



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

EIN FEST FÜR ODIN (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Ihr spielt die kulturellen Errungenschaften, Handelsfahrten und Plünderzüge jener Sippenverbände nach, die wir heute „Wikinger“ nennen. In diesem Spiel könnt ihr plündern und neue Lebensräume entdecken. Ihr stellt aber auch das tägliche Leben nach. Ihr häuft Güter an, um in eine gesellschaftliche Position zu gelangen, die euch materiell absichert. Derjenige unter euch, dessen Besitz am Ende am meisten wert ist, gewinnt das Spiel.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4-6** der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE (ALPHABETISCH)

→ **Aktionen:**

Siehe **Aktionen** im Detail.

→ **Ausbildungskarten:**

Blaue Ausbildungskarten: Jederzeit-Aktionen (∞-Effekt).

Gelbe Ausbildungskarten: Sofort-Karten (1x-Effekt).

Rote Ausbildungskarten: Immer-wenn-Karten (∞-Effekt).

Grüne Ausbildungskarten: Sobald-Karten (1x-Effekt).

→ **Einnahmen:**

Die **kleinste nicht abgedeckte Einkommenszahl** zeigt dein Einkommen. **Einkommensfelder** dürfen nur überdeckt werden, wenn alle Felder **links, unterhalb und im Quadrat links unterhalb** des Feldes schon abgedeckt sind bzw. gemeinsam mit dem Einkommensfeld abgedeckt werden. **Prämienfelder** müssen nicht abgedeckt werden.

→ **Prämien:**

Prämien erhältst Du in **Phase [X] Prämien** von freigeschalteten Prämienfeldern. Um ein Prämienfeld freizuschalten, muss es vollständig von **Waren** oder dem **Rand des Abdeckbereichs** umschlossen sein.

Prämienfelder dürfen auch **abgedeckt** werden. Allerdings musst Du dann auf die Prämie **verzichten**.

→ **Thingstrafe:**

Ein Plättchen von **-3 Siegpunkten**. Lege es in deinen **Vorrat**.

→ **Vorrat:**

Die Spielelemente, die ihr vor euch ablegt, jedoch nicht auf euren Heimatplan oder auf Pläne.

SPIELELEMENTE

WORKER-PLACEMENT DES AKTIONSPANS

Der Aktionsplan ist **wie eine Tabelle** aufgebaut. **Erkläre zuerst die Spalten, dann die Aktionsfelder anhand der thematischen Gruppen auf der linken Seite.**

Die Aktionsfelder in den **4 Spalten** des Aktionsplans müssen mit **1-4 Wikinger** aktiviert werden. Stelle die geforderte Anzahl Wikinger – je nach Spalte – auf ein Aktionsfeld und führe die **Aktion** aus.

→ Bei Aktionen mit **3 Wikingern** ziehst Du zusätzlich **1 Ausbildungskarte** auf die Hand.

→ Bei Aktionen mit **4 Wikingern** darfst Du zusätzlich **1 Ausbildungskarte** von deiner Hand vor oder nach der Aktion ausspielen.

AKTIONEN MIT „?-KOSTEN“

→ **Sonderverkauf:**

Du darfst **bis zu 2 Sondermarken** (außer der Krone) kaufen. Der Preis ist auf jeder Sondermarke angegeben.

→ **Auswanderung:**

Hier steht das „?“ für die **aktuelle Runde**.

Beispiel: Auswanderung in Runde 3 kostet 3 Silber.

PLÄTTCHEN (WAREN, GEGENSTÄNDE UND TIERE)

*Auch die Sortierhilfe der Plättchen stellen **eine Tabelle** dar. Die Waren können **innerhalb ihrer Spalte von unten nach oben aufgewertet** werden.*

Blaue Plättchen: Luxuswaren

Grüne Plättchen: Handwerksprodukte

Rote Plättchen: Tierprodukte

Orangefarbene Plättchen: Agrarprodukte

SONDERMARKEN

Die **Sondermarken** sind Spezialgegenstände in Grau. Sie können teilweise **geschmiedet**, aber auch **gekauft** bzw. **geplündert** werden. Die **Krone** kann **nur geplündert** werden!

*Sondermarken können **in allen Puzzles** abgelegt werden.*

PUZZLES

Die verschiedenen Puzzles (Heimatplan, Gebäudeplättchen und Entdeckungspläne, etc.) dürfen mit unterschiedlichen Elementen belegt werden. Es gelten dabei folgende Regeln:

→ Jeder Abdeckbereich hat **unterschiedliche Anforderungen** und **Legeregeln** (siehe Legende).

→ **Sondermarken** sind immer erlaubt.

→ Lücken können meist mit **Erz** und **Silber** aufgefüllt werden.

→ **Prämienfelder** müssen nicht abgedeckt werden.

→ Plättchen dürfen den Abdeckbereich **nicht** überragen.

→ Die Waren dürfen sich gegenseitig **nicht überdecken**.

*Einmal ausgelegte **Waren auf Abdeckbereichen** dürfen nicht mehr entfernt werden!*

*Die **Ablegemöglichkeiten** jedes Abdeckbereichs sind in einer kleinen **Legende** neben der Puzzelfläche erklärt.*

SIEGPUNKTE ERHALTEN

Siegpunkte erhaltet ihr **am Ende des Spiels** durch:

→ **Häuserplättchen** und **Entdeckungspläne**

→ **Schiffe** (Wert oder Auswanderung)

→ **Barvermögen** (Silber)

→ **Schafe** und **Rinder**

→ **Ausbildungskarten**

*Für jedes bei Spielende **nicht abgedeckte** „-1“-Feld erhältst Du am Ende des Spiels **1 Minuspunkt**.*

SPIELABLAUF

Lost einen Startspieler aus. Das Spiel verläuft **über 6 bzw. 7 Runden**. Jede Runde besteht dabei aus **12 Phasen**, die gemeinsam von allen Spielern gespielt werden:

[I] EIN NEUER WIKINGER

Nehmt jeweils den **ersten Wikinger von Links** auf der Festtafel eures Heimatplans und stellt ihn zu den übrigen Wikingern auf eurem Thingplatz.

*Die **freigewordene Nummer** zeigt die **aktuelle Runde**.*

[II] ERNTE EINBRINGEN

Unterhalb des Feldes des in **Phase [I]** genommenen Wikingers steht der **Ertrag der Ernte**. Nehmt euch die **Erbsen, Bohnen, Flachs, Getreide, Kohl** und **Obst**, je nach angegebener Zahl und legt sie in euren **Vorrat**.

[III] ENTDECKUNGSPLAN WENDEN

Wendet je nach Runde die angegebenen **Entdeckungspläne**, falls sie noch nicht von einem Spieler erschlossen wurden. Legt anschließend auf jeden Entdeckungsplan, der in dieser Runde **nicht gewendet** wurde, **2 Silber**.

*Silber auf Entdeckungsplänen, die gewendet werden, kommt in den allgemeinen Vorrat zurück. Auf **erschlossene Entdeckungspläne** kommt **kein Silber**.*

[IV] EINE NEUE WAFFE ZIEHEN

Zieht jeweils **1 Waffenkarte** und legt sie offen vor euch aus.

[V] AKTIONEN

Setzt reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, Wikinger von eurem Thingplatz auf ein **leeres Aktionsfeld**. Beachtet dabei die **Anzahl** der benötigten Wikinger, je nach Spalte. Nutzt die Aktion des Feldes **sofort**, nachdem ihr die Wikinger eingesetzt habt. Ihr dürft Felder nur besetzen, wenn ihr die Bedingungen auch erfüllt.

Wer **passt**, beendet seine Aktionsphase für diese Runde. Die Aktionsphase endet, sobald **alle Wikinger eingesetzt** wurden oder alle Spieler **gepasst** haben.

[VI] STARTSPIELER BESTIMMEN

Der Spieler, der den **letzten Wikinger** auf den Aktionsplan gestellt hat, wird neuer Startspieler und erhält den Elch.

[VII] EINNAHMEN

Erhaltet **Einnahmen** eures Heimatplans und euer Entdeckungspläne.

[VIII] TIERVERMEHRUNG

→ **Hast Du mind. 1 trächtiges Schaf bzw. Rind?** Drehe alle trächtigen Tiere zurück auf die normale Seite und lege 1 zusätzliches Plättchen derselben Art dazu. **Die Phase endet.**

→ **Hast Du stattdessen mind. 2 nicht trächtige Schafe bzw. Rinder?** Drehe 1 dieser Plättchen auf die Trächtigkeit-Seite.

*Gibt es mind. 1 trächtiges Tier im Stall, vermehren sich die anderen Tiere **nicht**. Umgekehrt werden die Tiere nur trächtig, wenn es **keine anderen trächtigen Tiere** im Stall gibt. Pro Runde wird **maximal 1 Tier pro Stall** trächtig.*

[IX] FESTMAHL

Belegt die Leiste der **Festtafel**, links von den Wikingern zukünftiger Runden mit **orangefarbenen** und **roten Plättchen**, oder **Silber**. Die Leiste darf **nicht** überschritten werden.

→ **Gleichfarbige Plättchen** dürfen **nicht** direkt nebeneinander liegen.

*Legst Du **Plättchen derselben Sorte** aus? Nur eines davon darf normal ausgespielt werden. Alle weiteren Exemplare müssen **um 90° gedreht** gespielt werden.*

→ **Münzen** dürfen dagegen direkt nebeneinander liegen.

Für jedes **nicht belegte Feld** erhältst Du eine **Thingstrafe**. Legt die eingesetzten Plättchen anschließend ab

[X] PRÄMIEN

Erhaltet alle vollständig umschlossenen Prämien auf euren **Heimat- und Erkundungsplänen** und legt sie in euren **Vorrat**.

[XI] BERGSTREIFEN AUFDECKEN & ANPASSEN

→ **Entfernt** von allen Bergstreifen den jeweils **ersten Rohstoff von Links**. Legt leere Bergstreifen ab.

→ Deckt einen **neuen Bergstreifen** auf und belegt ihn.

[XII] EINGESETZTE WIKINGER ZURÜCKNEHMEN

Nehmt alle Wikinger vom Aktionsplan zurück auf euren Thingplatz. Die nächste Runde kann beginnen.

JEDERZEIT-AKTIONEN

Jederzeit-Aktionen könnt ihr **jederzeit** im Spiel so oft wie möglich nutzen, in der Regel auch während einer Hauptaktion.

BEDECKEN DES HEIMATPLANS

Belegt **jederzeit** den Heimatplan mit **Luxuswaren** und **Handwerksprodukten**, **Silber**, **Erz** und **Sondermarken**. Dabei dürfen **Handwerksprodukte** nicht benachbart liegen.

BEDECKEN DER ENTDECKUNGSPÄNE

Es gelten **dieseln Regeln** wie beim Bedecken des Heimatplans. **Grün umrandete Felder** dürfen nicht abgedeckt werden.

BEDECKEN DER HAUSPLÄTTCHEN

Belegt **jederzeit** ein Hausplättchen mit **Luxuswaren** und **Handwerks-**, **Tier-** oder **Agrarprodukten**, **Silber** und **Sondermarken**. Dabei dürfen sowohl **Tier-** als auch **Agrarprodukte** jeweils nicht benachbart liegen. **Grün umrandete Felder** dürfen nicht abgedeckt werden.

SCHIFFSKAUF

Ihr könnt **jederzeit** im Spiel **Schiffe kaufen**. Jedes Schiff kostet so viel **Silber**, wie es **Siegpunkte** wert ist. Legt alle Schiffe auf freie **Anlegestellen passender Größe** auf eurem Heimatplan.

GELDWECHSEL

Ihr dürft **jederzeit** im Spiel **Silbermünzen wechseln**.

BEWAFFNUNG

Ihr dürft **jederzeit** im Spiel **Walfänger-/Drachenschiffe** mit bis zu **1/3 Erz** aus eurem **Vorrat** beladen.

AUSBILDUNG

Ihr dürft **jederzeit** im Spiel eure **ausgespielten blauen Ausbildungskarten** nutzen.

SCHENKUNGEN

Es ist **nicht erlaubt**, Waren, Schiffe, Pläne oder Karten zu verschenken oder abzuwerfen.

SPIELLENDE & WERTUNG

Legt die **Waren** und **Rohstoffe** in eurem **Vorrat** noch auf freie Felder eurer **Pläne** oder **Gebäudeplättchen**. Nutzt den **Wertungsblock**, um eure Siegpunkte festzuhalten. Der Spieler mit dem wertvollsten Besitz gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand: Der Sieg wird geteilt.

AKTIONEN IM DETAIL

→ Die meisten Aktionen sind **selbsterklärend**.

→ Hat ein Aktionsfeld **Kosten**, so stehen diese **links**, unterhalb eines **Geldbeutels**.

→ Hat ein Aktionsfeld **Bedingungen**, so stehen diese **rechts**.

→ Führt bei **mehrstufigen** Aktionen so viel aus, wie ihr könnt.

ERTRAGSFELDER (GRÜN)

→ Erhält genau das, was das **Aktionsfeld** zeigt.

→ Die Menge von **Milch/Wolle** hängt von der Anzahl eurer **Rinder/Schafe** ab, bis zu einem Maximum von **3**.

TAUSCHFELDER (GRAU)

Hier tauscht ihr etwas **genau einmal** gegen etwas anderes.

→ Sowohl **Sondermarker** als auch **Schmuck-Plättchen** können geschmiedet werden (im Tausch gegen **1 Erz**).

BERG- UND HANDELSAKTIONEN (GOLDBRAUN)

BERGAKTIONEN

→ Nehmt Ressourcen auf Bergstreifen immer von Links.

→ Bei **mehrstufigen** Aktionen müssen Ressourcen jeder Teilaktion von demselben Bergstreifen genommen werden.

Beispiel: „3+2 Rohstoffe nehmen“ bedeutet, dass man bis zu 3 Rohstoffe von links von einem Bergstreifen und bis zu 2 Rohstoffe von links von einem anderen Bergstreifen nehmen darf.

HANDELSAKTIONEN

Auf diesen Feldern könnt ihr Waren aus eurem **Vorrat** gegen **wertvollere Waren** derselben Spalte tauschen.

→ Die **Zahl** gibt an, wie viele Waren getauscht werden können.

→ Die **Menge der Pfeile** gibt an, wie oft dieselbe Ware getauscht werden kann.

*Auch **Tiere in euren Ställen** können so gegen **Handwerksprodukte** oder gar **Luxuswaren** getauscht werden.*

AKTIONSFELDER FÜR DIE KNORR (BLAU)

→ Sofern ihr ein **Handelsschiff** besitzt, könnt ihr beliebig viele **unterschiedliche Handwerksprodukte** gegen **Luxuswaren** tauschen.

AUSWANDERUNG (GELB)

Zahle Kosten entsprechend der **aktuellen Runde** und lege **1 Knorr/Drachenschiff** mit der Rückseite nach oben so weit wie möglich links auf deine Festtafel.

ÜBERFALL, PLÜNDERUNG UND JAGD (ROT)

Bei diesen Aktionen müsst ihr Würfeln. Jeder Würfel darf pro Aktion **maximal 3x** geworfen werden, wobei immer **das letzte Ergebnis zählt**. Bei einigen Aktionen bekommt ihr nach dem 3. gescheiterten Versuch eine gewisse Anzahl der eingesetzten Arbeiter zurück.

ÜBERFALL

*Der Überfall ist für **Drachenschiffe mit wenig Erz** geeignet.*

*Hier möchtest Du möglichst **hoch** würfeln.*

→ Du musst mind. **1 Drachenschiff** besitzen. Das **Erz** auf diesem Schiff hat **keinen Effekt**.

→ Wirf den 8er-Würfel **bis zu 3x**. Das **letzte Ergebnis** zählt.

→ **Kampfwert bestimmen**: Verbessere dein Würfelergebnis um **+1 für jedes Langschwert** und **jeden Stein**, den Du nun aus gibst.

→ **Erfolg**: Erhalte eine beliebige **Sondermarke** oder **Warenplättchen**, dessen **Schwertwert ≤ deinem Kampfwert** ist.

→ **Scheitern**: Ist dein Kampfwert zu niedrig, erhältst Du als Trost **1 Langschwert** und **1 Stein**.

*Du kannst dich auch **freiwillig** für das Scheitern entscheiden.*

PLÜNDERUNG

*Die Plünderung ist für **Drachenschiffe mit viel Erz** geeignet.*

*Hier möchtest Du möglichst **hoch** würfeln.*

→ Du musst mind. **1 Drachenschiff** besitzen. Wähle dein **Drachenschiff** mit dem meisten **Erz**.

→ Wirf den 12er-Würfel **bis zu 3x**. Das **letzte Ergebnis** zählt.

→ **Kampfwert bestimmen**: Verbessere dein Würfelergebnis um **+1 für jedes Langschwert, jeden Stein**, den Du nun aus gibst und jedes **Erz** auf deinem **Drachenschiff**.

***Erz** wird dabei **nicht** verbraucht.*

→ **Erfolg**: Erhalte eine beliebige **Sondermarke** oder **Warenplättchen**, dessen **Schwertwert ≤ deinem Kampfwert** ist.

→ **Scheitern**: Ist dein Kampfwert zu niedrig, erhältst Du als Trost **1 Langschwert** und **1 Stein**. Erhalte ggfs. **1 Wikinger** von dieser Aktion zurück.

*Du kannst dich auch **freiwillig** für das Scheitern entscheiden.*

WILDJAGD, FALLENSTELLEN UND WALFANG

*Hier möchtest Du möglichst **niedrig** würfeln.*

→ Wirf den 8er-Würfel **bis zu 3x**. Das **letzte Ergebnis** zählt.

→ **Kampfwert bestimmen**: Gib so viele **passende Waffenkarten** und **Holz** aus, wie Du gewürfelt hast.

→ **Erfolg**: Erhalte die angegebenen Waren.

→ **Scheitern**: Ist dein Kampfwert zu niedrig, erhältst Du als Trost **1 passende Waffe** und **1 Holz**. Erhalte ggfs. **1/2 Wikinger** von dieser Aktion zurück.

*Du kannst dich auch **freiwillig** für das Scheitern entscheiden.*

*Solltest Du ein **Kampfergebnis von 0** erzielen, ist ein **freiwilliges Scheitern** nicht erlaubt. Du musst dann dein **Würfelergebnis** beibehalten und darfst auch nicht mehr weiterwürfeln.*

ENTDECKUNG

→ Wähle einen **Entdeckungsplan** und lege ihn (mitsamt dem Silber darauf) neben deinen Heimatplan.

→ Das **Schiff**, mit dem Du entdeckst, musst Du **nicht** abgeben.

AUSBILDUNG

Ziehe bzw. spiele die angegebene Anzahl an Ausbildungskarten auf die bzw. von deiner Hand.

*Beachte, dass jedes Aktionsfeld für **3/4 Wikinger** das **Ziehen/Spielen einer Ausbildungskarte** ermöglicht.*

ZUSATZPLÄTTCHEN BEI 4 SPIELERN

Hier könnt ihr bereits besetzte Aktionsfelder derselben Spalte nachahmen.

DAS SOLOSPIEL

AUFBAU

→ Wähle **1 Spielerfarbe** und stelle **je 2 Wikinger** auf die **ungeraden** Rundenfelder. In der langen Version mit 7 Runden stellst Du 1 Wikinger auf Runde 1, in der verkürzten Version 2 Wikinger.

→ Wähle eine **zweite Spielerfarbe** und stelle **je 2 Wikinger** auf die **geraden** Rundenfelder.

→ Stelle **5 Wikinger der ersten Spielerfarbe** auf deinen **Thingplatz** und **5 Wikinger der zweiten Spielerfarbe** in das **Wartefeld**, links unten auf deinem Heimatplan.

→ Nicht aufgestellte Wikinger werden aus dem Spiel entfernt.

ABLAUF

Am **Ende der 1. Runde** lässt Du die Wikinger in Phase XII auf **den Aktionsfeldern stehen** und spielt die folgende Runde mit den Wikingern der jeweils anderen Farbe. Stelle dazu die Wikinger auf dem Wartefeld auf deinen Thingplatz.

In Phase I der folgenden Runden nimmst Du nun **2 Wikinger** statt einem hinzu.