

Ein Fest für ODIN

Mini-Erweiterung II

Diese Erweiterung enthält 1 neuen Entdeckungsplan, neue Warensorten sowie weitere Teile für mehr Varianz in der Erntephase und im 6-Runden-Spiel.

Spielvorbereitung



Platziert die neuen Warenmarken neben den Warenkästen (oder in diesen, falls dort noch Platz vorhanden ist).

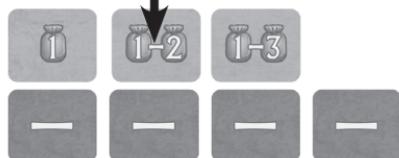
Legt den neuen Entdeckungsplan zu den anderen, mit der Insel *Isle of Mull* nach oben.



Mischt die 4 Erntemarker und zieht per Zufall 1 davon.



Diesen legt ihr offen auf den Abschnitt Phase 2 (*Ernte*) der Rundenübersicht.



Mischt die übriggebliebenen 3 Marker zusammen mit den 4 „Keine-Ernte-Marker“ und legt sie verdeckt beiseite für die späteren Runden.

Zieht 2 hellbraune Ausbildungskarten (anstatt 1) und sucht euch während der Spielvorbereitung eine davon aus. Die andere legt ihr vor der ersten Runde auf den Ablagestapel.

Zusätzliche Vorbereitung für das 7-Runden-Spiel



Beginnend mit dem letzten Spieler in Spielreihenfolge und entgegen dem Uhrzeigersinn sucht ihr euch 1 Ressourcenmarker aus und legt ihn mit der orangefarbenen Seite nach oben neben euren Heimatplan.

Zusätzliche Vorbereitung für das 6-Runden-Spiel

Jeder Spieler erhält zusätzlich 3 Silber und 1 zufällige Waffenkarte.

Beginnend mit dem letzten Spieler in Spielreihenfolge und entgegen dem Uhrzeigersinn sucht ihr euch 1 Ressourcenmarker aus und legt ihn mit der orangefarbenen Seite nach oben neben euren Heimatplan. Anschließend macht ihr das gleiche noch ein zweites Mal.

Falls ihr **mit** der Norweger-Erweiterung spielt: Anstatt per Zufall einen Handwerksschuppen zu erhalten sucht ihr euch beginnend mit dem letzten Spieler in Spielreihenfolge und entgegen dem Uhrzeigersinn einen Handwerksschuppen aus und legt ihn „gebaut“ neben euren Heimatplan.



Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal



Made in Poland



Falls ihr **ohne** die Norweger-Erweiterung spielt: Zieht 2 dunkelbraune Ausbildungskarten und sucht euch eine davon aus. Diese spielt ihr als freie Aktion mit eurer ersten Aktion aus. Die andere legt ihr vor der ersten Runde auf den Ablagestapel.

Spielablauf

Phase 2: Ernte

Die Erntemarker ersetzen die normale Ernteabfolge. Ihr erhaltet die Warenmarken, die auf dem Erntemarker abgebildet sind (oder keine, wenn ein „Keine-Ernte-Marker“ offenliegt). Zusätzlich erhaltet ihr die Ressource(n), die auf euren Ressourcenmarkern abgebildet sind.

Anschließend wird der Erntemarker aus dem Spiel genommen und per Zufall durch einen der verbliebenen Erntemarker für die folgende Runde ersetzt. Legt diesen wieder offen auf die Rundenübersicht. Dreht eure Ressourcenmarker auf die Seite, die farblich dem neuen Erntemarker entspricht.

Phase 3: Entdeckungspläne wenden

Dreht die *Isle of Mull* in der entsprechenden Runde (B) um, so das *Caithness* offen liegt. Verteilt Silber nach den üblichen Regeln.

Phase 5: Aktionen

Um den Entdeckungsplan *Isle of Mull* zu nehmen, müsst ihr ein beliebiges Boot besitzen (Walfangboot, Knorr oder Langschiff) und 1 Wikinger auf das entsprechende Aktionsfeld in der ersten Spalte setzen.

Um den Entdeckungsplan *Caithness* zu nehmen, müsst ihr ein Langschiff besitzen und 3 Wikinger auf das entsprechende Aktionsfeld in der dritten Spalte setzen (oder auch 4 in die vierte Spalte mit der Norweger-Erweiterung).

Phase 10: Prämien

Mit den neuen Entdeckungsplänen kommen neue Prämienarten ins Spiel:



Schwert-Waffenkarte



Du erhältst als Prämie des Sonderplättchen „Altar“ und 1 Stein, wenn du die Prämie zum ersten Mal bekommst. In den folgenden Runden erhältst du nur noch 1 Stein. (Wenn die *Isle of Mull* im Spiel nicht genommen wurde, dann nimmt das Sonderplättchen „Altar“ aus dem Spiel, sobald die *Isle of Mull* umgedreht wird.)

Ausbildungskarten

Entfernt die folgenden Karten aus dem Spiel:

52 a Hauslehrer, 107 B Abenteurer, 115 b Fürstenfrau, 125 c Schriftgelehrter, 150 c Fleischverkäufer, 163 a Freiknecht, 170 a Flüchtlingshelfer, 189 B Seefahrer

Zusätzlich zu den verbannten Karten empfehlen wir auch die folgenden Karten aus dem Spiel zu nehmen. Wenn ihr aber lieber mit einer größeren Auswahl spielen wollt, dann lasst sie einfach im Spiel:

1 A Höker, 8 a Handwerksleiter, 21 b Eintreiber, 28 B Schlosser, 41 a Trantütle, 42 b Verwalter, 45 C Seeräuber, 46 B Schiffsbaumeister, 56 A Waffenhändler, 96 A Fleischhändler, 97 B Erbsenzähler, 99 A Lehrmeister, 101 B Rechtsprecher, 104 b Bußpilger, 106 B Brandleger, 124 B Schubkarrenschieber, 133 B Lanzenträger, 134 A Trunkenbold, 135 A Einsamer Wolf, 138 c Räuber, 139 C Beutejäger, 157 C Abdecker, 158 A Barbar, 161 B Walfang-Hilfskraft, 162 C Flachsbauer, 174 a Bosphorusreisender, 175 B Lebertranpresser, 177 B Magd, 180 C Strandräuber, 190 B Bosphorushändler