

RÄUBER DER NORDSEE

AUTOR - SHEM PHILLIPS
ILLUSTRATOR - MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAFIKDESIGN & LAYOUT - SHEM PHILLIPS
ÜBERSETZUNG - MANUEL KLEIN, CARSTEN REUTER

COPYRIGHT 2016 SCHWERKRAFT-VERLAG UNTER LIZENZ VON GARPHILL GAMES

EINLEITUNG

Räuber der Nordsee spielt in den aktivsten Jahren der Wikingerzeit. Als Krieger versuchen die Spieler, ihren Häuptling zu beeindrucken, indem sie nahe gelegene Siedlungen überfallen. Die Spieler stellen dazu eine Mannschaft zusammen, häufen Proviant an und segeln dann nordwärts, um Gold, Eisen und Vieh zu erbeuten. In den Schlachten gibt es Ruhm und Ehre zu gewinnen, sogar durch den Todeskuss einer Walküre.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel von **Räuber der Nordsee** ist, den Häuptling zu beeindrucken und so am Spielende die meisten Siegpunkte (SP) zu haben. Siegpunkte werden hauptsächlich durch Plündern von Siedlungen und Darbringungen an den Häuptling erlangt. Dabei ist wichtig, wie die Spieler ihre Beute nutzen. Das Spiel endet, wenn entweder 1 Festung verbleibt, alle Walküren entfernt oder alle Darbringungen gemacht wurden.

SPIELMATERIAL



SPIELSYMBOLE

Vor Spielbeginn sollten sich die Spieler mit dem Spielbrett, den Karten und den Symbolen vertraut machen.

	Siegpunkte (SP)		Handkarte	Militärische Stärke		Kosten zum Anheuern (Silber)	
	Militärische Stärke (MS)		Mannschaftskarte				
	Walküre					Name	
	Gold						
	Eisen						
	Vieh						
	Anzahl Würfelwürfe beim Plündern			Erhaltene SP			
				Benötigte Beute und/oder Silber um Darbringung zu machen			

Arbeiter-Einsetzfeld: Einige haben Einschränkungen bezüglich der erlaubten Farben (*durch die farbigen Arbeiter angezeigt*). Nur Arbeiter in den gezeigten Farben sind hier erlaubt. Einsetzfelder ohne Arbeitersymbole erlauben jede Farbe.

NEULINGE

Das wichtigste Spielkonzept, das es stets zu beherzigen gilt, ist:

Spieler starten und beenden ihren Zug immer mit 1 Arbeiter in ihrem Besitz.

- Jeder Spieler startet seinen Zug mit 1 Arbeiter.
- In seinem Zug wird er den Arbeiter auf dem Spielbrett einsetzen, um eine Aktion auszuführen.
- Danach nimmt er einen anderen Arbeiter für eine zweite Aktion auf.
- Dies gilt immer, egal welche Aktionen ausgeführt werden.



SPIELAUFBAU

Räuber der Nordsee wird nach diesen Schritten zum Spielen aufgebaut:

1. Das Spielbrett wird auf die Mitte des Tisches gelegt.
2. Die 71 Dorfbewohnerkarten werden gemischt und als verdeckter Dorfbewohnerstapel neben das Spielbrett gelegt.
3. Die 16 Darbringungsplättchen werden gemischt und bilden einen verdeckten Darbringungsstapel. Die obersten 3 Plättchen werden aufgedeckt und rechts vom Langhaus offen ausgelegt (die 3 Felder unten rechts auf dem Spielbrett).
4. Die Walküren und Beute (Gold, Eisen und Vieh) kommen in den Stoffbeutel. Dann wird für jedes Beutefeld die aufgedruckte Anzahl Marker (Grünes Würfelsymbol links oben an jedem Beutefeld) aus dem Beutel gezogen und in das Beutefeld gelegt. Die übrigen Walküren und Beute kommen wieder aus dem Beutel und neben das Spielbrett als allgemeiner Vorrat.
Hinweis: Beutefelder sind die transparenten Rechtecke über jeder Siedlung (*Häfen, Außenposten, Klöster und Festungen*).
5. Alle Weißen und Grauen Arbeiter kommen zu den entsprechenden Beutefeldern (Arbeitersymbol rechts oben an jedem Beutefeld). Diese werden beim Plündern eingesammelt. 3 Schwarze Arbeiter beginnen das Spiel im Dorf. Diese kommen auf die Einsetzfelder des Torhauses, der Ratshalle und der Schatzkammer (Gebäude mit einem blauen Handkartensymbol).
6. Alle Silber- und Proviantmarker kommen neben das Spielbrett zum allgemeinen Vorrat. Auch die Würfel werden hier abgelegt.
7. Jeder Spieler erhält 2 Silber, 1 Schwarzen Arbeiter und 1 Schiffskarte in der Farbe seiner Wahl (*mit der 50 SP-Seite nach unten*).
8. Alle Spieler legen je 1 SP-Marker ihrer Farbe auf das Feld „0“ jeder Leiste am Rand des Spielbretts. Diese Leisten halten die Rüstungen , Walküren und Siegpunkte der Spieler fest.



9. Der schwarze Stoffbeutel und alle nicht benötigten Schwarzen Arbeiter, Schiffskarten und SP-Marker werden zurück in die Schachtel gelegt.

10. Jeder Spieler zieht 5 Karten vom Dorfbewohnerstapel. Vor Spielbeginn wählt jeder Spieler 3 seiner 5 Karten aus, die er auf der Hand behält. Die übrigen 2 Karten jedes Spieler kommen verdeckt unter den Dorfbewohnerstapel.

11. Ein Startspieler wird zufällig bestimmt.



Der Dorfbewohnerstapel

Sollte dieser jemals aufgebraucht sein, wird der Abwurfstapel gemischt, um einen neuen Dorfbewohnerstapel zu bilden.

Der allgemeine Vorrat

Der allgemeine Vorrat ist auf seine tatsächlich vorhandenen Ressourcen (Silber, Proviant und Beute) beschränkt. Spieler können nur Ressourcen nehmen, wenn sie im allgemeinen Vorrat sind.

Der Darbringungsstapel

Sollte sich dieser Stapel jemals aufbrauchen, ist das Spiel vorbei.

Dem Häuptling Darbringungen zu machen, ist essentiell, um Siegpunkte zu erhalten. Für Darbringungen sammeln die Spieler unterschiedliche Sets aus Beute und Silber, wie auf den Darbringungsplättchen gezeigt.

Spielervorräte

Ein Spieler darf niemals mehr als 8 Silber, 8 Proviant und 8 Handkarten am Ende seines Zuges besitzen. Während seines Zuges darf ein Spieler mehr davon sammeln. Es gibt keine Beschränkung, wie viel Beute ein Spieler besitzen kann.

SPIELABLAUF

Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, führt jeder Spieler einen Spielzug aus. In diesem entscheidet er sich, zu **Arbeiten** oder zu **Plündern**. Die Spieler führen solange Spielzüge aus, bis 1 der 3 Endbedingungen des Spiels erfüllt ist (siehe Seite 10). Ein Spielzug hat immer folgenden Ablauf:

1. Arbeiter einsetzen und seine Aktion ausführen
2. Einen anderen Arbeiter aufnehmen und dessen Aktion ausführen

Arbeiten

Eine gute Mannschaft und ausreichend Proviant sind wichtig für eine erfolgreiche Plünderung. Vor einer Plünderung werden die Spieler also ihre Mannschaft zusammenstellen und ihre Vorräte auffüllen. Dies geschieht alles im Dorf, welches im unteren Teil des Spielbretts dargestellt ist.

Es gibt 8 unterschiedliche Gebäude mit verschiedenen Aktionen (siehe Seite 12). Zu Beginn des Spiels befinden sich Arbeiter im Torhaus, der Ratshalle und der Schatzkammer. Diese Gebäude sind somit zunächst für das Einsetzen eines Arbeiters blockiert. In seinem Zug setzt ein Spieler seinen Arbeiter auf ein freies Einsetzfeld eines Gebäudes. Es gibt Arbeiter in drei unterschiedlichen Farben. In manchen Fällen verändert die Farbe des Arbeiters die Aktion des Gebäudes.

Der Startspieler könnte somit seinen Arbeiter entweder in der Mühle (um 1 Proviant zu erhalten), in der Baracke (um 1 Mannschaftsmitglied anzuheuern) oder in der Silberschmiede (um 3 Silber zu erhalten) einsetzen. Die Rüstkammer und das Langhaus erfordern einen Grauen oder Weißen Arbeiter. Nachdem ein Spieler seinen Arbeiter eingesetzt und die Aktion des Gebäudes ausgeführt hat, nimmt er einen Arbeiter von einem anderen Gebäude auf und führt auch die Aktion dieses Gebäudes aus. Der Spieler behält den aufgenommenen Arbeiter, da er ihn in seinem nächsten Zug wieder einsetzen wird.

Setzt der Startspieler beispielsweise seinen Arbeiter in der Mühle ein, erhält er 1 Proviant. Dieses kommt aus dem allgemeinen Vorrat und wird seinem eigenen Vorrat hinzugefügt. Nimmt er dann den Arbeiter vom Torhaus auf, zieht er 2 neue Karten vom Dorfbewohnerstapel und fügt sie seinen Handkarten hinzu.

- Spieler dürfen nicht denselben Arbeiter aufnehmen, den sie soeben eingesetzt haben.
- Ein Arbeiter darf eingesetzt oder aufgenommen werden, ohne die Aktion des Gebäudes auszuführen.
- Je Spielzug darf eine Aktion nur ein Mal ausgeführt werden (Ausnahme: Mannschaftsaktion des Weisen).

Nach dem Aufnehmen des Arbeiters und Ausführen der zweiten Aktion ist der Spielzug beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt mit seinem Spielzug. Auch er kann wählen, ob er **Arbeiten** oder **Plündern** will.



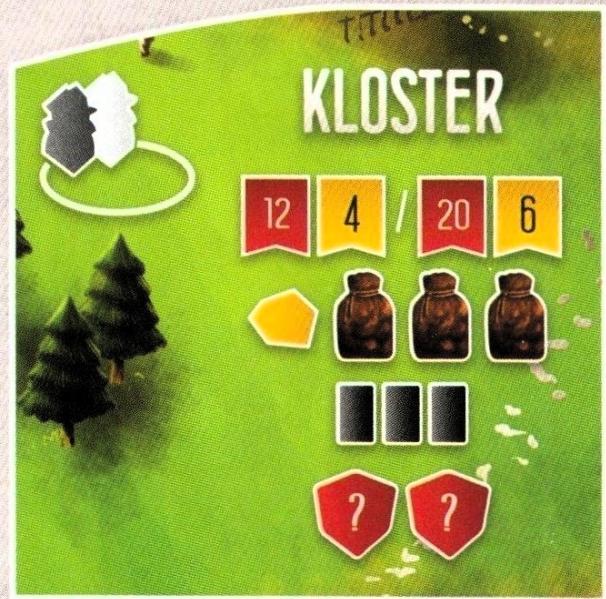
Plündern

Nachdem ein Spieler eine Mannschaft angeheuert und Proviant gesammelt hat, kann er sich entscheiden, in seinem Spielzug zu plündern. Um eine Siedlung zu plündern (Hafen, Außenposten, Kloster oder Festung), muss ein Spieler 3 Bedingungen erfüllen. Er benötigt:

1. Eine ausreichend große Mannschaft. 
2. Genügend Proviant  (und Gold  für Klöster und Festungen).
3. Einen Arbeiter der passenden Farbe.    

Jede Siedlung hat unterschiedliche Anforderungen.

Zum Beispiel braucht dieses Kloster mindestens 3 Mannschaftsmitglieder, 3 Proviant, 1 Gold und entweder einen Grauen oder Weißen Arbeiter.



Wenn ein Spieler sich für das Plündern einer Siedlung entscheidet, folgt er diesen Schritten:

Beim Plündern eines Hafens wird Schritt 3 ignoriert (Häfen geben immer 1 Siegpunkt).

1. Er setzt seinen Arbeiter auf eines der Einzeltfelder der Siedlung (dort bleibt er bis zum Spielende).
2. Er bezahlt das erforderliche Proviant und Gold in den allgemeinen Vorrat.
3. Er wirft die angezeigte Anzahl Würfel, berechnet seine Militärische Stärke und erhält entsprechend SP.
4. Er erhält eventuell zusätzliche Siegpunkte aufgrund seiner Mannschaftsmitglieder.
5. Er nimmt seinen neuen Arbeiter und die Beute auf, die er seinem Vorrat hinzufügt.
6. Er wickelt gegebenenfalls das Nehmen von Walküren ab.

Hinweis: Schritte 3 - 6 werden auf den Seiten 8 - 9 erklärt (Wertung einer Plünderung).

Nachdem der Spieler seinen neuen Arbeiter sowie die Beute und Walküren genommen hat, ist sein Spielzug vorbei. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt mit seinem Spielzug. Auch er kann wählen, ob er **Arbeiten** oder **Plündern** will.

Beispiel: Ein Spieler möchte das oben gezeigte Kloster plündern. Er setzt dort seinen Grauen Arbeiter ein und überprüft, ob er mindestens 3 Mannschaftsmitglieder hat. Dann zahlt er die benötigten 3 Proviant und 1 Gold in den allgemeinen Vorrat. Er wirft nun 2 Würfel und addiert seine Militärische Stärke, um die erhaltenen Siegpunkte zu ermitteln. Nach der Wertung nimmt er seinen neuen Arbeiter und die Beute auf.

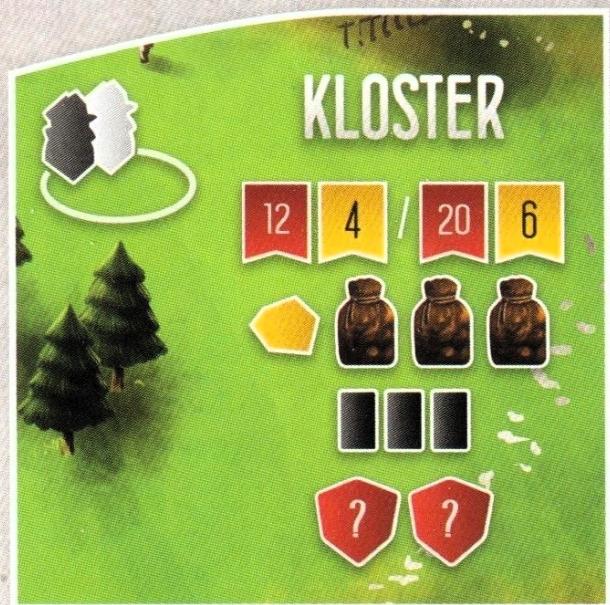
WERTUNG EINER PLÜNDERUNG

Es gibt 3 Arten, um beim Plündern Siegpunkte zu erhalten:

1. Militärische Stärke
2. Mannschaftsmitglieder
3. Beute und Walküren

1. Militärische Stärke

Jede Siedlung (außer Häfen) bietet 2 oder 3 Stufen an Siegpunkten.  Diese gehören jeweils zu einer bestimmten Militärischen Stärke (MS). 



Zum Beispiel wird das rechts gezeigte Kloster einen Spieler mit 4 SP belohnen, wenn er die Plünderung mit einer Militärischen Stärke von mindestens 12 ausführt. Sollte er 20 oder mehr Militärische Stärke haben, erhält er stattdessen 6 SP. Umgekehrt erhält er keine SP für eine Militärische Stärke von kleiner als 12.

Beim Plündern wirft ein Spieler 1 oder 2 Würfel, wie bei der Siedlung angezeigt (gilt nicht für Häfen). Danach berechnet der Spieler seine Militärische Stärke, um die erlangten Siegpunkte zu bestimmen. Die Militärische Stärke setzt sich wie folgt zusammen:

1. **Würfelergebnis** - Hinweis: 1 Würfel garantiert eine MS von mindestens 2 und 2 Würfel von mindestens 4.
2. **Mannschaftsstärke** (angezeigt in der oberen linken Ecke der Mannschaftsmitgliederkarten).
3. **Mannschaftsaktionen** (angezeigt unten links auf der Mannschaftskarte) - Manche Mannschaftsmitglieder bieten zusätzliche Militärische Stärke, wenn bestimmte Siedlungen geplündert werden.
4. **Rüstung** - Diese kann mit Eisen und Silber in der Rüstkammer gekauft werden. Sie wird nicht während einer Plünderung verbraucht, sondern gewährt der Mannschaft des Spielers eine stetige Militärische Stärke.

$$\text{Militärische Stärke} = \text{Würfelergebnis} + \text{Mannschaftsstärke} + \text{Mannschaftsaktionen} + \text{Rüstung}$$

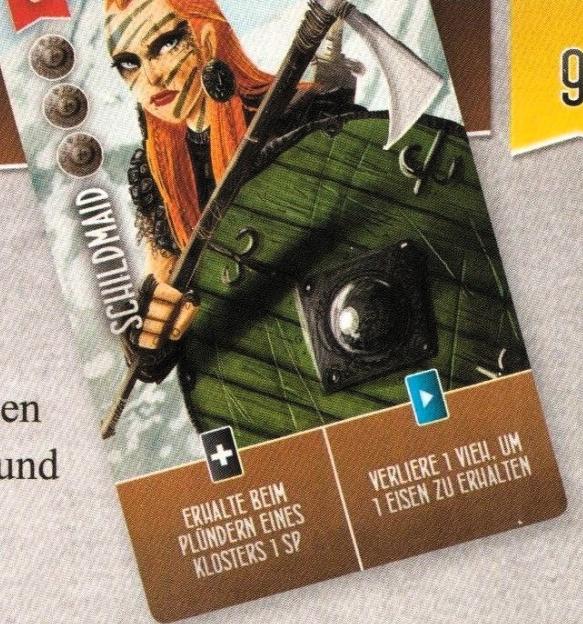
Nach der Berechnung seiner Militärischen Stärke bestimmt der Spieler, wie viele Siegpunkte er erhält, sofern zutreffend. Diese werden sofort gewertet, indem der SP-Marker des Spielers auf der SP-Leiste bewegt wird.

Sollten die Siegpunkte eines Spielers jemals 50 Siegpunkte erreichen, dreht er seine Schiffskarte um, sodass die 50 SP-Seite oben ist. Er setzt dann seinen SP-Marker zurück auf das Feld „0“ und addiert fortan auf seine angezeigten Siegpunkte die 50 SP, die er bereits erhaltenen hat.

WERTUNG EINER PLÜNDERUNG

2. Mannschaftsmitglieder

Einige Mannschaftsmitglieder gewähren zusätzliche Siegpunkte, wenn bestimmte Siedlungen geplündert werden. Diese Siegpunkte sind zusätzlich zu allen erhaltenen Siegpunkten für Militärische Stärke (sogar, wenn dafür keine SP erlangt wurden) und werden der SP-Leiste auf dieselbe Weise hinzugefügt.



3. Beute und Walküren

Nachdem alle Siegpunkte für Militärische Stärke und Mannschaftsmitglieder gewertet wurden, nimmt der Spieler nun seinen neuen Arbeiter und die Beute auf (sogar in dem Fall, dass er eine zu geringe MS hatte, um SP zu erlangen). Der Spieler wählt 1 der verbleibenden Beutesets der geplünderten Siedlung.

Sobald die gesamte Beute einer Siedlung genommen wurde, kann die entsprechende Siedlung nicht mehr geplündert werden (die Siedlung wird ohnehin keine freien Einsetzfelder für Arbeiter mehr haben).

Beute ist bei Spielende Siegpunkte wert.



= 1 SP



= 1 SP



= 1 SP

Die Beute kann aber auch während des Spiels ausgegeben werden, um weitere Plünderungen auszuführen oder mehr Siegpunkte zu erhalten. Für den Moment nimmt der Spieler die Beute und fügt sie seinem Vorrat hinzu.

Einige Beutesets enthalten 1 oder mehrere Walküren als Teil der Beute. Obwohl das Nehmen der Walküren den Tod einiger Mannschaftsmitglieder zur Folge hat, bieten sie einen weiteren Weg, Siegpunkte zu erlangen. Wenn Walküren genommen werden, folgt der Spieler diesen Schritten:

1. Für jede genommene Walküre verliert der Spieler 1 Mannschaftsmitglied seiner Wahl (Karte abwerfen). Manche Mannschaftsmitglieder erlauben dem Spieler zusätzliche Aktionen, wenn sie getötet werden. Diese werden sofort abgehandelt. Wenn ein Spieler mehr Walküren nimmt, als er Mannschaftsmitglieder hat, kann er die überschüssigen Walküren nicht als Punkte werten. Diese werden ohne weitere Aktion entfernt und in den allgemeinen Vorrat gelegt.
2. Der Spieler bewegt seinen SP-Marker auf der Walkürenleiste für jede bei dieser Plünderung genommene Walküre um 1 Feld nach oben. (Bei Spielende erhalten die Spieler Siegpunkte für die Anzahl Walküren, die sie im Laufe des Spiels gesammelt haben.) Ein Spieler darf während des Spiels mehr als 7 Walküren nehmen (und verliert weiterhin Mannschaftsmitglieder), gewertet werden am Ende aber trotzdem nur 7 Walküren (15 SP).
3. Genommene Walküren kommen in den allgemeinen Vorrat (der Spieler behält sie nicht).



SPIELENDE

Es gibt 3 Bedingungen, die das Spielende auslösen können:

1. Es ist nur noch 1 Set Beute in den Festungen übrig (1 der 6 Festungsplünderungen verbleibt).
2. Der Stapel mit den Darbringungsplättchen ist leer (es dürfen noch Darbringungsplättchen ausliegen).
3. Es gibt keine Walküren mehr auf dem Spielbrett.

Sobald 1 dieser 3 Bedingungen gegeben ist, beendet der aktuelle Spieler seinen Spielzug und alle begonnenen Aktionen. Danach hat jeder Spieler (einschließlich des aktuellen Spielers) noch 1 letzten Spielzug, bevor das Spiel endet (1 finale Runde - Nicht alle Spieler hatten zwingend gleich viele Züge in diesem Spiel).

ENDWERTUNG

Nachdem das Spiel beendet ist, führen die Spieler eine Endwertung aus. Diese zusätzlichen Siegpunkte werden gezählt, indem die Spieler ihren SP-Marker auf der SP-Leiste bewegen. Für die Endwertung zählen:



1. **Walkürenleiste** - Die Spieler erhalten SP entsprechend der Position ihres SP-Markers auf dieser Leiste. Die erhaltenen SP werden rechts neben der Walkürenleiste angezeigt.



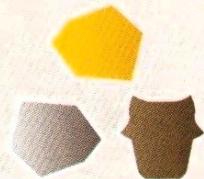
2. **Rüstungsleiste** - Diese Leiste wird wie die Walkürenleiste gewertet.



3. **Gesammelte Darbringungsplättchen** - Die Spieler decken ihre gesammelten Darbringungsplättchen auf und fügen ihre SP-Werte zur SP-Leiste hinzu.



4. **Mannschaftsmitglieder** - Einige Mannschaftsmitglieder geben SP, wie auf ihrer Karte angegeben.



5. **Beute** - Die Spieler werten die Beute, die sie besitzen:

1 Gold = 1 Siegpunkt

1 Eisen = 1 Siegpunkt

2 Vieh = 1 Siegpunkt (1 Vieh alleine bringt keine Punkte)

Nachdem alle Spieler ihre Endwertung durchgeführt haben, wird der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl auf der SP-Leiste zum Sieger erklärt. Gleichstände werden wie folgt aufgelöst: Größter Fortschritt auf der Walkürenleiste, dann größter Fortschritt auf der Rüstungsleiste.

HINWEISE ZU DEN DORFBEWOHNERN

Bogenschützin - Ratshallenaktion: „Tausche 1 gegnerischen Arbeiter mit 1 aus dem Dorf“

Der Tausch muss regelkonform sein. Wenn der Gegner einen Schwarzen Arbeiter hat, kann er nicht mit einem Arbeiter der Rüstkammer oder des Langhauses getauscht werden (*weil diese einen Grauen oder Weißen Arbeiter erfordern*).

Furier - Mannschaftsaktion: „Erhalte in der Mühle 1 zusätzlichen Proviant“

Dies wird nur aktiviert, wenn der Spieler Proviant nimmt, nicht Gold.

Rächer - Mannschaftsaktion: „Wenn getötet, zwinge 1 Gegner, 1 Mannschaftsmitglied zu verlieren“

Das abgeworfene Mannschaftsmitglied wird vom betroffenen Spieler festgelegt (*nicht vom Angreifer*).

Söldner - Ratshallenaktion: „Zwinge alle Gegner, Dir 1 Proviant oder 1 Silber zu geben“

Die Entscheidung wird von den betroffenen Spielern gefällt (*nicht vom Angreifer*). Wenn sie kein Silber haben, müssen sie Proviant geben (*oder umgekehrt*). Wenn sie keines von beidem haben, geschieht nichts.

Späher - Ratshallenaktion: „Tausche mit 1 Gegner gleich viele Handkarten“

Der Aktive Spieler wählt 1 Gegner und kündigt an, wie viele Karten er tauschen möchte. Beide Spieler wählen dann verdeckt ihre Karten aus und führen den Tausch durch.

Totengräber - Ratshallenaktion: „Tausche 1 Mannschaftsmitglied mit 1 Deiner Handkarten“

Der Aktive Spieler wählt 1 seiner eigenen Mannschaftsmitglieder und nimmt ihn zurück auf seine Hand. Er darf dann (*kostenlos*) ein anderes Mannschaftsmitglied von seiner Hand anheuern.

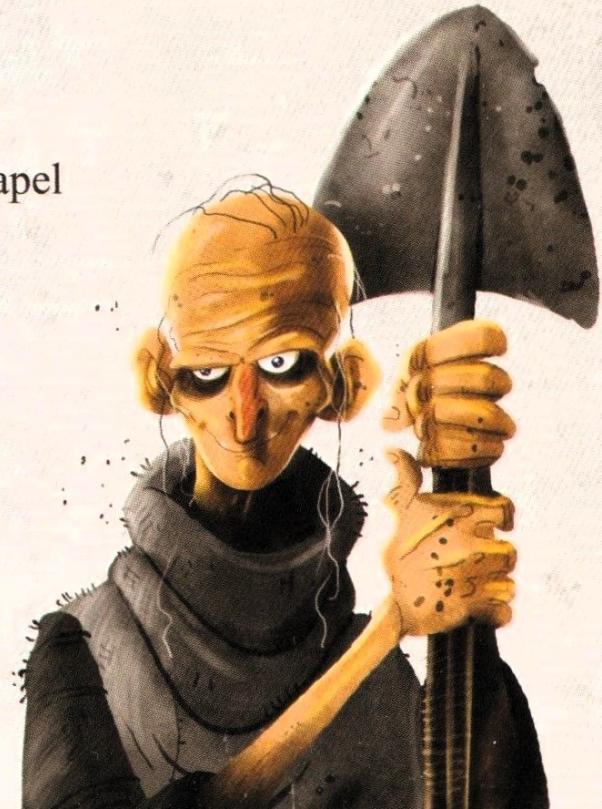
Weiser - Ratshallenaktion: „Lege alle 3 Darbringungsplättchen unter den Stapel“

Hiermit werden die aktuellen Darbringungen erneuert. Sie werden unter den Stapel gelegt und 3 neue Plättchen werden gezogen, um sie zu ersetzen.

Häufig wiederkehrende Ausdrücke einiger Karten:

„**Wenn getötet, ...**“ - Diese Aktionen werden nur vom Aktiven Spieler ausgelöst, wenn dieser Walküren nimmt (*Tod durch einen Rächer zählt also nicht dazu*).

„**Zahle ... weniger**“ - Daraus kann folgen, dass ein Spieler kein Silber, Gold oder Proviant für eine Aktion bezahlt. Dies ist dennoch eine regelkonforme Aktion.



HINWEISE ZU DEN DORFGEBAÜDEN



Torhaus - Der Spieler zieht 2 Karten vom Dorfbewohnerstapel. Ein Spieler darf maximal 8 Handkarten haben. Dies wird jedoch erst am Ende seines Spielzugs überprüft. Sollte er zu diesem Zeitpunkt mehr Karten auf der Hand halten, wirft er so viele ab, bis noch 8 übrig sind.



Ratshalle - Der Spieler spielt 1 Handkarte für ihre Ratshallenaktion aus. Die gespielte Karte wird auf den Abwurfstapel gelegt und ihre Aktion sofort ausgeführt. Die Ratshallenaktion einer Karte ist in der rechten unteren Ecke angezeigt.



Schatzkammer - Der Spieler wirft 1 Handkarte ab, um 2 Silber zu erhalten ODER er wirft 2 Handkarten ab, um 1 Gold zu erhalten. Die Karten werden auf den Abwurfstapel gelegt. Das Silber oder Gold wird aus dem allgemeinen Vorrat genommen.



Baracke - Der Spieler heuert ein neues Mannschaftsmitglied an. Dazu wählt er eine seiner Handkarten aus und zahlt deren Kosten mit Silber (auf der linken Seite jeder Karte angegeben) in den allgemeinen Vorrat. Das neue Mannschaftsmitglied legt der Spieler offen vor sich ab. Ein Spieler kann niemals mehr als 5 Mannschaftsmitglieder haben. Er kann aber ein bestehendes Mannschaftsmitglied abwerfen, um ein neues anzuheuern.

Hinweis: Ein Spieler darf mehr als 1 Mannschaftsmitglied desselben Typs anheuern.



Rüstkammer - Der Spieler bezahlt 1 Eisen, um 2 Rüstungen zu erhalten ODER er bezahlt 2 Silber, um 1 Rüstung zu erhalten. Das Eisen oder Silber wird in den allgemeinen Vorrat bezahlt. Der Spieler bewegt dann seinen SP-Marker entsprechend auf der Rüstungsleiste 1 oder 2 Felder nach oben. Ein Spieler kann nicht mehr als 10 Rüstungen erwerben.



Mühle - Der Spieler erhält Proviant oder Gold. Diese werden aus dem allgemeinen Vorrat genommen. Ein Schwarzer Arbeiter bringt 1 Proviant. Ein Grauer Arbeiter bringt 2 Proviant. Ein Weißer Arbeiter bringt entweder 2 Proviant oder 1 Gold.



Silberschmiede - Der Spieler erhält Silber. Dies wird aus dem allgemeinen Vorrat genommen. Ein schwarzer Arbeiter bringt 3 Silber. Ein Grauer oder Weißer Arbeiter bringt 2 Silber.



Langhaus - Der Spieler kann 1 von 2 Aktionen ausführen:

- Der Spieler bezahlt 1 Vieh in den allgemeinen Vorrat, um 2 Proviant zu erhalten.
- Darbringung an den Häuptling - Der Spieler zahlt die erforderliche Beute und/oder Silber, die auf 1 von ihm gewählten Darbringungsplättchen abgebildet sind, in den allgemeinen Vorrat. Er nimmt das Darbringungsplättchen an sich und legt es verdeckt vor sich ab. Ein neues Plättchen wird sofort aufgedeckt und auf das freie Feld gelegt. Am Spielende werten alle Spieler die SP auf ihren gesammelten Darbringungsplättchen.

