

GREENLAND [Grönland]

Ein Kartenspiel um's Überleben für 1 bis 3 Spieler

Spieldesign: Phil Eklund
Spielidee: Philipp Klarmann
Übersetzung: Manuel Ingeland
Version: 28. Mai 2014

EINFÜHRUNG

Zwei Jahrhunderte, nachdem der Gesetzlose Erik der Rote diese baumlose, eisbedeckte Insel fälschlicherweise „Grönland“ genannt hatte, kletterten zehn ausgemergelte Nordmänner aus einem Ruderboot auf eine Eisscholle. Es war im Mai nach dem härtesten Winter, an den sie sich erinnern konnten. Monate zuvor hatten sich ihre Vorräte an Nahrung und Heu erschöpft. Mit Keulen bewaffnet wollten die Jäger das erste Fleisch des Jahres beschaffen: auf dem Eis zurückgelassene, rehägige Heuler. Doch statt jungen Sattelrobben fanden sie nur eine Salve von Thule-Pfeilen. Die Skraelinger (ein herabsetzender Wikingerausdruck für die Stämme der Thule und Tunit) waren zahlreich und verfügten über arktische Überlebenskünste. Und wenn die Thule die Nordmänner und die Tunit ausrotten würden, könnten sie Grönland allein beherrschen.

A. ÜBERSICHT

Die drei Spieler repräsentieren die Stämme der Tunit (grün), Nordmänner (rot) und Thule (gelb), die zwischen dem 11. und 15. Jahrhundert um das Überleben auf Grönland kämpften. Die Stämme schicken ihre Jäger auf die Suche nach Nahrung und Brennstoff, um ihre Kinder, ihre Ältesten und das Vieh zu ernähren, während sie Siegpunkte dafür erhalten, dass sie ihre Konkurrenten auslöschen oder Ressourcen sammeln.

Historisch gesehen kühlte sich das Klima stark ab, und alle Stämme bis auf die Thule (Inuit) starben aus.

- Regeln in Bearbeitung: https://docs.google.com/document/d/1GvpQej7ttN5N23x9T1gZGJH_dd535wl6ZjtxUMdT6A/edit
- Runden. Jede **Runde** des Spiels stellt eine Generation dar und ist in sechs Phasen (**A1**) unterteilt. Während der einzelnen Phasen führt jeder Spieler die jeweils zulässigen Aktionen durch. Danach wird zur nächsten Phase übergegangen. Nach Phase 6 wird wieder mit Phase 1 begonnen.

Wichtig: Begriffe, die definiert werden, sind **fett** gedruckt oder *kursiv*, falls sie an anderer Stelle definiert werden.

Goldene Regel: Falls der Kartentext diesen Regeln widerspricht, gilt der Text auf der Karte.

A1. Der Spielablauf bei Grönland (sechs Phasen pro Runde)

1. EREIGNIS. Zu Beginn jeder Runde wird eine Ereigniskarte aufgedeckt. Bestimmt den Startspieler (**A2**) und wendet die Effekte der Ereignis-Symbole von links nach rechts auf alle Spieler an (**Teil D**). Falls die Karte ein Nordmann-Handelsschiff zeigt, versteigert seine Importwaren (**D10**).

2. EINSATZ DER JÄGER. Alle Spieler setzen ihre Jäger-Steinchen ein und lassen sie in verschiedenen *Regionen* jagen (**E1**), zu Kolonisten in der Neuen Welt werden (**E2**), zu Ältesten werden (**E3**), Vieh oder Bräute rauben, oder ihre Auslagekarten verteidigen (**E5**).

3. VERHANDELN & ANGRIFFE. Durch Bestechung kann ein Spieler seine Gegner zum

friedlichen Rückzug ihrer Jäger bewegen, oder diese mit seinen *Töchtern* verheiraten (**F1**). Spieler, die über einen Kriegshäuptling verfügen, können ihre Jäger dazu verwenden, andere Jäger auf derselben Karte *anzugreifen* (**F2**). Sobald Markland oder Vinland in der Neuen Welt mehr als 6 Steinchen enthält, wird die jeweilige Karte auf ihre *feindselige Seite* gedreht (**F3**).

- Am Ende dieser Phase darf jeder Spieler ein Elfenbein darauf verwenden, um eine Neue Welt-Karte zu *befrieden* (**F3**).

4. AUF DIE JAGD GEHEN. Alle Spieler *würfeln die Jagd aus* (**Teil G**) und verwenden dabei für jeden eingesetzten Jäger einen Würfel. Wenn die gewürfelte Anzahl an Einsen oder Zweien mindestens genauso groß ist wie die Zahl auf der Karte der Region, in der gejagt wird, erhält der Spieler gemäß den Angaben auf der Karte neuen **Nachwuchs** (also Jägersteinchen für die nächste Generation) und/oder neue Ressourcen. Für Reihenkarten (**C**), deren *kalte Seite* (**D4**) aktiv ist, sind nur Einsen erfolgreich.

- Ehefrauen, Älteste oder domestizierte Tiere können das erneute Würfeln aller Würfel des auf der jeweiligen Karte angegebenen Wertes erlauben.

- Einige Karten verwandeln alle Würfelergebnisse des angegebenen Wertes in Einsen, siehe **G3**.

- Falls mehrere Spieler Steinchen auf einer anderen Karte als Markland oder Vinland haben, nutzt der Erste, der dort erfolgreich jagt, ihren Vorteil, während die anderen Spieler leer ausgehen (**G4**).

- Das Symbol eines angebissenen Würfels ("Hai-Biss") zeigt an, welche Würfelergebnisse Jäger unabhängig vom Ausgang einer Jagd (**G**) töten. Überlebende Jäger werden zurück zu den *unbeschäftigten Jägern* gelegt (**B**), während getötete Jäger nach *Walhalla* verschwinden.

- Regionen mit Erfindungen oder domestizierbaren Tieren dürfen auf die *Hand* (**G6**) genommen werden und werden in der Reihe durch neue Karten ersetzt. Regionen mit Trophäen können zur *Spieler-Auslage* (**G5**) hinzugefügt werden, werden aber nicht ersetzt.

5. DOMESTIZIERTE TIERE. Jede "D"-Karte seiner Auslage liefert einem Spieler auch ohne Jagdwurf den auf der Karte angegebenen Nachwuchs, wenn er dafür die angegebene Energie oder Ältesten einsetzt (**Teil H**).

6. AKTIONEN DER ÄLTESTEN. Schließlich führen alle Spieler Aktionen der Ältesten durch (**Teil I**), falls sie Steinchen an der entsprechenden Stelle (d.h. Reihe auf ihrer Ältesten-Karte) haben. Falls ein Spieler keine Ältesten hat, darf er zum **Monotheismus** konvertieren (d.h. die Ältesten-Karte umdrehen).

Page3

A2. SPIELER-REIHENFOLGE - PHASEN 1, 2, & 5

Das Symbol in der oberen linken Ecke der aufgedeckten Ereigniskarte gibt die Farbe des **Startspielers** an. In allen Phasen außer in Phase 3, 4 und 6 führt der Startspieler seine Phase durch, dann der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und schließlich der letzte Spieler.

- Kriegsrat. Wenn das Runden-Ereignis dich zum Startspieler macht und du bei Rundenbeginn einen Ältesten der Stufe 4 (Kriegshäuptling) hast, darfst du vor Beginn der Phase 2 einen anderen Spieler zum Startspieler der gesamten Runde ernennen. Setzt das Spiel im Uhrzeigersinn fort.

[image: Grün ist Startspieler]

A3. ANGRIFFSREIHENFOLGE - PHASE 3

Wenn Spieler, deren Steinchen sich auf derselben Karte befinden, sich gegenseitig angreifen wollen, greift der Spieler mit dem meisten Eisen (schwarze Scheiben) zuerst an. Bei einem Gleichstand gilt die *Spieler-Reihenfolge* (**A2**).

A4. JAGD-REIHENFOLGE - PHASE 4

Wenn mehrere Spieler Steinchen auf einer *Regionskarte* haben, würfelt der Spieler zuerst, der dort die wenigsten Jäger hat. Bei einem Gleichstand gilt die *Spieler-Reihenfolge* (**A2**).

- Abwicklungsreihenfolge bei den Regionen. Der *Startspieler* entscheidet, welche Karte an erster, zweiter, dritter Stelle bejagt wird. Dies ist bei einem *Brautraub (G1)* wichtig, bei dem man die Fähigkeit einer Tochter erhalten oder verlieren kann.
- Jage als Erster. Bestimmte Karten erlauben dir, als **Erster zu jagen**, wenn du Steinchen auf einer Karte der entsprechenden *Nutzungsart der Region (B2)* hast.

[image: Jage als Erster / Jage als Erster beim Fischen]

A5. REIHENFOLGE DER ÄLTESTEN-AKTIONEN - PHASE 6

Alle Polytheisten sind zuerst an der Reihe (gleichzeitig), dann alle Monotheisten (gleichzeitig).

B. SPIELMATERIAL

54 POPULATIONSTEINCHEN repräsentieren **Älteste** auf der Ältesten-Karte, **Kolonisten** auf einer Neue Welt-Karte, **Ehemänner** auf dem Ehemann-Feld einer Tochter-Karte und **Jäger** an jeder anderen Stelle. Es gibt 18 Steinchen in jeder Spielerfarbe (Nordmann-Wikinger = rot, Thule-Inuit = gelb, Tunit-Dorset = grün). **Unbeschäftigte Jäger** müssen von den Toten in **Walhalla** (dem gemeinsamen Grab) getrennt gehalten werden.

3 GROBE STEINCHEN. Ein größeres (10mm) Steinchen pro Spieler wird für den *Anführer (E7)* benutzt.

Page4

24 ORANGE SCHEIBEN repräsentieren **Energie** (brennendes Holz oder Tran). Sie werden beim Ernähren von Nutztier, beim Aufwerten von Jägern zu Ältesten und beim Durchführen bestimmter Aktionen der Ältesten verwendet.

12 WEIßE SCHEIBEN stellen **Elfenbein** (und besondere Wolle, lebende Bärenjunge oder Falken) dar. Sie werden beim Versteigern von importierten Gütern verwendet, die per Schiff geliefert werden.

Für monotheistische Spieler sind sie bei Spielende jeweils einen Siegpunkt wert.

12 SCHWARZE SCHEIBEN stellen **Eisen** dar, welches für die Herstellung von Werkzeug, für das Abwenden von Verlusten und für den Erstangriff verwendet wird. Für monotheistische Spieler sind sie bei Spielende jeweils zwei Siegpunkte wert.

60 KARTEN. Es gibt 16 Ereigniskarten, 14 Regionen in Nordgrönland, 15 Regionen in Südgrönland, 2 Neue Welt-Karten, 3 Älteste-Karten (eine für jeden Spieler), 8 Tochter-Karten und 2 Nutztier-Karten für die Nordmänner. Eine detaillierte Übersicht der Kartentypen befindet sich auf der Seite des Spielkartons.

6 SECHSSEITIGE WÜRFEL (6d6). Sie werden für Angriffe, Jagdergebnisse und das Versterben der Ältesten benutzt.

B1. NUTZUNGSARTEN DER REGIONEN, KLIMAXVEGETATION & HEIMAT

Jeder **Region** ist eine **Nutzungsart** zugeordnet, die in der oberen rechten Ecke angezeigt wird: Jagd auf dem Meer, Jagd an Land, Fischen, Metallgewinnung oder Raubzug.

- Klimaxvegetation. Die Zahl im Symbol repräsentiert den Fortschritt der

KLIMAXVEGETATION. Je kleiner die Zahl, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Karte bei

einer *Migration* (**D1**) ersetzt wird.

- Heimat. Die Farbe des Regionssymbols weist darauf hin, dass die Karte Teil der **Heimat** des Spielers ist. Grün/Gelb ist die Heimat der Tunit und Thule in Nordgrönland. Rot ist die Heimat der Nordmänner in Südgrönland. Wenn das Symbol weiß ist, ist es nur dann Teil einer Heimat, wenn es sich in einer Spieler-Auslage befindet.

[symbol explanation to the left:]

SCHEIBEN-TYPEN

orange weiß schwarz

NUTZUNGSARTEN DER REGIONEN

Jagd an Land

Klimaxvegetation

Jagd auf dem Meer

Fischen

Rot=Heimat der Nordmänner

Metallgewinnung

Raubzug

Page5

B2. AUSLAGE UND HANDKARTENKONTROLLE

Du verwaltest eine Reihe von offenen Karten, die deine **Auslage** genannt wird. Bei Spielbeginn besteht deine Auslage aus einer Ältesten-Karte und Töchtern. Regionen mit dem Hand-Symbol kannst du gemäß **G6** auf die **Hand** nehmen. Auf deiner Hand stellen sie unverwirklichte Ideen dar und sind somit nicht im Spiel. Ihre Fähigkeiten und Siegpunkte sind nicht nutzbar, bis sie mit einer Aktion der Ältesten (**I1** oder **I4**) in deine Auslage gespielt werden. Karten, die du durch eine Versteigerung erwirbst, legst du gemäß **D10** direkt in deine Auslage.

- Kartenhandgröße. Deine **Kartenhandgröße** wird durch bestimmte Töchter und Importe bestimmt. Für jeden Ältesten der dritten Stufe darfst du außerdem eine zusätzliche Handkarte haben. Falls du keine dieser Voraussetzungen erfüllst, beträgt deine erlaubte Kartenhandgröße Null.

- Wenn du eine neue Handkarte erlangst und du bereits das Maximum an erlaubten Karten auf der Hand hast, musst du eine Karte abwerfen. Falls die Anzahl deiner erlaubten Handkarten reduziert wird (beispielsweise durch den Verlust einer gebildeten Ehefrau oder eines Handwerkers), musst du so lange Karten auf einen separaten Ablagestapel abwerfen, bis deine erlaubte Kartenhandgröße erreicht ist.

- "**D**"- oder "**I**"-Karten. Regionen, die auf die Hand genommen werden dürfen, sind durch ein lila "**D**" (domestizierbare Tiere) oder "**I**" (Erfindungen) markiert. Die beiden Nutztier-Karten sind andere Beispiele für "**D**"-Karten.

Beispiel: Die Thule haben PEEPEELEE (Kartenhandgröße + 1, nur D-Karte), einen Ehemann auf Birgitta (Kartenhandgröße + 2) und einen Weisen (Ältester Stufe 3). Ihre maximale

Handkartengröße beträgt drei Karten. Bedenke, dass Peepeelee zwar eine Kartenhandgröße von 4 erlaubt, eine der Karten allerdings eine "D"-Karte sein muss.

Tipp: Die Tunit beginnen ohne gebildete Töchter, und falls sie zudem ihren Stufe 3-Handwerker verlieren, haben sie keine Handkarten mehr. Folglich besteht ihre einzige Möglichkeit, Vieh oder Erfindungen zu erlangen, im Handel mit dem Schiff (dies hat geschichtlichen Hintergrund). Am Anfang des Spiels hat es für sie hohe Priorität, einen Handwerker zu behalten, ein importiertes Buch zu erwerben und/oder eine gebildete Tochter zu heiraten.

[Column to the right:]

Handgröße + 1

Handgröße + 1
nur D-Karte

Page6

B3. KARTEN GEGEN SCHEIBEN TAUSCHEN

Wenn auf einer Karte deiner Auslage eine Ressourcen-Scheibe abgebildet ist, die mit "Value" (Wert) beschriftet ist, darfst du sie jederzeit in die entsprechenden Scheiben **umtauschen**, indem du die Karte ablegst.

- Eine "D"-Karte, deren *Vieh geraubt* wurde (**E5**), darf nicht umgetauscht werden.
- Beachte *Holzfäule* (**B4**), wenn du Vieh in Energie umtauschst.
- Bruchschaden. Bei *Bruchschaden* (**D6**) musst du eine Karte mit einem Eisen-"Wert"-Symbol umtauschen, um eine Eisen-Scheibe zu erlangen.

Beispiel: Das Lösegeld-Ereignis des Falkners erhöht den Wert von Gerfalken (gyrfalcons) in dieser Runde auf drei Elfenbein statt einem. Wenn du erfolgreich einen wilden Falken jagst oder einen domestizierten Falken in Scheiben umtauschst, erhältst du 3 Elfenbein.

[Image to the left:]

Wert

B4. HANDHABUNG DER STEINCHEN UND SCHEIBEN

- Steinchen. Du bist auf die Verwendung des großen Steinchens und der 18 kleinen Steinchen deiner Spielerfarbe beschränkt.
- Elfenbein und Eisen. Die Verwendung von weißen oder schwarzen Scheiben ist nicht beschränkt. Verwendet Ersatzmaterial, falls der Vorrat ausgeht.
- Holzfäule. Du darfst niemals mehr als 8 orange Scheiben (Energie) besitzen.
- Du darfst niemals eine Scheibe einer Farbe als Ersatz für eine Scheibe einer anderen Farbe verwenden.

C. SPIELAUFBAU

1. Ereignisse. Sortiert die Ereigniskarten aus und zieht zufällig 10 Karten, die ihr mischt und als verdeckten Stapel bereitlegt. Die übrigen Ereigniskarten werden in diesem Spiel nicht benötigt.

2. Nachziehstapel. Sortiert die Regionen in Nordgrönland (mit einem grünen/gelben Symbol in der oberen rechten Ecke) aus, und legt sie gemischt als verdeckten Nachziehstapel (Nordstapel) bereit. Dasselbe gilt für die Regionen in Südgrönland (mit einem roten Symbol in der oberen rechten

Ecke), die ihr direkt unterhalb des Nordstapels als Südstapel platziert.

[Image:]

Nachziehstapel Neue Welt Regionen in Grönland zu Spielbeginn (12)
Nordreihe
Südreihe

3. Regionen in Grönland. Deckt die obersten sechs Karten des Nordstapels auf und legt sie rechts neben den Stapel in eine Reihe. Verfährt mit dem Südgrönland-Stapel genauso. Dies sind die Nord- und Südreihen. Alle Karten beginnen rechts vom jeweiligen Stapel, auf der **warmen Seite**.

Page7

4. Neue Welt. Legt die Markland-Karte in die Nordreihe und die Vinland-Karte in die Südreihe, jeweils zwischen den Nachziehstapel und die Karte, die dem Stapel am nächsten liegt. Dies erhöht die Kartenanzahl in beiden Reihen auf jeweils 7. Bei beiden Neue Welt-Karten ist zu Spielbeginn die bunte (friedliche) Seite sichtbar.

5. Startkarten. Weist jedem Spieler zufällig eine Farbe (Rot, Gelb oder Grün) zu. Jeder Spieler erhält seine Ältesten-Karte (zu Beginn ist die Polytheismus-Seite sichtbar) und die Tochter-Karten seiner Farbe (drei für die Spieler Gelb und Grün, zwei für Spieler Rot). Spieler Rot (die Nordmänner) beginnt zusätzlich mit einer Seite einer **Nutztier**-Karte seiner Wahl (Rind, Pony, Schaf oder Ziege). Legt die unbeschäftigten Nutztier-Karten für den eventuellen späteren Gebrauch zur Seite. Legt eure Karten in einer Reihe vor euch aus. Diese Reihe wird **Auslage** genannt (Siehe Seite des Spielkartons).

Tipp: Schaut euch die Reihen gut an, bevor ihr euch euer Nutztier aussucht.

6. Start-Steinchen. Jeder Spieler erhält die 18 kleinen Steinchen und das große Steinchen seiner Spielerfarbe. Legt das große Steinchen und fünf kleine Steinchen unterhalb eurer Ältesten-Karte ab. Diese Steinchen sind eure **unbeschäftigten Jäger**. Legt sechs Steinchen neben eure Ältesten-Karte, eines neben jede Reihe. Diese Steinchen sind eure **Ältesten** (Siehe Darstellung auf Seite 13). Legt die übrigen Steinchen auf ein gemeinsames Grab, welches **Walhalla** genannt wird. Am besten benutzt ihr eine kleine Schale, um die Steinchen in Walhalla von den unbeschäftigten Jägern zu trennen.

- Markland-Kolonie der Tunit. Spieler Grün beginnt mit fünf Steinchen auf der Markland-Karte in der Nordreihe. Diese Steinchen werden aus Walhalla entnommen.

7. Start-Scheiben. Jeder Spieler beginnt mit 5 orangen, einer weißen und einer schwarzen Scheibe.

C1. DAS SPIEL FÜR ZWEI SPIELER

Zieht zwei zufällige Kulturen. Die Karten der dritten Kultur werden nicht verwendet.

- Startspieler. Wenn die Startspieler-Position einer Spielerfarbe zugewiesen wird, die nicht am Spiel beteiligt ist, bestimmt die Schriftfarbe von "1st", welcher Spieler zuerst an der Reihe ist.
- Startreihen. Beginnt das Spiel mit 5 statt 6 Regionen pro Reihe.

C2. DAS SPIEL FÜR ANFÄNGER

Entfernt alle Töchter, Nutztier-, Neue Welt-, **D**- und **I**-Karten aus dem Spiel. Überspringt alle **Regeln für Fortgeschrittene** (d.h. Regeln, die mit dem [orca]-Symbol gekennzeichnet sind).

[images to the right:]

Tunit-Kolonisten

Grün ist zuerst an der Reihe.

Falls Grün nicht am Spiel teilnimmt, ist Rot zuerst an der Reihe.

Page8

C3. DAS SPIEL FÜR ÜBERLEBENSKÜNSTLER

Bei dieser brutalen Variante ist es schon wahrscheinlicher, dass das tatsächliche historische Ergebnis einer einzigen überlebenden Kultur eintritt.

- Der Anführer. Ein Anführer kann eine Gruppe von Jägern leiten und unterstützen. Seine *Spezialfähigkeit (E7)* bewirkt, dass er immer Zweien statt Einsen würfelt. Allerdings kann seine Fähigkeit bei Anwendung auch einen selbstmörderischen Effekt haben (siehe Beispiel) und ist auf der kalten Seite nicht von Vorteil.
- Die *Eisenregel (F4)* wird nicht angewendet.
- Karten, die auf die Hand genommen oder in die Auslage gelegt werden, werden nicht durch neue Karten ersetzt. Dadurch friert Grönland schneller zu.

Beispiel: Bei einer Eisbärenjagd auf der warmen Seite mit einem Anführer und vier gewöhnlichen Jägern entscheidest du dich, die Fähigkeit des Anführers einzusetzen. Dies bedeutet, dass der Anführer automatisch eine "2" würfelt, was ein Treffer ist und gleichzeitig den Anführer selbst tötet. Unter der Annahme mindestens eines weiteren Treffers war die Jagd erfolgreich, was den Anführer als eines der vier Neugeborenen wiederauferstehen lässt.

D. EREIGNISPHASE (Spieler-Reihenfolge)

Deckt die Ereigniskarte auf und bestimmt gemäß **A2** den *Startspieler*. Wendet anschließend jedes Symbol auf der Karte von links nach rechts gemäß **D1** bis **D9** auf alle Spieler an. Versteigert die Karte schließlich gemäß **D10**.

D1. NORD- UND SÜDMIGRATIONEN (Tatzen-Symbol)

Wenn eine Karte mit dem Tatzen-Symbol gespielt wird, muss eine neue Karte aufgedeckt werden, den Angaben entsprechend entweder vom Nord- oder vom Südgrönland-Stapel. Ermittelt die Karte mit dem niedrigsten *Klimaxvegetationswert (B1)* auf der warmen oder kalten Seite der betroffenen Reihe und ersetzt diese durch die neue Karte an exakt derselben Stelle, so dass die Kartenanzahl in der Reihe unverändert bleibt. Die ersetzte Karte wird aus dem Spiel genommen.

- Wenn der Stapel leer ist, findet keine Migration statt.

Beispiel: Eine Migration südwärts tritt ein. Die vorhandenen Karten in der Südreihe haben die Klimaxvegetationswerte 6 und 11 auf der warmen Seite und 4 auf der kalten Seite. Die Klimaxvegetation 4-Karte wird entfernt und durch eine neue Karte ersetzt, die vom Südstapel gezogen wurde. Beachtet, dass die Klimaxvegetation 4-Karte auch dann ersetzt wird, wenn die neue Karte einen niedrigeren Klimaxvegetationswert hat.

[image to the left:]

Migration nordwärts

Migration südwärts

D2. DEZIMIERUNGEN (Ulu-Messer-Symbol)

Das **Ulu-Messer-Symbol** bedeutet, dass die betroffenen Spieler **dezimiert** werden (durch Krankheit, internen Streit, etc.). Entfernt beim Dezimieren mindestens die Hälfte eurer **unbeschäftigten Jäger-Steinchen** (d.h. alle Steinchen eurer Farbe außer euren Ältesten, *Kolonien der Neuen Welt (E2)*, *Ehemännern (F1)* und *Walhalla*) und genau einen Ältesten (eurer Wahl, wenn ihr welche habt). Entfernte Steinchen verschwinden nach *Walhalla*.

Es gibt drei Dezimierungsursachen:

- Seuche (8+, etc.-Messersymbol). Dezimiert alle Spieler, die die angegebene Anzahl oder mehr an *unbeschäftigten Jäger-Steinchen* haben.
- Geschlechtskrankheit (♀-Messersymbol). Dezimiert alle Spieler, die Ehemänner haben, welche mit Töchtern der Farbe des ♀-Symbols verheiratet sind. Die Ehemänner selbst sind immun.
- Fehden. ("Fehde"-Messersymbol). Dezimiert alle Spieler, die auf Stufe 1 ihrer Ältesten-Karte kein Steinchen haben (d.h. einen Häuptling, fremden Missionar oder Vertreter). Dies wird durch das Anti-Fehdensymbol (rechts) auf der ersten Stufe angezeigt.

Beispiel: Das Syphilis-Ereignis sucht Spieler mit Ehemännern von gelben oder grünen Töchtern heim. Der Nordmann-Spieler ist mit Kirima verheiratet, und bei seiner Dezimierung verliert er zwei Jäger, wodurch nur sein Anführer übrigbleibt. Außerdem entscheidet er sich beim toten Ältesten für seinen Bischof. Der Thule-Spieler, mit Meeka verheiratet, wird ebenfalls dezimiert. Obwohl die Thule keine Ältesten mehr haben, kommen doch vier von ihren sieben unbeschäftigten Jägern um.

D3. VERLUST VON ENERGIE/ÄLTESTEN (Schneeflocken-Symbol)

Das **Schneeflocken-Symbol** bedeutet, dass jeder Spieler die durch das Ereignis bestimmte Anzahl an Energie-Einheiten und/oder Ältesten verliert. Du entscheidest, welche(r) der Ältesten deiner Farbe auf einer beliebigen Ältesten-Karte sterben/stirbt. Wenn du keine Ältesten oder "D"-Karten hast, hat das Symbol für dich keinen Effekt. Wenn du nicht für eine "D"-Karte bezahlst, legst du sie stattdessen ab und erhältst ihren Wert gemäß **B3**.

- Wenn eine Ereigniskarte mit einem Schneeflocken-Symbol aufgedeckt wird, verringert sich der Verlust an Energie/Ältesten um eins, falls du *Saila* als Ehefrau oder Tochter hast.

*Beispiel: Eine Schneeflocke wird aufgedeckt, die mit "for each D in tableau" ("für jedes D in der Auslage") beschriftet ist. Du hast eine "D"-Karte, aber weder Älteste, noch Energie. Daher musst du die "D"-Karte ablegen. Falls sie einen Ressourcenwert gemäß **B3** besitzt, erhältst du die entsprechenden Scheiben.*

[image to the right:]

Fehde

oder

jeder Älteste

oder

für jedes D in der Auslage

D4. GLOBALE ABKÜHLUNG (Sonnenflecken-Symbol)

Das **Sonnenflecken-Symbol** bedeutet, dass jeweils die Karte ganz rechts sowohl in der Nordgrönland- als auch in der Südgrönlandreihe von der warmen auf die kalte Seite gelegt werden muss (d.h. links neben den jeweiligen Nachziehstapel gelegt wird). Platziert sie links von allen anderen Karten in den Reihen. Sie werden nicht ersetzt, so dass beide Reihen nun eine Karte weniger auf der warmen Seite haben.

- Die kalte Seite. Regionen rechts vom Nachziehstapel sind auf der **warmen Seite**, was bedeutet, dass sowohl Einsen, als auch Zweien bei Jagdwürfen Erfolg bringen.

Bei Karten auf der **kalten Seite** hingegen werden nur Einsen als Erfolge betrachtet (Siehe **G**).

- Die Neue Welt-Karten (**E2**) sind Regionen, für die dieselben Regeln gelten wie für alle anderen Karten in der Reihe. Sie können daher auch auf die kalte Seite gelegt werden.

- Vereist. Wenn alle Karten von der warmen Seite einer Reihe verschwunden sind, wird durch die globale Abkühlung eine Karte von der kalten Seite ohne Ersatz aus dem Spiel entfernt. Entfernt die Karte, die sich am längsten auf der kalten Seite befunden hat (d.h. die am nächsten am Nachziehstapel liegt).

D5. DAS STERBEN DER ÄLTESTEN (geflügelter Helm-Symbol)

Jeder Spieler würfelt mit einem sechsseitigen Würfel und tötet einen seiner **Ältesten** der Stufe des gewürfelten Wertes (A1.6). Das Steinchen wird auf den Walhalla-Bereich gelegt. Wähle ein Steinchen deiner Farbe von deiner- oder einer gegnerischen Ältesten-Karte, falls du dort Steinchen der betroffenen Stufe hast. Falls du keinen Ältesten der betroffenen Stufe hast, erleidest du keinen Effekt.

D6. BRUCHSCHADEN BEIM EISENIMPORT (Eisenwert in Eisen)

Jeder Spieler, der über mindestens ein **Importeisen** (d.h. Karte(n) mit dem Eisen-"Wert"-Symbol, siehe **B3**) verfügt, muss ein Eisen in eine schwarze Scheibe umwandeln und die entsprechende Karte ablegen.

D7. KEINE JAGD AUF DEM MEER (durchgestrichenes Kajak-Symbol)

In einer Runde, in der dieses Ereignis auftritt, dürfen keine Steinchen in eine Region mit der Nutzungsart „Jagd auf dem Meer“ (**B1**) platziert werden.

D8. STURM (Blitz-Symbol)

Jeder Spieler, der mindestens einen Ältesten der Stufe 6 (Seefahrer) hat, verliert einen solchen.

[column to the left:]

globale Abkühlung

Erfolg auf der warmen Seite

Erfolg auf der kalten Seite

Wert

Page11

D9. NIEMAND DARF NACH MARKLAND (durchgestrichenes Holzfäller-Symbol)

In der Runde dieses Ereignisses darf kein Spieler Markland (**E2**) betreten oder verlassen.

D10. VERSTEIGERUNG VON IMPORTWAREN (Schiff der Nordmänner)

Versteigert jede Ereigniskarte, die ein **Import**-Symbol zeigt. Alle Spieler dürfen nur mit ihrem Elfenbein bieten. Wenn auf eine Karte nicht geboten wird, wird sie aus dem Spiel entfernt.

- Ablauf des Bietens. Ein beliebiger Spieler kann ein Erstgebot abgeben (Minimalgebot = 1), und jeder andere Spieler kann mitgehen oder erhöhen. Sobald niemand erhöhen möchte, bezahlt der Höchstbietende sein Elfenbein und legt die Ereigniskarte in seine Auslage. Die Verlierer bekommen ihr Gebot zurück.
- Gleichstand. Bei gleich hohen Geboten gewinnt der Spieler mit der Peepeelee-Tochter (oder derjenige, in dessen Stamm sie eingeheiratet hat) die Versteigerung, sofern er an dieser teilnimmt. Falls noch immer ein Gleichstand besteht, wird die Versteigerung der *Spieler-Reihenfolge (A2)* entsprechend aufgelöst.
- Wenn du die Versteigerung gewinnst, schiebst du die Import-Karte um 180° gedreht (die lila Seite ist lesbar) halb unter deine Ältesten-Karte in deiner Auslage.

Beispiel: Ein isländisches Handelsschiff bietet ein Nordmann-Pony zum Verkauf an. Die Spieler Rot und Gelb bieten jeweils ein Elfenbein, aber keiner von ihnen ist dazu bereit, sein Gebot zu erhöhen. Da Spieler Gelb die Peepeelee-Tochter (die Gleichstand bei Versteigerungen für sich entscheidet) hat, gewinnt er die Versteigerung und legt die Karte in seine Auslage. Beachtet, dass importierte Nutztiere, wie alle anderen Importgüter, direkt in eure Auslage gelegt und nicht auf die Hand genommen werden.

E. JÄGER-EINSETZPHASE

Jeder Spieler **setzt** alle seine unbenutzten Steinchen in *Spieler-Reihenfolge (A2)* **ein**. Setzt jedes Steinchen ein, indem ihr es auf eine der folgenden Karten legt: Region (Jagen), Ältester (Aufwerten), Tochter oder Vieh (Plündern oder Verteidigung) oder Neue Welt (Kolonialisieren).

- Ihr dürft mehrere Steinchen auf eine Karte legen, oder einige unbenutzt lassen.

[column to the right:]

Verwendet bei Versteigerungen nur weiße Scheiben!

Legt erworbene Karten halb unter eure Ältesten-Karte.

Page12

E1. IN REGIONEN JAGEN

Um in einer der aufgedeckten Regionen zu jagen, platziert ihr eure Jäger-Steinchen direkt auf die Karte.

- Heimat. Die Tunit und Thule teilen sich eine *Heimat (B1)* in Nordgrönland, was alle Karten der Nordreihe bis auf Markland plus alle Karten in den Auslagen der Tunit und Thule einschließt. Dies wird durch die grünen/gelben **Symbole für die Nutzungsarten der Regionen** in der oberen rechten Ecke angezeigt. Die Heimat der Nordmänner ist Südgrönland, was durch die roten Symbole angezeigt wird. Dies schließt alle Karten der Südreihe außer Vinland und die Nordmänner-Auslage ein.
- Seefahrer. Du musst einen **Seefahrer-Ältesten** (Stufe 6) für jede Regions- oder Auslagekarte außerhalb deiner Heimat haben, auf die du Steinchen legst. Jeder Seefahrer-Älteste kann pro Zug bis zu 4 Jäger-Steinchen auf eine einzelne Regions- oder Auslagekarte transportieren.
- Schlitten. Für jede "D"-Karte mit einem **Schlitten-Symbol** in deiner Auslage darfst du auch ohne einen Seefahrer-Ältesten eine beliebige Anzahl an Steinchen auf eine Karte außerhalb deiner Heimat legen. Allerdings können Schlitten nur in Grönland benutzt werden, nicht in der *Neuen Welt*

(E2).

E2. NEUE WELT-KARTEN

Markland und **Vinland** sind Regionen der **Neuen Welt**. Sie werden entsprechend in die Nordgrönland- und Südgrönlandreihe gelegt. Diese Karten sind nicht Teil der Heimat eines Spielers, und Seefahrer werden benötigt, um dorthin zu gelangen (Schlitten können hierfür nicht benutzt werden).

- Unerschöpflich. Eine beliebige Anzahl an Spielern kann Steinchen auf diese Karten legen. Das "Unendlichkeit"-Symbol unter den Würfelsymbolen zeigt an, dass, anders als bei allen anderen Regionen, eine beliebige Anzahl an Spielern dort erfolgreich jagen kann.
- Kolonisten. Steinchen in Markland und Vinland werden *dauerhaft eingesetzt* (E4) und kehren nicht jede Runde nach Hause zurück. Diese Steinchen werden **Kolonisten** genannt.
- Feindliche Beothuk-Eingeborene. Wenn die Anzahl an Steinchen in Markland oder Vinland nach Verhandlungen (**Phase F**) größer als 6 (alle Spielersteinchen mitgezählt) ist, wird die Karte gemäß **F3** auf die *feindselige Seite* gedreht.
- Kleine Eiszeit in der Neuen Welt. Wenn Markland oder Vinland umgedreht oder auf die kalte Seite verschoben wird, bleiben alle Kolonisten auf der Karte platziert. Wenn die Karte dann infolge einer *Migration* (D1) entfernt wird, verschwinden alle Kolonisten, die sich auf ihr befinden, nach *Walhalla*.

[column to the left:]

Rot = Heimat der Nordmänner
Grün/Gelb = Heimat der Tunit/Thule

Keine Schlitten

Page13

E3. AUFWERTUNG ZUM ÄLTESTEN

Verleihe einem unbeschäftigten Jäger den Status eines Ältesten, indem du eine Energie-Einheit bezahlst und sein Steinchen auf einer der sechs Ältesten-Stufen (A1.6) deiner Ältesten-Karte platzierst. Seine Fähigkeiten haben sofortige Wirkung. Dies ist ein *dauerhafter Einsatz* (E4), und das Steinchen kann nicht auf andere Stufen verschoben werden. Du darfst mehrere Älteste auf derselben Stufe haben.

E4. DAUERHAFTER EINSATZ

Unbeschäftigte Jäger in der Neuen Welt (E2), auf Ältesten-Karten (E3) oder auf dem *Ehemann-Feld* von Töchtern (F1) zu platzieren ist ein dauerhafter Einsatz. Dies bedeutet, dass die Steinchen in **Phase G** nicht zu den unbeschäftigten Jägern zurückkehren.

- Diese Steinchen zählen nicht als unbeschäftigte Jäger (beispielsweise bei Dezimierungen).
- Ausnahme: Wenn du diese Phase (**Phase E**) mit nur einem oder keinem unbeschäftigten Jäger beginnst, darfst du einen deiner dauerhaft eingesetzten Ältesten, Kolonisten oder Ehemänner als unbeschäftigten Jäger neu einsetzen, falls du über die erforderlichen Schlitten/Seefahrer verfügst.
- Aufgeben von Kolonien. Wenn du genügend *unbeschäftigte Seefahrer* (E1) hast, um alle deine Kolonisten zu evakuieren (und keine in Markland oder Vinland zurücklässt), darfst du sie für die Jagd oder Plünderungen in Grönland einsetzen. Kolonien dürfen durch *Verlassen* während der **Phase F** teilweise aufgegeben werden.

E5. VIEH- ODER BRAUTRAUB

Um eine "D"- oder Tochter-Karte aus einer gegnerischen Auslage zu **rauben**, werden

unbeschäftigte Jäger-Steinchen auf die Karte gelegt. Dies wird dann in **Phase F** (siehe **F2**) und **Phase G** (siehe **G1**) aufgelöst.

- Kriegshäuptling. Du brauchst einen Ältesten der vierten Stufe, um einen Raubzug durchzuführen.
- Du brauchst einen Seefahrer oder Schlitten, um eine Auslagekarte zu rauben, die sich nicht in deiner *Heimat* (**E1**) befindet. Die Thule und Tunit brauchen also keine Transportmittel, um sich gegenseitig zu berauben.
- Wie auf der entsprechenden Karte vermerkt, kann bei bestimmten "**D**"-Karten kein Vieh geraubt werden. Außerdem können "**I**"-Karten weder geraubt noch gestohlen werden, und Steinchen werden nie auf sie gelegt.
- Verteidigung. Du darfst Jäger auch auf deinen Tochter- oder Vieh-Karten in deiner Auslage platzieren, um diese zu verteidigen. Dies wird in **Phase F** (siehe **F2**) aufgelöst.

[column to the right:]

Sechs Stufen der Ältesten

Ältester der sechsten Stufe (Seefahrer)

Kein Raubzug

Wert

Page14

E6. NAVIGATIONS-NEUEINSATZ

Die Sonnenstein/Sonnenkompass-Karte in deiner Auslage erlaubt dir den Neueinsatz dreier deiner Jäger, nachdem alle Spieler alle ihre Jäger eingesetzt haben. Dieser Neueinsatz muss entweder auf anderen Karten, auf denen du Steinchen hast (Ausnahme: kein Neueinsatz in die Neue Welt), oder auf Tochter- oder Vieh-Karten in deiner Auslage durchgeführt werden. Deine *Seefahrer-Einschränkungen* (**E1**) musst du beim Neueinsatz nicht berücksichtigen.

*Beispiel: Als letzter in der Runde platziert der Wikinger-Spieler einen Jäger auf die Moschusochsen (muskox)-Karte in der Auslage der Thule. Dieser Viehraub erlaubt ihm den Versuch, zwei Neugeborene zu stehlen, die sonst zu den Thule gehören werden. Die Thule benutzen ihren importierten Sonnenstein, um zwei Jäger von zwei anderen Regionen stattdessen beim Moschusochsen neu einzusetzen. Der Kampf zwischen dem Räuber und den Verteidigern wird gemäß **F2** durchgeführt.*

E7. DER ANFÜHRER

Jeder Spieler beginnt mit einem Anführer-Steinchen. Dieses Steinchen wird wie jedes andere Steinchen behandelt. Der Unterschied besteht darin, dass der Spieler entscheiden darf, dass das Jagd-Würfelergebnis für dieses Steinchen automatisch "1" ist. Die Nutzung dieser Spezialfähigkeit muss vor dem Würfelwurf entschieden werden.

- Wenn du dich entscheidest, die Fähigkeit des Anführers NICHT zu nutzen, oder wenn der Anführer ohne seine Fähigkeit in einer Region oder bei einem Raub eingesetzt wird, gelten dieselben Würfelergebnisse wie bei allen anderen Jägern. Wenn der ihm zugewiesene Würfel ihn tötet, kann der Anführer als dein nächstes Neugeborenes wieder eingesetzt werden.
- Die Spezialfähigkeit des Anführers ist auf *Metallgewinnungs-* oder *Raub-*Regionen (**B1**) deaktiviert, ebenso auch bei *Angriffen* (**F2**) oder *Raubzügen* (**G1**). Das große Steinchen wird dort wie alle anderen Steinchen benutzt.

Beispiel: Du platzierst deinen Anführer, um Fischen zu gehen. Da er automatisch eine "1" würfelt, ist diese Jagd ohne zu würfeln erfolgreich.

[column to the left:]

Island-Kristall

Sonnenkompass der Wikinger

Diese Regionen deaktivieren die Fähigkeit des Anführers:

Metallgewinnung

Schlachtfeld

Page15

F. VERHANDLUNGS-& ANGRIFFSPHASE

Wenn du während dieser Phase Steinchen auf derselben Karte wie ein Gegner, oder in der Auslage eines Gegners hast, darfst du mit ihm **Verhandlungen** aufnehmen. Du darfst ihn bitten, sich friedlich zurückzuziehen, oder selbst freiwillig den Ort verlassen. Du darfst Scheiben, Handkarten, und "D"- oder "I"-Karten von deiner Auslage tauschen, Töchter zur Heirat anbieten oder unverbindliche Vereinbarungen in Bezug auf das Spiel in künftigen Runden treffen.

- Einen Ort verlassen. Deine Jäger dürfen den Ort während dieser Phase nur **verlassen**, wenn alle anderen Spieler, die dort Steinchen haben, es dir erlauben. Wenn ein Jäger einen Ort verlässt, wird er entweder zu den unbeschäftigten Jägern zurückgelegt (und er kann in diesem Zug nicht mehr eingesetzt werden), oder er wird mit einer fremden Braut (**F1**) verheiratet, falls der Besitzer der entsprechenden Tochter-Karte damit einverstanden ist.
- Transport. Wenn du die Neue Welt oder eine andere Region außerhalb deiner Heimat verlässt, musst du dich dabei auf 4 Steinchen pro Seefahrer beschränken. Die Anzahl an Steinchen, die einen Ort verlassen dürfen, ist unbeschränkt, wenn die Nutzung von Schlitten erlaubt ist.

F1. VERHEIRATUNG

Bei Zustimmung infolge von Verhandlungen oder als Ergebnis eines *Brautraubes* (**G1**) dürfen Spieler gemäß **F** bereits eingesetzte Jäger auf Tochter-Karten in einer fremden Auslage bewegen. Platziert diese Steinchen, die **Ehemänner** genannt werden, auf das Ehemann-Feld (um anzuzeigen, dass sie keine Räuber sind). Dies ist ein *dauerhafter Einsatz* (**E4**); daher sind Ehemänner keine unbeschäftigten Jäger mehr.

- Fähigkeiten. Eine Tochter-Karte teilt ihre Fähigkeiten (z.B. Jagdvorteile gemäß **G2**) gleichermaßen mit dem Spieler, der die Auslage besitzt und mit dem Spieler, der den Ehemann besitzt. Die Fähigkeiten werden den Beteiligten mit sofortiger Wirkung verliehen.
- Monogamie. Nur ein Ehemann pro Tochter ist erlaubt. Verheiratete Töchter können bei künftigen Verhandlungen nicht angeboten werden.
- Seine Ehefrau verteidigen. Der Ehemann wird der Verteidigung der Tochter-Karte hinzugerechnet. Wenn die Tochter-Karte durch einen Brautraub trotzdem neu verheiratet wird, wird der ursprüngliche Ehemann getötet. Töchter in der Auslage eines Spielers können nur mit Ehemännern anderer Spieler verheiratet werden.

[column to the right:]

Ehemänner, Missionare, Vertreter und Jäger in umkämpften Regionen dürfen verhandeln.

Ehemann-Feld

Ehemann-Steinchen

Page16

F2. ANGRIFFE

Wenn du einen Ältesten der 4. Stufe (Kriegshauptling) hast, dürfen deine Jäger, Kolonisten und Räuber andere Steinchen auf derselben Karte **angreifen**, indem du mit so vielen Würfeln, wie du Steinchen auf der Karte hast, würfelst. Jede "1" tötet ein Steinchen der Wahl deines Gegners.

- "Reihenfolge des meisten Eisens". Verwendet bei mehreren angreifenden Spielern die *Angriffsreihenfolge (A3)*. Diese besagt, dass der Spieler mit den meisten Eisen-Scheiben zuerst würfelt und Schaden zufügt, dann der nächste Angreifer, etc. Treffer dürfen auf mehrere Verteidiger verteilt werden. Verluste werden sofort entfernt.

- Neu Würfeln. Bei Angriffswürfen wird die angegebene *Nutzungsart der Regionen (B1)* ignoriert. Stattdessen gilt das Bogenschützen-Symbol. Wenn der Angreifer eine Auslagekarte hat, die das "may reroll" ("Darf neu würfeln")-Symbol zeigt (siehe links), darf er pro Angriffswürfel des angegebenen Wertes einmal neu würfeln.

- Rachsüchtige Ehemänner und Hirten. Wenn du eine Karte in deiner Auslage gegen einen Vieh- oder Brautraub verteidigst, darfst du auch ohne Kriegshauptling angreifen, und jedes Steinchen würfelt automatisch eine "1". Nach Auflösen des Angriffs werden alle überlebenden Verteidiger (außer Ehemännern) zu den unbeschäftigten Jägern zurück gelegt.

Beispiel: Bei einem Brautraub haben die verteidigenden Nordmänner und die angreifenden Thule jeweils zwei Jäger. Die Thule haben mehr Eisen und würfeln eine "5" und eine "6". Die Thule haben ein importiertes Schwert und dürfen daher die "6" neu würfeln, was eine "1" ergibt. Die Nordmänner haben nur noch einen Verteidiger, was automatisch einen Thule tötet. Der überlebende Thule würfelt bei seinem Jagdwurf eine "3". Dies ist ein "Hai-Biss", der den angreifenden Jäger tötet und den Raub vereitelt.

F3. DIE NEUE WELT WIRD FEINDSELIG

Wenn sich nach Verhandlungen und Angriffen mehr als 6 Steinchen auf einer friedlichen Neue Welt-Karte befinden (hier gilt die Summe der Steinchen aller Spieler), wird die Karte auf ihre **feindselige Seite** (die einen höheren Todesopfer-Risikowert hat) gedreht. Alle Steinchen bleiben auf der Karte.

- Befriedung. Wenn du Steinchen auf einer feindseligen Karte hast, darfst du am Ende dieser Phase ein Elfenbein bezahlen, um die Karte auf ihre "friedliche" (bunte) Seite zu drehen. Beachte, dass die Karte wieder feindselig wird, wenn sich in der nächsten Verhandlungsphase mehr als 6 Kolonisten auf ihr befinden.

[column to the left:]

Darf neu würfeln

Raubzug

Um zu befrieden
(Karte umdrehen)

F4. DIE EISENREGEL

Wenn du während des Angriffswurfs eines Gegners oder während deines Jagdwurfs Verluste erlitten hast, darfst du direkt im Anschluss ein Eisen bezahlen, um sämtliche deiner Verluste aufzuheben.

Beispiel: Du würfelst bei einem Jagdwurf in Markland fünf Dreien. Du bezahlst ein Eisen, und die fünf Kolonisten bleiben in Markland, statt zu sterben.

G. JAGDWÜRFE (Reihenfolge der wenigsten Jäger)

Steinchen in einer Region repräsentieren **ingesetzte Jäger**. Wenn du an der Reihe bist, um zu jagen (siehe **A4**), führst du einen **Jagdwurf** durch, indem du mit so vielen Würfeln würfelst, wie du Steinchen auf der Karte hast. Wenn die Karte die *warme Seite (D4)* zeigt, ist jede "1" und jede "2" ein Treffer. Wenn die Karte die *kalte Seite* zeigt (d.h. sie befindet sich links vom Nachziehstapel), gilt nur jede "1" als Treffer.

Wenn dein Würfelergebnis eine Anzahl an Treffern aufweist, die größer oder gleich der Anzahl an Würfeln ist, die in der oberen linken Ecke der Karte zu sehen sind, ist die Jagd erfolgreich (siehe **G4** für Jagdergebnisse). Nach der Jagd kehren alle deine überlebenden Jäger (außer Kolonisten) zurück zu deinen *unbeschäftigten Jägern*.

- Abwicklungsreihenfolge bei den Regionen. Gemäß **A4** bestimmt der *Startspieler*, welche Karte als erstes, zweites, drittes, etc. gejagt wird.

- Jagdpflicht. In deinem Jagd-Zug müssen alle deine eingesetzten Jäger und Kolonisten einen Jagdwurf durchführen. Häufig musst du für den Anführer nicht würfeln (siehe **E7**).

- Der Jagdwurf kann gemäß **G2** oder **G3** modifiziert werden.

- Todesopfer. Das Jagen ist gefährlich. Wenn auf der Regionskarte ein **angebissener Würfel** zu sehen ist, wird jeder Jäger, der dieses Würfelergebnis hat, getötet (von einem Beutetier gefressen, welches das Jäger-Beute-Verhältnis durcheinandergebracht hat). Du darfst die *Eisenregel (F4)* anwenden, um deine Verluste abzuwenden.

- Jagen mit Konkurrenz. Wenn sich Jäger von mehr als einem Spieler in einer Region aufhalten, wird in der *Reihenfolge der wenigsten Jäger (A4)* gejagt. Der erste Spieler, der bei der Jagd Erfolg hat, bekommt die Beute. Alle anderen Spieler kehren erfolglos nach Hause zurück (d.h. alles oder nichts).

[column to the right:]

Bezahle 1 schwarze Scheibe, um Verluste abzuwenden

Diese Region erfordert 3 Treffer für Erfolg.

Angebissener Würfel

G1. BRAUT- ODER VIEH-RAUBZÜGE

Für jedes Räuber-Steinchen, welches gemäß **E5** platziert wurde, wird ein Jagdwurf durchgeführt, genau wie bei einer Region. Wenn die Räuber eines der im "RAID"- ("RAUBZUG")-Feld der Karte gezeigten Würfelergebnisse erzielen, ist der Raubzug unter der Voraussetzung erfolgreich, dass mindestens ein Räuber kein *Todesopfer (G)* wird.

- Viehraub. Wenn du erfolgreich eine "D"-Karte beraubst, stiehst du die Neugeborenen, die der Besitzer sonst während **H2** bekommen hätte. Das Opfer muss trotzdem die *Heukosten* (**H1**) bezahlen. Wenn du Schafe raubst, darfst du wahlweise statt eines Neugeborenen ein Elfenbein stehlen.
- Brautraub. Wenn du erfolgreich eine Tochter aus der Auslage eines Gegners raubst, platzierst du gemäß **F1** einen der überlebenden Räuber auf das *Ehemann-Feld* und tötest dabei den vorherigen Ehemann, falls es einen gibt. Die Vorteile der Tochter gelten ab sofort auch für dich.

Beispiel: Zwei Brauträuber würfeln eine "3" und eine "5". Einer stirbt, und der andere heiratet erfolgreich die Tochter.

G2. NEU WÜRFELN WEGEN DER NUTZUNGSART EINER REGION

Wenn du eine oder mehr Auslagekarten hast, die eine *Nutzungsart der Region* zeigen, die mit "may re-roll" ("darf neu würfeln") beschriftet ist, darfst du mit jedem Jagdwürfel in dieser Region, der die angegebene Zahl zeigt, einmal neu würfeln. Die fünf Symbole für die Nutzungsarten der Regionen können unter **B1** eingesehen werden.

- Sobald du einmal neu gewürfelt hast, ist das Ergebnis festgelegt und darf nicht durch erneutes Würfeln verändert werden.

Beispiel: Vier Fischer der Tunit würfeln "3", "3", "4", "4". Ihre Tochter Meeka gibt ihnen die Fähigkeit, beim Fischen "Vieren" neu zu würfeln, was eine "2" und eine "4" zum Ergebnis hat. Das Fischen gelingt auf der warmen, nicht aber auf der kalten Seite. Die zweite "4" darf nicht noch einmal neu gewürfelt werden.

G3. JAGDMODIFIKATIONEN AUFGRUND VON ERFINDUNGEN

Wenn du eine Erfindung oder Importware in deiner Auslage hast, die ein lila Symbol zeigt, welches der *Nutzungsart der Region* (**B1**) entspricht, dann werden Würfe mit den angegebenen Zahlen zu "Einsen".

Beispiel: Dein Jäger jagt mit einer importierten Armbrust Elchhunde (elkhounds). Wenn du eine "3" würfelst, verwandelt diese sich in eine "1", was die Jagd erfolgreich macht.

[column to the left:]

Raub erfolgreich, wenn "1" oder "3" gewürfelt

RAUB

Allerdings tötet jede "3" einen Räuber!

Meeka modifiziert beim Fischen das Würfeln

darf neu würfeln

Armbrust modifiziert bei der Jagd an Land das Würfeln

Page19

G4. ERGEBNISSE EINER ERFOLGREICHEN JAGD

Wenn du erfolgreich in einer Region gejagt hast, werden zuerst die *Todesopfer* entfernt, falls es welche zu beklagen gibt (**G**). Anschließend nimmst du die angegebene Anzahl an **Neugeborenen**

(neue Jäger-Steinchen, die du aus Walhalla nimmst) und legst sie zu deinen unbeschäftigten Jägern. Dies musst du tun, falls Steinchen verfügbar sind. Du bekommst auch alle Scheiben, die angegeben werden (Energie, Elfenbein, Eisen). Solange du sie nicht als *Trophäe* (**G5**) reklamierst, oder sie auf die Hand nimmst (**G6**), bleibt die Karte in der Reihe liegen.

- Falls dir die Steinchen oder Scheiben ausgehen, siehe **B4**.

- Beschränkungen. Du kannst die Vorteile einer erjagten Karte nur einmal pro Zug erhalten, auch, wenn du mehrere Erfolge würfelst. Wenn du beispielsweise bei der Jagd auf einen Seehund (harbour seal) drei Einsen würfelst, bekommst du ein Neugeborenes, nicht drei.

- Neugeborene aus der Neuen Welt. Neugeborene, die in Markland oder Vinland geboren werden, werden *Kolonisten* anstelle von unbeschäftigten Jägern (**E2**).

- Eisenminen. Durch "erfolgreiches Jagen", bzw. Sammeln in einer Eisenregion erhältst du eine Eisen-Scheibe. Bei Raseneisenerz wirst du bei einem erfolgreichen Jagdwurf von einem *Schneeflockensymbol*-Ereignis (**D3**) betroffen. Wenn du nicht bezahlen kannst oder willst, scheitert die Jagd.

- Die Jagd auf der warmen Seite. Wenn eine Karte sich rechts vom Nachziehstapel befindet, gelten dort sowohl Einsen als auch Zweien als Treffer. Dies unterscheidet sich vom Waffengebrauch, bei dem Zahlen zu Einsen werden und bei jedem Zweck als Einsen zählen. Diese Unterscheidung ist wichtig, wenn es zu ermitteln gilt, ob du beim *Beanspruchen von Trophäen* (**G5**), oder bei *Domestikationen* (**G6**) einen Zweierpasch, Dreierpasch, etc. gewürfelt hast.

- Nach erfolgreicher Jagd in einer Region außerhalb der Neuen Welt kehren alle deine Steinchen von dort zu deinen unbeschäftigten Jägern zurück. Alle anderen Steinchen auf der Karte sind automatisch erfolglos und kehren ebenfalls zu den unbeschäftigten Jägern ihres Besitzers zurück.

Beispiel: Zwei Thule und drei Tunit jagen Hunde. Die Thule sind mit weniger Jägern zuerst an der Reihe und haben mit einem Treffer Erfolg. Die Tunit machen sich automatisch schmachvoll auf den Heimweg. Sie können beispielsweise nicht versuchen, die Hunde zu domestizieren.

*Beispiel (Neue Welt): Der Tunit-Spieler hat drei Kolonisten auf der warmen Seite des feindseligen Vinland. Beim Jagdwurf würfelt er eine "2", eine "3" und eine "6". Da die "2" ein Treffer ist, erhält er zwei Kolonisten, 2 Energie und ein Eisen. Trotzdem kommen die drei ursprünglichen Kolonisten dabei um (siehe **G**). Falls er das verbesserte Schwert hat, darf er die "6" neu würfeln. Er darf auch das Eisen opfern, um die Kolonisten zu retten (**F4**).*

[column to the right:]

Bei einem Jagdwurf zeigt jeder Würfel das Schicksal eines deiner an der Jagd beteiligten Steinchen!

Kolonisten

oder

Schwert-Modifikator

darf neu würfeln

Page20

G5. TROPHÄENKARTEN ZU DEINER AUSLAGE HINZUFÜGEN

Das **Geweihsymbol** kennzeichnet Karten, die du als **Trophäen** zu deiner Auslage hinzufügen kannst. Wenn darauf 2, 3, oder 4 leere Würfel zu sehen sind, muss dein Jagdwurf für die Option, die Karte zu deiner Auslage hinzuzufügen, einen Zweier-, Dreier-, oder Viererpasch enthalten.

Schiebe sie um 180° gedreht so unter deine Ältesten-Karte, dass das Geweih oben ist.

- Wenn das Geweihsymbol keine Würfel zeigt, darfst du die Karte gemäß **G6** direkt auf die Hand nehmen.
- Um eine Trophäe zu beanspruchen, ist eine erfolgreiche Jagd nicht erforderlich. Wenn die Trophäe beispielsweise einen Zweierpasch zeigt, reicht ein beliebiger Zweierpasch (nicht nur zwei Einsen) für die Beanspruchung der Trophäe aus.
- Ausgestorben. Die entfernte Karte wurde "leergejagt" und wird in der Reihe nicht ersetzt (**G7**).

Beispiel: Vier Walross-Jäger würfeln eine Eins und drei Vieren. Sie haben eine Tochter, die es erlaubt, Vieren neu zu würfeln. Sie könnten diese Option wahrnehmen, und wenn der neue Wurf einen weiteren Treffer enthielte, wäre die Jagd erfolgreich. Stattdessen entscheiden sie sich allerdings dagegen, neu zu würfeln und verwenden den Dreierpasch, um das Walross als Trophäe zu beanspruchen.

G6. "I"- ODER "D"-KARTEN AUF DIE HAND NEHMEN

Das **Hand-Symbol** kennzeichnet Regionen, die auf die Hand genommen werden können.

Wenn darauf 2, 3, oder 4 leere Würfel zu sehen sind, muss dein Jagdwurf für die Option, die Karte auf die Hand zu nehmen, einen Zweier-, Dreier-, oder Viererpasch enthalten. Wenn auf der Hand keine Würfel zu sehen sind, kannst du die Karte durch eine erfolgreiche Jagd auf die Hand nehmen.

- Karten können also auch bei erfolglosem Jagdwurf auf die Hand genommen werden.
- Karten können auch dann auf die Hand genommen werden, wenn dadurch die erlaubte Kartenhandgröße überschritten wird. Dann müssen überzählige Karten allerdings sofort abgelegt werden, damit die erlaubte *Kartenhandgröße* (**B2**) eingehalten wird.

*Beispiel: Ein Anführer und zwei Jäger jagen Moschusochsen (musk oxen). Der Anführer würfelt automatisch eine "1", und die beiden Jäger würfeln ebenfalls Einsen. Die Jagd ist erfolgreich, und der Spieler nimmt außerdem die Karte auf die Hand, da ein Dreierpasch gewürfelt wurde. Bei Aktionen der Ältesten (**I2**) darf er die Karte in seine Auslage spielen. Die Ochsen-Karte wird gemäß der Artenvielfalt-Regel (**G7**) ersetzt.*

[column to the left:]

Durch einen Dreierpasch wird diese Karte deiner Auslage hinzugefügt.

Ein Zweierpasch bringt diese Karte auf deine Hand.

Page21

G7. DIE ARTENVIELFALT-REGEL

Wenn eine Karte als *Trophäe* (**G5**) genommen wird, wird sie nicht ersetzt, wodurch die Reihe eine Karte weniger hat. Wenn du eine Karte auf deine *Hand* (**G6**) nimmst, wird sie an derselben Stelle durch die oberste Karte vom Nachziehstapel dieser Reihe ersetzt, so dass die Anzahl an Karten in dieser Reihe nicht verändert wird (es sei denn, die *Überlebenskünstler-Variante* **C3** wird gespielt). Karten, die durch *Migration* ersetzt werden, werden aus dem Spiel entfernt (**D1**).

G8. JAGDBEISPIEL

Der Nordmann-Spieler versucht, in der Walross-Region auf der kalten Seite von Nordgrönland zu jagen. Für die erfolgreiche Jagd auf dieses Meerestier werden zwei Einsen benötigt.

- Phase E (Jäger einsetzen). Um nach Nordgrönland zu gelangen wertet er für 2 Energie zwei Jäger auf die sechste Ältesten-Stufe (Seefahrer) auf. Dann platziert er seine übrigen sechs unbeschäftigten Steinchen der Abbildung entsprechend auf der Walross-Karte. Während dieser Phase ist er durch

Gegner ungehindert.

- Phase G (Jagdwurf). Er würfelt für seine sechs Jäger mit 6 sechsseitigen Würfeln: "1", "2", "3", "4", "4", "6". Da er nur eine "1" gewürfelt hat, ist die Jagd erfolglos. Außerdem tötet das Walross den Jäger, der die "3" gewürfelt hat.

- Ehefrauen. Wenn er einen Ehemann hat, der mit Kirima verheiratet ist, darf er die beiden Vieren neu würfeln, da es sich um eine Jagd auf dem Meer handelt. Für einen Erfolg muss er eine "1" würfeln, und er riskiert weitere Todesfälle.

- Waffe. Wenn er über die Knebelkopfharpunen-Technologie (toggle-head harpoon technology) verfügt, zählt die "3" als "1", was die Jagd erfolgreich macht (und dem Jäger das Leben rettet). Er erhält 4 Neugeborene, 2 Energie (Tran-Brennstoff) und 1 Elfenbein. Da kein Dreierpasch gewürfelt wurde, bleibt die Walross-Karte in der Reihe liegen.

[column to the right:]

Diese Regel beschreibt alle Möglichkeiten, durch die Regionskarten hinzugefügt oder entfernt werden können.

Bei der Jagd auf dem Meer verwandelt die Harpune die "3" in eine "1".

Page22

H. NUTZTIERE (Spieler-Reihenfolge)

H1. HEUKOSTEN

Für jedes *Schneeflocken-Symbol (D3)* auf jeder "**D**"-Karte (**B2**) deiner Auslage musst du entweder 1 Energie oder einen Ältesten deiner Wahl opfern. Diese Kosten musst du auch dann bezahlen, wenn diese Karte in diesem Zug das Ziel eines erfolgreichen Viehraubs war.

- Tiere schlachten. Wenn du die Heukosten umgehen willst oder nicht bezahlen kannst, musst du die "**D**"-Karte ablegen. Wenn sie einen *Energiewert* hat, erhältst du gemäß **B3** die entsprechenden Scheiben.

H2. MILCH UND SKYR

Solange in dieser Runde kein erfolgreicher *Viehraub (G1)* auf der Karte stattgefunden hat, erhältst du die angegebene Anzahl an Neugeborenen. Du musst KEINE Jäger einsetzen oder würfeln, um die Neugeborenen zu erhalten.

- Isländische, wasserdichte Wolle. Bei Schafen darfst du entscheiden, ob du ein Neugeborenes oder ein Elfenbein erhältst.

I. AKTIONEN DER ÄLTESTEN (Polytheisten zuerst)

Jeder Spieler darf die folgenden **Aktionen der Ältesten** durchführen, wenn er mindestens ein Ältesten-Steinchen auf der entsprechenden Stufe hat und die angegebenen Ressourcen bezahlt. Jede Aktion darf für jedes Steinchen nur einmal pro Runde durchgeführt werden.

- Ablauf. Alle Spieler, die die Runde als Polytheisten begonnen haben, führen die Aktionen zuerst durch (gleichzeitig), anschließend alle Monotheisten (in der *Spieler-Reihenfolge* gemäß **A2**).

Die Spieler wählen die Reihenfolge ihrer Aktionen selbst.

I1. DOMESTIKATION (Stufe 2-Aktion, Polytheismus)

Bezahle 1 Energie und spiele eine "**D**"-Karte von deiner Hand neben deine Tochter-Karten in deiner Auslage.

- Drehe alle "**D**"- und "**I**"-Karten, die du in deine Auslage spielst, um 180°, so dass der lila Text

lesbar ist.

- Nachdem du zum Monotheismus konvertiert bist, kannst du nicht mehr domestizieren!

[column to the left:]

Mit zwei Schneeflocken-Symbolen ist die Kuh sehr anspruchsvoll!

[to the right between baby and whale icons: oder]

Ressourcen-Kosten

Page23

I2. DIE VERBANNUNG (Stufe 2-Aktion, Polytheismus)

Bezahle 1 Energie um zu versuchen, ein Steinchen zu töten. Entferne entweder automatisch eines deiner Ältesten-Steinchen, oder würfle, um zu versuchen, einen gegnerischen Ehemann oder Ältesten aus deiner Auslage zu entfernen.

- Märtyrer-Wurf. Wenn du ein gegnerisches Steinchen auf deiner Ältesten-Karte (d.h. einen *Missionar*), oder auf einer Tochter-Karte deiner Auslage (d.h. einen *Ehemann*) töten möchtest, darfst du 1 Energie bezahlen und die deiner maximalen *Handkartengröße (B2)* entsprechende Anzahl an Würfeln werfen. Mit jeder "1" tötest du einen Missionar oder Ehemann. Beachte, dass Nordmann-Ehemänner immun sind (siehe **I3**).

Beispiel: Du hast einen letzten Ältesten (Stufe 2). Bei den Aktionen der Ältesten bezahlst du 1 Energie, um diesen Ältesten zu verbannen und benutzt anschließend die Taufe (baptism, I7), um zum Monotheismus zu konvertieren.

I3. DIE HEXENVERBRENNUNG (Stufe 2-Aktion, Monotheismus)

Bezahle 1 Energie und töte ein Steinchen in deiner Auslage. Dies kann einer deiner Ältesten (auch derjenige, welcher diese Aktion durchführt), oder ein gegnerischer Ehemann oder *Vertreter* sein.

- Als Spezialregel für das Spiel zu dritt sind Nordmann-Ehemänner immun gegen Verbannung und Hexenverbrennung. Dies repräsentiert den berühmten Brauch der Wikinger, Frauen zu rauben: die Verheiratung findet tatsächlich im Lager der Nordmänner statt, außerhalb der Reichweite von Bischöfen oder Schamanen der Thule oder Tunit.

I4. DER WERKZEUGMACHER (Stufe 3-Aktion)

Bezahle 1 Eisen und spiele eine "I"-Karte von deiner Hand neben deine Tochter-Karten in deine Auslage.

- Elfenbein-Schnitzer. Die Tunit verfügen durch den Werkzeugmacher über die Option, ein Elfenbein statt eines Eisens zu bezahlen.

Beispiel: Du hast die Erfindung "Schneebrille" (slit goggles) auf der Hand. Du beförderst einen Jäger zum Ältesten der dritten Stufe (kostet 1 Energie) und benutzt ihn bei den Aktionen der Ältesten, um die Schneebrillen-Karte in deine Auslage zu bringen (kostet 1 Eisen). Jetzt ist sie Siegpunkte wert, und du darfst ihre Fähigkeiten anwenden.

[column to the right:]

Ressourcen-Kosten

I5. DER ABGESANDTE (Stufe 5-Aktion, Monotheismus)

Bezahle 1 Energie und bewege eines deiner Ältesten-Steinchen der Stufe 5 auf die erste Stufe einer gegnerischen Ältesten-Karte. Dieses Steinchen ist ein **Missionar**, wenn es sich auf einer polytheistischen Ältesten-Karte befindet. Auf einer monotheistischen Ältesten-Karte ist es ein **Vertreter**. Missionare sind für die Zwangskonvertierung deines Gegners zum *Monotheismus* (**I6**) nützlich, und mindestens einen Vertreter zu haben bringt zusätzliche Siegpunkte (VP), siehe **J**.

I6. DAS MISSIONIEREN (Stufe 2-Aktion, Monotheismus)

Wenn du einen Ältesten der zweiten Stufe und mindestens einen Missionar auf der ersten Stufe einer gegnerischen, polytheistischen Ältesten-Karte hast, darfst du 1 Energie bezahlen und die deiner maximalen Handkartengröße (unabhängig davon, wie viele Karten du gerade auf der Hand hast) entsprechende Anzahl an Würfeln werfen. Eine "1" konvertiert diesen Gegner dauerhaft zum **Monotheismus** (drehe die Karte um und behalte die Position aller Ältesten bei).

- Beschränkungen. Du darfst nur dann missionieren, wenn dein Missionar sich seit Rundenbeginn an entsprechender Position befindet. Du darfst denselben Missionar für mehrere Versuche einsetzen, musst aber pro Versuch einen Ältesten der zweiten Stufe haben. Siehe Beispiel unten.

*Beispiel: Du bist Christ (Monotheist) und verfügst über drei "Bischof" ("bishop")-Älteste zweiter Stufe und zwei "Akolyth" ("acolyte")-Älteste fünfter Stufe. Als Aktionen der Abgesandten bezahlst du 2 Energie, um sie beide als Missionare erster Stufe auf die Ältesten-Karte deines Gegners zu platzieren. In der nächsten Runde ist dein Gegner bei den Aktionen der Ältesten als Erster am Zug, da er Polytheist ist. Er versucht, die Missionare mithilfe seines Schamanen (**I2**) zu verbannen und würfelt eine 1 und eine 2. Dies tötet einen der Missionare. Bei deinen Aktionen bezahlen deine drei Bischöfe jeweils 1 Energie und benutzen jeweils den überlebenden Missionar für einen Missionierungsversuch. Deine maximale Handkartengröße beträgt eins, also würfelst du bei jedem Versuch mit einem Würfel.*

I7. DIE TAUFE (freiwilliges Konvertieren, Polytheismus)

Deine Ältesten-Karte hat zwei Seiten. Du beginnst auf der polytheistischen Seite, aber du hast die Option, die Karte während deiner "Aktionen der Ältesten"-Phase kostenlos und dauerhaft auf ihre monotheistische Seite zu drehen, vorausgesetzt, du hast keine Ältesten deiner Spielerfarbe mehr. Dies verändert deine Siegbedingungen (**Teil J**).

[column to the left:]

Ressourcen-Kosten

J. SPIELENDEN UND SIEG

Am Ende der Runde, in der der Ereignisstapel aufgebraucht wird, oder am Ende einer Runde, in der weder kalte- noch warme Karten in einer der beiden Reihen übrig sind, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt die folgenden Siegpunkte (VP) zusammen:

- Siegpunkte für Trophäen (nur Polytheismus). Jede Karte deiner Auslage, die ein *Trophäensymbol* (**G5**) hat, zeigt die Anzahl an VP an, die sie wert ist. Bedenke, dass wenn du bei Spielende Monotheist bist, deine Trophäen zwar erhalten bleiben (als heidnische Überbleibsel in der monotheistischen Sekte deines Stammes), dir aber keine Siegpunkte einbringen.

- Siegpunkte für Ressourcen (nur Monotheismus). Jedes Elfenbein ist 1 VP wert, und jedes Eisen ist 2 VP wert. Du darfst Karten deiner Auslage, die einen Eisen- oder Elfenbeinwert haben, gemäß **B3** zugunsten deiner VP umtauschen. Bedenke, dass diese Ressourcen keine VP wert sind, wenn du bei Spielende Polytheist bist.
- Siegpunkte für die Bevölkerungszahl. Jedes deiner Steinchen, das sich nicht in Walhalla befindet, ist 1 VP wert. Wenn eine Neue Welt-Karte bei Spielende die kalte Seite zeigt, ist jedes Kolonisten-Steinchen, welches sich auf dieser befindet, 2 VP wert.
- Siegpunkte für Demokratie. Jeder Spieler, der bei Spielende mindestens ein *Vertreter-Steinchen* (**I5**) auf der Ältesten-Karte eines Gegners hat, erhält 4 VP (für seine Mitgliedschaft im besonderen grönländischen Parlament, dem Thing).

Beispiel: Bei Spielende ist Südgrönland vollständig erkaltet. Die polytheistischen Nordmänner haben einen Hai erlegt, also 5 Trophäen-VP. Sie haben vier unbeschäftigte Jäger, einen Ältesten und drei Kolonisten in Vinland, also 11 Bevölkerungs-VP, da die Kolonisten doppelt zählen. Ihre Gesamtpunktzahl beträgt 16 VP. Die monotheistischen Thule haben 2 Eisen und 2 Elfenbein = 6 Ressourcen-VP. Außerdem haben sie 11 unbeschäftigte Jäger und 5 Älteste, einschließlich eines Vertreter-Steinchens auf der Ältesten-Karte der Tunit, was zusätzliche 4 VP bedeutet. In der Summe sind das 26 VP. Die monotheistischen Tunit haben 5 Eisen, 2 Elfenbein und 12 Steinchen, die sich nicht in Walhalla befinden = 24 VP.

Tipp: Falls dein Gegner bei Trophäen haushoch führt, solltest du in Erwägung ziehen, Monotheist zu werden und Missionare zu ihm zu schicken, die ihn taufen. Wenn der andere schwache Spieler monotheistisch wird, könnt ihr euch beide jeweils 4 VP für Vertreter auf der Ältesten-Karte des anderen anrechnen.

J1. DAS AUSSTERBEN

Falls alle deine Steinchen bereits nach Walhalla geschickt wurden, erhältst du keine Punkte und verlierst das Spiel. Du hinterlässt lediglich kulturelle Artefakte, die während des nächsten globalen Tauens entdeckt werden.

Page26

K. SOLITÄR- ODER KOOPERATIVES SPIEL

Bei dieser Variante spielt entweder ein Spieler alle drei Kulturen, oder drei Spieler spielen die drei Kulturen wie im Standardspiel. In beiden Fällen erzielen die Spieler den gemeinsamen Sieg nur dann, wenn alle drei Kulturen mit unbeschäftigten Jägern oder Kolonisten bei Spielende überleben.

- Spielaufbau und Spieldauer. Der Aufbau erfolgt gemäß **Teil C**, mit dem Unterschied, dass alle 16 Ereigniskarten verwendet werden.

Das Spiel endet nach der 16. Runde, oder sobald beide Reihen leer sind.

- Überlebenskünstler. Das Spiel mit der herausfordernden *Überlebenskünstler-Variante* (**C3**) wird empfohlen.

- Sonnenflecken-Symbol. Ignoriere in der ersten Runde ein *Ereignis der globalen Abkühlung* (**D4**). Danach fügt dieses Ereignis allen drei Kulturen zusätzlich zu seinen normalen Effekten eine *Dezimierung* (**D2**) zu. Falls in einer Runde zwei Abkühlungs-Ereignisse auftreten, werden sie wie nur eines behandelt.

- Verhandeln. Jede Runde darf während der Verhandlungs-Phase eine Scheibe, ein Ehemann, oder eine "I"-Karte von jeder Kultur gegen eine Scheibe, einen Ehemann, oder eine "I"-Karte von einer anderen Kultur getauscht werden. Steinchen dürfen frei als Ehemänner eingesetzt werden. Das Tauschen von Bevölkerung oder "D"-Karten ist nicht erlaubt.

- Schwarze- und weiße Scheiben dürfen verbraucht werden, als wären sie orange.

Tipp: Alle 3 Kulturen benötigen sehr wahrscheinlich Nutztiere, um dieses Spiel zu gewinnen!

CREDITS

Spielautor: *Phil Eklund mit Inspiration von Philipp Klarmann*

Spielregeln: *Kyrill Melai, Matt Eklund, Maurizio Picanza, Stefano Tiné, Kevin Burfitts.*

Spietester: *Derek Drake, Dom Rougier, Cole Wehrle, Christopher Felleisen,*

David Morneau, Nigel Buckle, Andy Graham, Pouria Farvid, Michael Debije,

César Rebollo, Brian Burnley, Thompson Stubbs, Sam Williams, Martin Griffiths

Italienische Übersetzung und Bearbeitung: *Daniele Giardino* **Syntax:** *Elsbeth Elliot*

Deutsche Übersetzung: *Manuel Ingeland*

Statistics: *Pablo Klinkisch, Derek Drake, Kyrill Melai*

Vassal-Modul: *www.vassalengine.org/wiki/Module:Greenland von Stefano Tiné*