürfen auf beliebigen der drei verbundenen Felder sein (*sogar beide auf demselben Feld*).
- Alle drei Felder müssen platziert worden sein, bevor ein Außenposten errichtet werden darf.
- Ein Spieler darf maximal 5 Außenposten errichten. Sobald ein Außenposten errichtet ist, können sie weder bewegt noch entfernt werden.

Jeder errichtete Außenposten bringt einem Spieler Siegpunkte (2 SP für den ersten, 3 SP für den zweiten, 4 SP für den dritten und so weiter). Wie bereits erwähnt, spielen sie am Spielende auch eine Rolle für die Kontrolle von Inseln.

Die Wertung von Außenposten und Inseln wird später erklärt.

Beispiel: Rot hat 2 Wikinger an dem Eckpunkt, an welchem drei Felder durch Land verbunden sind. Er gibt 2 Aktionen aus, um einen Außenposten zu errichten. Alle Spieler (Rot eingeschlossen) dürfen fortan keine Außenposten mehr auf Eckpunkten errichten, welche zu einem dieser drei Felder gehören (wie durch die ✗ markiert). Diese Regel gilt nicht nur für Außenposten auf derselben Insel (siehe das ✗ links oben in der Abbildung).



FELDER NACHZIEHEN

Sobald ein Spieler alle seine gewünschten Aktionen seines Spielzugs ausgeführt hat (*bis zu 4*), beendet er seinen Zug, indem er 1 neues Feld vom Stapel auf seine Hand zieht. Sollte der Stapel aufgebraucht sein, zieht er kein Feld. Zu diesem Zeitpunkt sind es nur noch ein paar Züge bis zum Ende des Spiels.

SPIELENDE

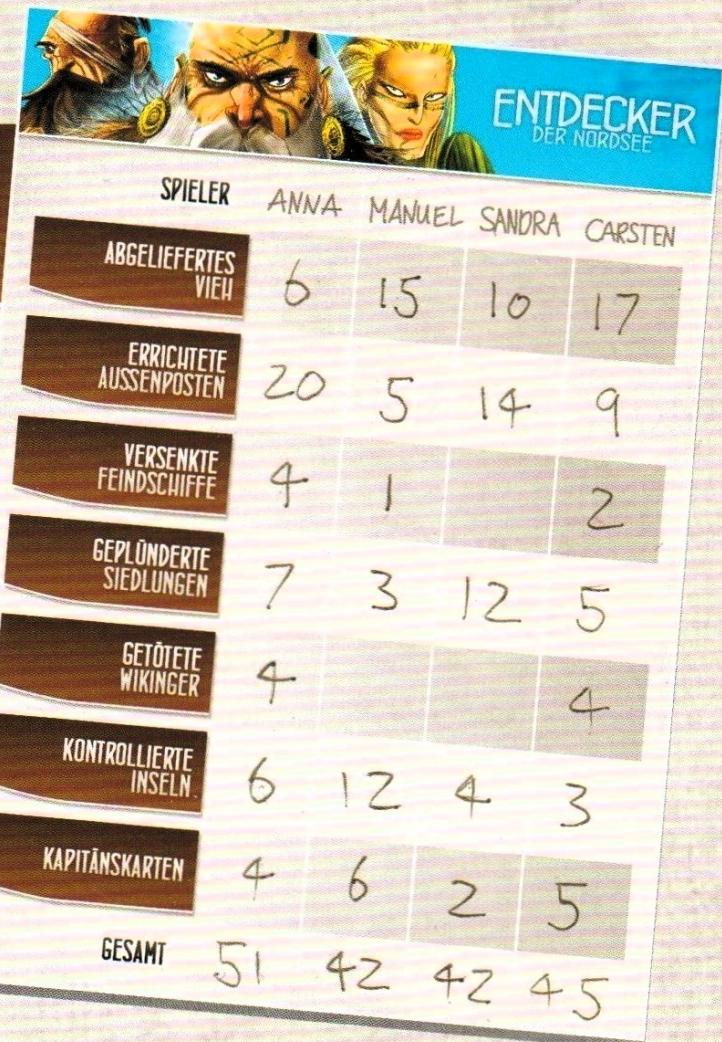
Das Spiel endet sofort nach dem Zug, in dem der Spieler mit dem Wintermarker keine weiteren Felder mehr auf der Hand hat. Dies sollten exakt 48 Züge sein (es gibt 48 Felder). Jedoch kann es manchmal sein, dass Spieler vergessen, in ihrem Zug ein Feld zu platzieren. In diesem Fall endet das Spiel, obwohl einige Spieler noch Felder auf der Hand haben. Sobald dann der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, ist das Spiel vorbei und die Wertung findet statt.

WERTUNG

Die Spieler sollten die Wertung mit dem Wertungsblock durchführen.

Es gibt 7 Bereiche, in denen Siegpunkte erlangt werden können:

1. Abgeliefertes Vieh
2. Errichtete Außenposten
3. Versenkte Feindschiffe
4. Geplünderte Siedlungen
5. Getötete Wikinger
6. Kontrollierte Inseln
7. Kapitänskarten



The scorecard is titled "ENTDECKER DER NORDSEE". It has a header row with four columns for players: ANNA, MANUEL, SANDRA, and CARSTEN. Below this are seven rows, each representing a category with a title in German and handwritten scores for each player. The categories and their scores are:

	ANNA	MANUEL	SANDRA	CARSTEN
ABELIEFERTES VIEH	6	15	10	17
ERRICHTETE AUSSENPOSTEN	20	5	14	9
VERSENKTE FEINDSCHIFFE	4	1		2
GEPLÜNDERTE SIEDLUNGEN	7	3	12	5
GETÖTETE WIKINGER	4			4
KONTROLIERTE INSELN	6	12	4	3
KAPITÄNSKARTEN	4	6	2	5
GESAMT	51	42	42	45

Nachdem die Siegpunkte der einzelnen Bereiche ermittelt wurden, werden diese addiert.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert ist der Sieger. Gleichstände gewinnt der Spieler mit mehr getöteten Wikingern. Sofern immer noch unentschieden, gewinnt der Spieler, der die meisten Siedlungen geplündert hat.

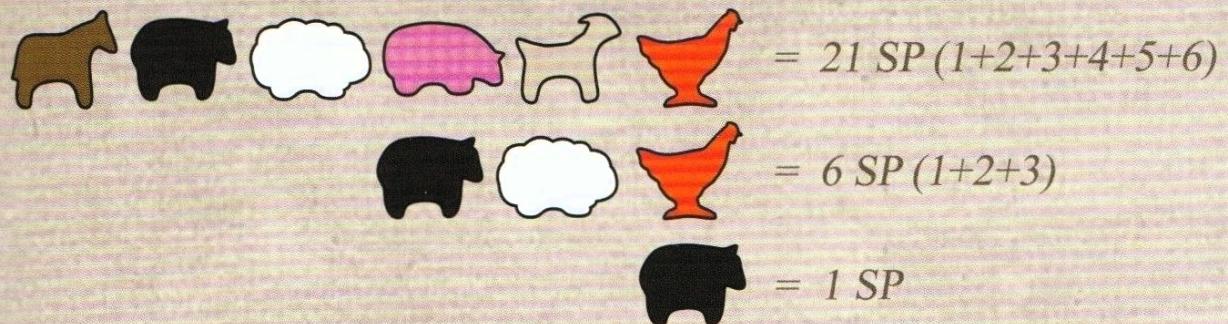
1. Abgeliefertes Vieh

Ein Spieler erhält eine ansteigende Anzahl Siegpunkte für Sets aus unterschiedlichen Arten Vieh. Ein Set aus jeweils 1 Vieh jedes Typs ist somit 21 Siegpunkte wert ($1+2+3+4+5+6$). 1 einzelnes Vieh einer beliebigen Art ist 1 Siegpunkt wert.

Ein Set kann nur 1 Vieh jeder Art beinhalten. Wenn ein Spieler mehr als 1 Vieh einer Art abliefert, zählen diese einfach zu unterschiedlichen Sets. Ein Spieler kann so viele Sets bilden, wie er möchte.

WERTUNG

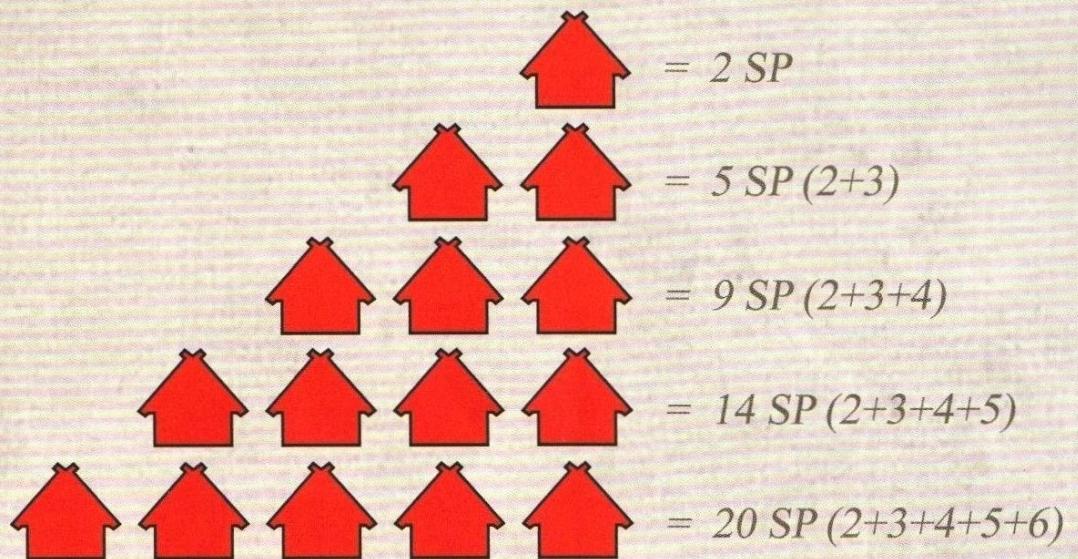
Hat ein Spieler beispielsweise das unten abgebildete Vieh gesammelt, erhält er dafür 28 SP:



2. Errichtete Außenposten

Ein Spieler erhält eine ansteigende Anzahl Siegpunkte für jeden errichteten Außenposten.

Der erste errichtete Außenposten eines Spielers ist 2 Siegpunkte wert. Jeder weitere Außenposten zählt 1 Siegpunkt mehr als der vorherige.



3. Versenkte Feinschiffe

Ein Spieler erhält 1 Siegpunkt je Feindschiff, das er im Spielverlauf versenkt hat.

4. Geplünderte Siedlungen

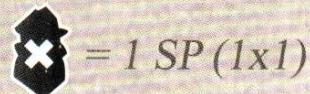
Ein Spieler erhält Siegpunkte entsprechend der militärischen Stärke jeder Siedlung, die er geplündert hat. Alle Spieler decken ihre Siedlungsmarker auf und addieren deren Gesamtwert zu ihrer Wertung.



WERTUNG

5. Getötete Wikinger

Ein Spieler erhält Siegpunkte für seine eigenen getöteten Wikinger. Die erhaltenen Siegpunkte entsprechen der Anzahl der getöteten Wikinger zum Quadrat.



$= 1 \text{ SP} (1x1)$



$= 4 \text{ SP} (2x2)$



$= 9 \text{ SP} (3x3)$

usw.

6. Kontrollierte Inseln

Ein Spieler erhält Siegpunkte für jede Insel, die er kontrolliert. *Hinweis: Nur abgeschlossene Inseln (vollständig von Wasser umgeben) werden gewertet.* Die Kontrolle wird durch den Einfluss jedes Spielers auf der Insel bestimmt. Der Spieler mit dem größten Einfluss kontrolliert die Insel. Hat mehr als 1 Spieler den größten Einfluss, erhalten sie alle die volle Anzahl Siegpunkte für die Insel.

Der Einfluss eines Spielers wird wie folgt berechnet:



Jeder Wikinger = 1 Einfluss



Jeder Außenposten = 2 Einfluss

Wikinger an Bord von Langschiffen haben keinen Einfluss auf Inseln.

Nach dem Bestimmen des Einflusses erhält der oder die kontrollierende(n) Spieler 1 SP für jedes Feld, das Teil der Insel ist.

Beispiel: Rot hat einen Einfluss von 5. Gelb hat nur 2 Einfluss.

Die Insel erstreckt sich über 5 Felder. Als kontrollierender Spieler erhält Rot 5 SP.



7. Kapitänskarten

Während der Spielvorbereitung erhielt jeder Spieler eine Kapitänskarte. Diese erlauben den Spielern, zusätzliche Siegpunkte in einem bestimmten Bereich zu erhalten. Jeder Kapitän und sein Wertungsbonus ist im folgenden beschrieben.

KAPITÄNSKARTEN



Bogenschützin

Erhält 1 zusätzlichen SP für jedes Feld zwischen dem Festland und ihrem am weitesten entfernten Außenposten. Es gilt dabei immer die kürzeste mögliche Route.

Im Beispiel unten würde sie 6 SP erhalten.



Barbar

Erhält 1 zusätzlichen SP für jedes Feindschiff, das er versenkt hat.

Hat er beispielsweise 3 Feindschiffe versenkt, erhält er 3 SP zusätzlich.



Kartograph

Kontrolliert er mehr als 1 Insel, wertet er die zweitgrößte Insel doppelt. Wenn er weniger als 2 Inseln kontrolliert, erhält er keine zusätzlichen Siegpunkte.

Wenn seine beiden größten Inseln gleich groß sind, wird eine von ihnen nach seiner Wahl doppelt gewertet.



Jäger

Erhält 2 zusätzliche SP für jedes gleiche Paar Vieh, das er abgeliefert hat.

Hat er beispielsweise 3 Schweine, 4 Schafe und 1 Rind abgeliefert, erhält er 6 Siegpunkte zusätzlich (3 Paare).



Heldin

Erhält 2 zusätzliche SP für jedes Set aus 1 errichteten Außenposten, 1 geplünderten Siedlung und 1 versenkten Feindschiff. Hat sie beispielsweise 4 Außenposten errichtet, 3 Siedlungen geplündert und 5 Feindschiffe versenkt, erhält sie 6 SP zusätzlich (3 Sets).

KAPITÄNSKARTEN



Königin

Erhält SP in Höhe ihres Einflusses auf 1 Insel, die sie kontrolliert, abzüglich der Anzahl der Spieler. Sie verliert keine Siegpunkte, falls der Wert negativ ist. Hat sie beispielsweise einen Einfluss von 8 auf eine Insel, die sie kontrolliert, und es wird zu dritt gespielt, erhält sie 5 SP zusätzlich.



Schildmaid

Erhält 1 zusätzlichen SP für jede Insel, die sie kontrolliert. Kontrolliert sie beispielsweise 3 Inseln, erhält sie 3 Siegpunkte zusätzlich.



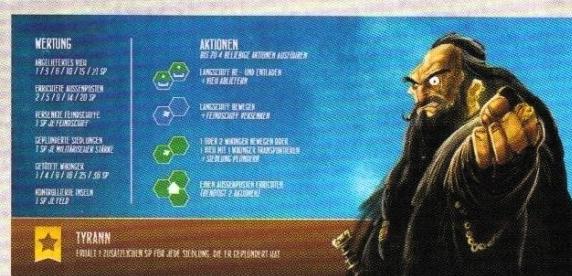
Späher

Erhält 1 zusätzlichen SP für jede abgeschlossene Insel, die er **nicht** kontrolliert, wenn er dort 1 oder mehr Wikinger hat. Hat er beispielsweise Wikinger auf 4 Inseln, die von Gegnern kontrolliert werden, erhält er 4 SP zusätzlich.



Händlerin

Erhält 2 zusätzliche SP für je 3 Vieh, das sie abgeliefert hat. Hat sie beispielsweise 7 Vieh abgeliefert, erhält sie 4 SP zusätzlich.



Tyrann

Erhält 1 zusätzlichen SP für jede Siedlung, die er geplündert hat. Hat er beispielsweise 4 Siedlungen geplündert, erhält er 4 SP zusätzlich.



Wachmann

Erhält 1 zusätzlichen SP für jeden Außenposten, den er errichtet hat. Errichtet er beispielsweise 5 Außenposten, erhält er 5 SP zusätzlich.

SOLOSPIEL-VARIANTE

Für das Solospiel werden die Regeln wie folgt angepasst:

Spieldaufbau

- Der Spieler zieht zu Spielbeginn keine Felder auf seine Hand.
- Die Kapitänskarten **Königin** und **Späher** werden nicht verwendet.
- Aus den übrigen Kapitänskarten werden 2 zufällige gezogen und offen vor dem Spieler ausgelegt.
- Der Wintermarker wird nicht benötigt.

Übersicht

In jedem Spielzug zieht der Spieler 3 neue Felder auf seine Hand. Bevor er seine Aktionen ausführt, platziert er 2 der 3 Felder in einer Reihenfolge seiner Wahl. Danach wirft er das dritte Feld ab und führt wie gewohnt bis zu 4 Aktionen aus. Abgeworfene Felder werden im laufenden Spiel nicht mehr verwendet.

Spielende

Das Spiel endet, sobald es keine Felder mehr zum Nachziehen gibt. Dies sollte genau 16 Spielzüge dauern. Dann wird die Wertung durchgeführt. Das Ziel ist, den eigenen Highscore zu schlagen oder sich mit anderen auf www.rangspiel.de zu vergleichen (ein guter Richtwert ist ein Ergebnis von 60+ SP).

Wertung

Bis auf die Kapitänskarten wird die Wertung wie gewohnt durchgeführt. Der Spieler erhält nur für die Kapitänskarte Siegpunkte, die ihm weniger einbringt.

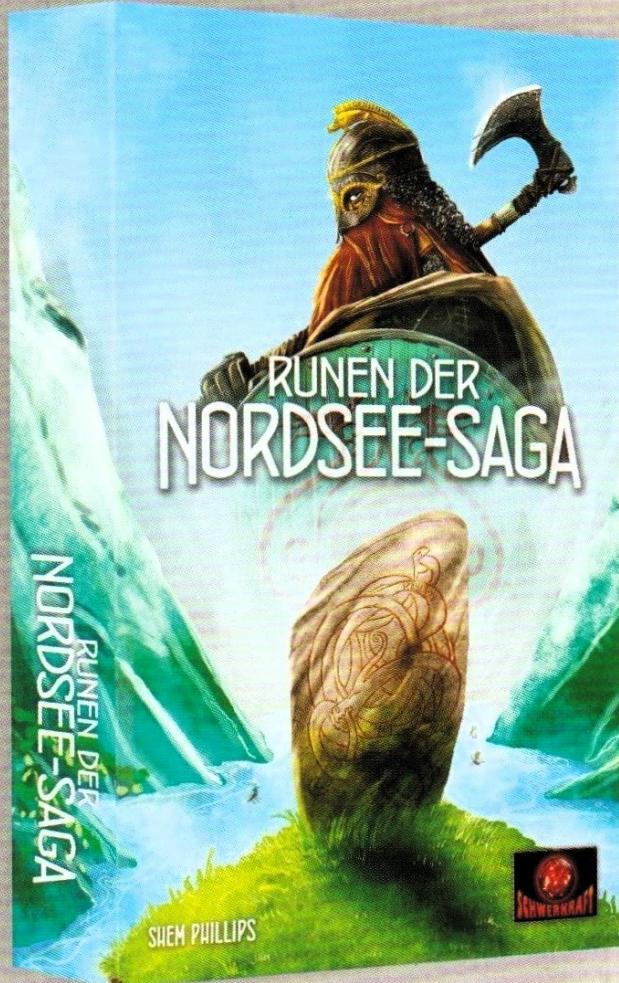
*Beispiel: Der Spieler hat mit der **Heldin** 8 SP erzielt und mit der **Schildmaid** nur 5 SP. Er wertet also 5 SP.*

Hinweis zur Wertung von Inseln: Auch wenn der Spieler nur 1 Einfluss auf einer Insel hat, kontrolliert und wertet er sie.



RUNEN DER NORDSEE-SAGA

Runen der Nordsee-Saga ist eine epische Reise durch alle Spiele der Nordsee-Saga für 2 - 4 Spieler, in der die Spieler versuchen, die meisten Runensteinen zu sammeln, um endlich selbst Häuptling zu werden. Die Spieler erleben die Nordsee-Saga in 3 aufeinanderfolgenden Kapiteln (*Schiffbauer, Räuber und Entdecker*).



In jedem Kapitel können die Spieler 3 einzigartige Runensteinen sammeln. Diese gehen an den ersten Spieler, der ein bestimmtes Ziel erfüllt. Die gewonnenen Runensteinen geben den Spielern auch bestimmte Vorteile in folgenden Kapiteln. Jeder der Runensteinen hat auch 1 oder 2 Inschriften (*Schild, Horn und Hammer*). Der erste Spieler, der 3 Inschriften derselben Sorte gesammelt hat, erhält als Belohnung 1 zusätzlichen Runenstein.

Die Spieler erhalten zudem 2 Runensteinen, wenn sie ein Kapitel gewinnen oder 1 Runenstein, wenn sie knapp hinter dem Gewinner liegen. Jedoch haben Runensteinen, die auf diese Weise gesammelt werden, keine Inschriften oder Vorteile.

Sobald alle 3 Kapitel gespielt wurden, ist der Spieler mit den meisten Runensteinen der Gesamtsieger und trägt fortan den Titel **Häuptling!**

Mehr Informationen zur Nordsee-Saga gibt es auf:
www.schwerkraft-verlag.de/shop/die-nordsee-saga/

SCHACTELEINLAGE

In der Schachtel befindet sich ein zusätzlicher Schachteleinleger.

Dieser kann zusammengebaut werden und sorgt dafür, dass die Felder geordnet bleiben, nachdem sie aus dem Stanzbogen entfernt wurden. Es passt genau in die zwei Schlitze entlang des großen Schachteinlegers.

