Uwe Rosenberg

Ein Fest für Odin

Der Anhang



„Neun Künste sind mir vertraut:
Brettspiele beherrsche ich gut,
Bei den Runen irre ich mich selten,
Lesen kann ich, Eisen und Holz bearbeiten,
Über das Land mit Skiern gleiten,
Den Bogen spannen, rudern nach Herzenslust,
Meinen Geist in beiden Künsten üben:
Verse dichten und die Harfe spielen.“

Rögnvaldr Kali, Jarl auf den Orkneys (12. Jahrhundert)

Dieser Anhang soll euch als Nachschlagewerk dienen. Vor dem ersten Spiel braucht ihr ihn nicht durchzulesen. Der erste Teil listet alle Ausbildungskarten nach Ihrer Nummer auf. Die Darstellung auf den Ausbildungskarten ist absichtlich knapp gehalten. Wenn euch Fragen kommen, lest einfach in der ausführlichen Beschreibung nach. Im zweiten Teil gehen wir auf die Ablagehilfen ein. Der dritte Teil gibt eine Übersicht über die Verwendung der Baustoffe im Spiel. Der vierte Teil bezieht sich auf die Waren im Spiel und der fünfte behandelt die Pläne und Gebäudeplättchen.

1. Karten

Jede Ausbildungskarte trägt unten rechts eine Nummer. Anhand dieser Nummer könnt ihr sie in der Kartenliste einfach finden. Die grundsätzlichen Regeln zu den Ausbildungskarten sind im Regelheft auf Seite 21 aufgeführt. Die Start-Ausbildungen erkennt ihr an den Kleinbuchstaben *(a, b, c)*, die Ausbildungen zum Nachziehen tragen eine Großbuchstaben *(A, B, C)*.



Nr.	Deck	Name	Pkt	Erläuterung	Typ
1	A	**Höker**	**0**	Auf allen Aktionsfeldern der Kategorie „Viehmarkt“ verringert sich der Gesamtpreis der Waren für dich um 1 Silber. *(Das Warenpaar Rind, Milch kostet dich also zum Beispiel nur noch 2 Silber statt 3 Silber.)* Waren, die nichts kosten, werden auch nicht günstiger.	**IMMER WENN**
2	C	**Patron**	**1**	Auf allen Aktionsfeldern im Spiel, deren Aktionen insgesamt mindestens 2 Silber kosten, wird der Gesamtpreis für dich immer um 1 Silber günstiger. Dazu zählen die Auswanderung ab Runde 2 sowie das Kaufen von Pökelfleisch oder der Warenpaare Rind, Milch bzw. Rind, Schaf, aber ggf. auch die Aktion „2 Sondermarken kaufen“. *(Immer wenn du ein Warenpaar erwirbst, verringert sich der Gesamtpreis um 1 Silber. Das Warenpaar Helm, Gürtel kostet dich also zum Beispiel nur noch 2 Silber statt 3 Silber. Auf den Preis für die Schiffskäufe wirkt sich diese Karte nicht aus.)*	**IMMER WENN**
3	A	**Pelzer**	**1**	Auf allen Aktionsfeldern, auf denen du gemäß ihrer Funktion genau 1 Silber bekommst, erhältst du zusätzlich auch immer 1 Waffenkarte „Falle“ dazu. Dies bezieht sich auf acht Felder des Spielplans *(4x Wochenmarkt, 2x Handwerk, 2x Ausbildung)*, nicht aber auf Aktionsfelder, auf denen du gemäß einer Ausbildung einen Silberbonus bekommst. Suche dir die Waffenkarte aus den offen abgelegten *(nötigenfalls den verdeckten)* Waffenkarten heraus.	**IMMER WENN**
4	c	**Jäger**	**0**	Bei jedem deiner Würfelwürfe verringert sich die Augenzahl zwangsweise um 1. Aus einer 1 wird zum Beispiel eine 0. Die Würfelwürfe verringern sich aber leider auch bei Überfall und Plünderung. *(Bei diesen Aktionen würdest du ja lieber hohe Würfelergebnisse erzielen. Diese Karte kann kombiniert werden mit anderen Karten, die Würfelergebnisse modifizieren.)*	**IMMER WENN**
5	A	**Häuptling**	**7**	Der Häuptling ist 7 Punkte wert. Dafür musst du sofort beim Ausspielen dieser Karte *(einmalig über diese Karte)* für dich ganz alleine eine Phase „Festmahl“ durchführen. *(Die reguläre Phase „Festmahl“ musst du in der laufenden Runde zusätzlich durchlaufen.)*	**SOFORT**
6	B	**Steinhauer**	**1**	Zu jedem Stein, den du von einem Bergstreifen nimmst *(und in deinen Vorrat legst)*, erhältst du 1 Silber dazu.	**IMMER WENN**
7	A	**Müller**	**3**	Du erhältst in jeder Runde unmittelbar nach der Phase „Festmahl“ *(Phase 9)* 1 bzw. 2 Silber bei 1 bzw. 2 Getreide, die du in deinem Vorrat hast. *(Getreide in deinen Häusern zählt also nicht dazu.)*	**IMMER WENN**
8	a	**Handwerksleiter**	**1**	Du erhältst in jeder Runde unmittelbar vor der Phase „Einnahmen“ *(Phase 7)* 1 Öl, falls du auf dem Spielplan mindestens fünf Wikinger in der Kategorie „Handwerk“ stehen hast. *(Wie viele Wikinger du tatsächlich auf den Feldern stehen hast, ist unabhängig von der Anzahl der Wikinger, die du ursprünglich eingesetzt hast.)*	**IMMER WENN**
9	A	**Erzschiffer**	**0**	Du erhältst in jeder Runde unmittelbar vor der Phase „Einnahmen“ *(Phase 7)* pro Drachenschiff, das du besitzt, 1 Erz, aber nur wenn du das Erz sofort auf die Abdeckfläche deines Heimatplans und/oder deiner Entdeckungspläne legst. *(Es spielt dabei keine Rolle, wie viel Erz in den Drachenschiffen liegt. Wenn du mehrere Erze erhältst, darfst du sie auch auf verschiedene Pläne legen.)*	**IMMER WENN**
10	A	**Melker**	**1**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 1 Milch und 1 Silber, wenn du mindestens 1 Schaf hast. Das Gleiche gilt zusätzlich oder alternativ, wenn du mindestens 1 Rind hast. *(Du kannst durch diese Karte also 2 Milch und 2 Silber bekommen.)*	**SOFORT**
11	c	**Dreizackjäger**	**1**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 1 Speer. Suche dir den Speer aus den offen abgelegten *(nötigenfalls den verdeckten)* Waffenkarten heraus. Für Speere, die du bei einer Aktion Walfang einsetzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, gilt, dass sie -2 statt -1 auf jeden deiner Würfelwürfe geben. *(Diese Karte kann kombiniert werden mit anderen Karten, die Würfelergebnisse modifizieren.)*	**SOFORT**
12	A	**Rudergänger**	**0**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 1 Truhe. Immer wenn du ein Drachenschiff nutzt, kannst du nach der Aktion 1 Waffenkarte vom verdeckten Nachziehstapel ziehen. Lege die Waffenkarte offen vor dir ab. *(Dabei ist egal, ob du das Drachenschiff für Überfall, Plünderung, Brandschatzung, Entdeckung oder Auswanderung nutzt. Es spielt keine Rolle, wie viel Erz in dem Drachenschiff liegt. Solltest du durch die Funktion einer anderen Karte mehrere Drachenschiffe auf einmal nutzen, erhältst du dennoch nur 1 Waffenkarte.)*	**SOFORT**

13 B	**Bogen-schütze**	**1**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 1 Waffenkarte „Pfeil und Bogen“. Suche dir die Waffenkarte aus den offen abgelegten (nötigenfalls den verdeckten) Waffenkarten heraus. Immer wenn du eine Aktion „Wildjagd“ nutzt, verringert sich jeder deiner Würfelwürfe um 1. Wenn du eine 1 würfelst, zum Beispiel auf 0. *(Diese Karte kann kombiniert werden mit anderen Karten, die Würfelergebnisse modifizieren.)*	**SOFORT**
14 C	**Schiffsherr**	**2**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 1 Walfleisch, sofern du mindestens ein Walfangboot, eine Knorr und ein Drachenschiff hast. Du erhältst 1 zusätzliches Walfleisch, wenn du sogar mindestens zwei Walfangboote, zwei Knorrs und zwei Drachenschiffe hast. *(Es spielt dabei keine Rolle, wie viel Erz in den Walfangbooten und Drachenschiffen liegt.)*	**SOFORT**
15 C	**Häusler**	**1**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 2 Met pro Haus, das du besitzt *(Stein- und Langhaus zählen dazu, Schuppen nicht)*. Immer wenn du im weiteren Verlauf des Spiels ein Stein- oder Langhaus baust, erhältst du 1 Fell.	**IMMER WENN**
16 C	**Kapitän**	**2**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* bei mindestens 4/5/6/7 Erz, die du insgesamt auf deinen Walfangbooten und Drachenschiffen liegen hast, 2/3/4/5 Silber. Das Erz, das auf den Walfangbooten voreingestellt *(bzw. eingezeichnet)* ist, zählt dabei nicht mit.	**SOFORT**
17 A	**Orient-fahrer**	**0**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* eine Aktion „1 Ware ⇧⇧⇧“, das heißt, dass du eine orangefarbene *(wahlweise aber auch eine rote oder grüne)* Marke gegen eine blaue Marke gleicher Größe tauschen kannst. *(Tausche also zum Beispiel 1 Obst in drei Schritten gegen 1 Schatztruhe ein oder 1 Rind in nur zwei Schritten gegen 1 Silberhort.)*	**SOFORT**
18 C	**Kämpfer**	**0**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* eine blaue Ware, sofern du mindestens ein Drachenschiff hast, das mit mindestens 2 Erz gefüllt ist. Welche Ware du bekommst, hängt von der Anzahl deiner mit je 2-3 Erz beladenen Drachenschiffe ab: Bei 1/2/3/4 solcher Drachenschiffe erhältst du 1 Seide/Schmuck/Silberhort/Silberhort. *(Du darfst statt des Schmucks nicht 1 Seide nehmen. Und du darfst statt des Silberhortes auch nicht 1 Seide oder 1 Schmuck nehmen. Außerdem ist es dir nicht erlaubt, 1 Drachenschiff zu verschenken oder zu verleugnen, um auf die gewünschte Belohnung zu kommen.)*	**SOFORT**
19 C	**Gastgeber**	**0**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* eine blaue Warenmarke in deinen Vorrat. Welche du erhältst, hängt von der Anzahl der Sondermarken ab, die du im Vorrat und auf deinen Plänen hast. Wenn du genau 3 Sondermarken hast, erhältst du 1 Seide. Wenn du genau 4 Sondermarken hast, erhältst du 1 Gewürz. Wenn du mindestens 5 Sondermarken hast, erhältst du 1 Schmuck. *(Du darfst statt des Gewürzes nicht 1 Seide nehmen. Und du darfst statt des Schmucks auch nicht 1 Seide oder 1 Gewürz nehmen. Außerdem ist es dir nicht erlaubt, 1 Sondermarke zu verschenken, um auf die gewünschte Belohnung zu kommen.)*	**SOFORT**
20 A	**Bauherr**	**0**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* eine Phase „Prämien“ nur für deine Häuser. Die reguläre Phase „Prämien“ in dieser Runde findet für dich trotzdem statt.	**SOFORT**
21 b	**Eintreiber**	**1**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* eine Phase „Prämien“ nur für deinen Heimatplan. Die reguläre Phase „Prämien“ in dieser Runde findet für dich trotzdem statt.	**SOFORT**
22 A	**Bergmann**	**1**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* pro Drachen-schiff, das du besitzt, 1 Stein, 1 Erz und 1 Silber. *(Es spielt dabei keine Rolle, wie viel Erz in den Drachenschiffen liegt.)*	**SOFORT**
23 A	**Haus-meister**	**1**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* pro Haus, das du besitzt, 2 Silber. *(Stein- und Langhaus zählen als Häuser, Schuppen nicht)*.	**SOFORT**
24 A	**Walfang-ausrüster**	**2**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* pro Knorr, die du besitzt, 1 Öl und pro Walfangboot, das du besitzt, 1 Holz *(aus dem allgemeinen Vorrat)*. *(Es spielt dabei keine Rolle, wie viel Erz in den Walfangbooten liegt.)*	**SOFORT**
25 B	**Pökelmann**	**1**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* pro Knorr, die du besitzt, 1 Pökelfleisch dazu.	**SOFORT**
26 c	**Fleisch-beschauer**	**0**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* pro rote Waren-sorte, von der du mindestens 1 Marke im Vorrat oder im Stall hast, 1 Silber dazu. Trächtige und nichtträchtige Schafe gelten als Marken gleicher Warensorte. Das Gleiche gilt für die Rinder. *(Rote Waren in deinen Häusern zählen nicht mit.)*	**SOFORT**
27 A	**Fischer**	**1**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* pro Walfang-boot, das du besitzt, 1 Stockfisch dazu *(also maximal 3 Stockfische)*. *(Es spielt dabei keine Rolle, wie viel Erz in den Walfangbooten liegt.)*	**SOFORT**
28 B	**Schlosser**	**1**	Bei jeder Truhe oder Schatztruhe, die du neu in deinen Vorrat erhältst, kannst du zusätzlich 1 Silber bezahlen, um dafür 1 Öl zu erhalten.	**IMMER WENN**
29 B	**Jagd-pökeler**	**3**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* pro Waren-kombination Wild-/Walfleisch in deinem Vorrat 1 Pökelfleisch dazu. *(Waren, die auf deinen Plänen liegen, spielen keine Rolle.)*	**SOFORT**
30 B	**Seiden-händler**	**3**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* Silber: Du erhältst 1/3/6 Silber, falls du 1/2/3 Seide im Vorrat liegen hast. *(Die Seide auf deinen Plänen zählt nicht dazu.)*	**SOFORT**

31 C	**Lagerist**	**2**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* von genau einer Warensorte, die du dreimal im Vorrat hast, eine vierte Marke dazu. *(Die Ställe sind nicht damit gemeint, Schafe und Rinder zählen also nicht dazu. Die grünen Handwerks- und blauen Luxuswaren dagegen zählen mit. Waren, die auf deinen Plänen liegen, spielen keine Rolle.)*	**SOFORT**
32 A	**Kampf-führer**	**2**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* Waffenkarten vom verdeckten Stapel. Wie viele Karten du bekommst, hängt von der Anzahl deiner Drachenschiffe ab: Bei 0/1/2/3/4 Drachenschiffen erhältst du 0/2/5/10/10 neue Waffenkarten. Ziehe die Waffenkarten vom verdeckten Nachziehstapel und lege sie offen vor dir ab. *(Es spielt dabei keine Rolle, wie viel Erz in den Drachenschiffen liegt.)*	**SOFORT**
33 A	**Schaf-scherer**	**2**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)*, falls du genau 3 Schafe hast, 1 Wolle. Solltest du genau 4 oder 5 Schafe haben, erhältst du sogar 2 Wolle. Solltest du sogar mindestens 6 Schafe haben, erhältst du 3 Wolle. *(Dabei spielt es keine Rolle, ob die Schafe trächtig oder nichtträchtig sind.)*	**SOFORT**
34 a	**Hirte**	**0**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)*, falls du mindestens 2 Schafe hast, 1 Milch und 1 Wolle. Wenn du beim Ausspielen der Karte sogar 4 Schafe hast, erhältst du zusätzlich 1 weitere Wolle. *(Dabei spielt es keine Rolle, ob die Schafe trächtig oder nichtträchtig sind.)*	**SOFORT**
35 A	**Viehzüchter**	**0**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und mit dieser Karte danach nicht mehr)* eine Phase „Tiervermehrung“ nur für dich. Dies gilt *(in Bezug auf andere Ausbildungen)* als eigenständige Phase „Tiervermehrung“.	**SOFORT**
36 A	**Smutje**	**2**	Du erhältst vor jedem Fernhandel *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* eine Aktion „1 Ware ⇧“ unter der Bedingung, dass diese Ware 1 Pökelfleisch, Wildfleisch oder Walfleisch ist. *(Schaf oder Rind sind nicht gemeint. Du darfst diese Felder übrigens generell auch dann nutzen, wenn du zwar 1 Silber bezahlst, danach aber keine einzige grüne Handwerksware auf die Rückseite wendest. Smut heißt im Übrigen „Schmutz“. Smutje bedeutet also etwa „Schmuddelchen“.)*	**IMMER WENN**
37 A	**Handels-kaufmann**	**1**	Du erhältst vor jedem Fernhandel *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* eine Aktion „1 Ware ⇧“. *(Ganz nebenbei und für diese Karte vielleicht relevant: Du darfst die Felder „Fernhandel“ auch dann nutzen, wenn du zwar 1 Silber bezahlst, danach aber keine einzige grüne Handwerksware auf die Rückseite wendest.)*	**IMMER WENN**
38 A	**Friedens-stifter**	**2**	Du kannst dir in jeder Runde in der „Waffenphase“ *(Phase 4)*, statt eine Waffenkarte zu ziehen, wahlweise 1 Holz, 1 Stein oder 1 Erz aus dem allgemeinen Vorrat aussuchen.	**IMMER WENN**
39 C	**Umrüster**	**2**	Du kannst Erz, das du auf Walfangbooten und Drachenschiffen liegen hast, jederzeit im Spiel (und so oft, wie du möchtest) zurück in deinen Vorrat legen. *(Das eine Erz, welches auf deinen Walfangbooten fest vorgegeben ist, kannst du natürlich nicht in deinen Vorrat legen.)*	**JEDER-ZEIT**
40 B	**Schreiner-meister**	**3**	Du kannst Holz aus deinem Vorrat jederzeit auf leere Felder deines Stein- oder Langhauses legen. *(Das Holz hat damit in den Häusern die gleiche Funktion, wie Silber.)*	**JEDER-ZEIT**
41 a	**Trantüte**	**1**	Du kannst in jeder Runde einmal, unmittelbar nach der Phase „Prämien“ *(Phase 10)*, wahlweise *(genau)* 1 Silber oder 1 Met gegen 1 Öl tauschen.	**IMMER WENN**
42 b	**Verwalter**	**2**	Du kannst in jeder Runde einmal, unmittelbar vor der Phase „Einnahmen“ *(Phase 7)*, wahlweise 1 Holz oder 1 Stein in einen deiner Schuppen ablegen, um dafür sofort 1 Silber zu erhalten. *(Du erhältst das Silber nur, wenn du auch einen Baustoff ablegst.)*	**IMMER WENN**
43 A	**Obst-pflücker**	**0**	Du erhältst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und mit dieser Karte danach nicht mehr)* 1 Obst.	**SOFORT**
44 B	**Schneider-meister**	**1**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 1 Fell, 1 Wolle und 1 Leinen aus deinem Vorrat abgeben, um dafür 1 Kleidung und 3 Silber zu erhalten.	**JEDER-ZEIT**
45 C	**Seeräuber**	**-1**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 1 Holz und 6 Silber abgeben, um dafür 1 Schatztruhe zu erhalten.	**JEDER-ZEIT**
46 B	**Schiffsbau-meister**	**1**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 3 Holz und 1 Wolle aus deinem Vorrat gegen 1 Drachenschiff tauschen. Statt der Wolle kannst du auch 1 Leinen abgeben. *(Das Drachenschiff kannst du natürlich nur dann bekommen, wenn du auch dafür Platz im Hafen hast. Die Wikinger haben ihre Segel bevorzugt aus Wolle hergestellt.Diese Aktionen gelten nicht als Aktion „Schiffbau“, wie sie auf anderen Karten gefordert wird.)*	**JEDER-ZEIT**
47 a	**Gerber**	**2**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 1 Pökelfleisch aus deinem Vorrat gegen 1 Fell tauschen.	**JEDER-ZEIT**
48 A	**Farmer**	**3**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 1 Rind aus deinem Rinderstall abgeben, um dafür 1 Schmuck zu erhalten. *(Dabei spielt es keine Rolle, ob das Rind trächtig oder nichtträchtig ist.)*	**JEDER-ZEIT**
49 C	**Pflüger**	**3**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 1 Rind aus deinem Rinderstall abgeben, um dafür folgende Waren je einmal zu erhalten: Erbsen, Flachs, Bohnen, Getreide, Kohl. *(Dabei spielt es keine Rolle, ob das Rind trächtig oder nichtträchtig ist.)* Dies gilt (in Bezug auf andere Ausbildungen) als zusätzliche Erntephase *(also Phase 2)* für dich.	**JEDER-ZEIT**
50 A	**Runen-graveur**	**2**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 1 Runenstein aus deinem Vorrat abgeben, um dafür 1 Fell zu erhalten.	**JEDER-ZEIT**
51 B	**Steinmetz-meister**	**1**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 1 Runenstein aus deinem Vorrat abgeben, um dafür 1 Silber und 1 Milch zu erhalten. Statt der Milch kannst du auch 1 Kohl nehmen.	**JEDER-ZEIT**

52 a	**Hauslehrer**	**0**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 1 Silber bezahlen, um dafür eine Ausbildung von deiner Hand auszuspielen.	**JEDER-ZEIT**
53 b	**Hofladen-besitzer**	**1**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 1 Silber bezahlen, um eine orangefarbene Ware auf ihre rote Seite zu drehen. Dies zählt als Aktion „1 Ware ⇧“.	**JEDER-ZEIT**
54 A	**Geschäfts-mann**	**3**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 1 Tafelsilber aus deinem Vorrat abgeben, um dafür wahlweise 1 Seide oder 1 Truhe zu erhalten.	**JEDER-ZEIT**
55 C	**Schatz-meister**	**2**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 1 Truhe aus deinem Vorrat und 3 Silber abgeben, um dafür 1 Schatztruhe zu erhalten.	**JEDER-ZEIT**
56 A	**Waffen-händler**	**1**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 2 beliebige Waffenkarten abgeben, um dafür 1 Erz aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten.	**JEDER-ZEIT**
57 b	**Bohnen-bauer**	**1**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 2 Bohnen aus deinem Vorrat abgeben, um dafür ein Warenpaket zu erhalten, das aus 1 Warenmarke „Erbsen“, 1 Met und 1 Stockfisch besteht.	**JEDER-ZEIT**
58 A	**Leinöl-presser**	**3**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 2 Flachs aus deinem Vorrat gegen 3 Öl tauschen.	**JEDER-ZEIT**
59 A	**Leinweber**	**0**	Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 2 Flachs aus deinem Vorrat und 1 Silber abgeben, um dafür 2 Leinen zu erhalten.	**JEDER-ZEIT**
60 C	**Aufseher**	**2**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig im Spiel)* einen Wikinger von einem Aktionsfeld deiner Wahl zurück auf deinen Thingplatz nehmen, um ihn in der laufenden Runde erneut einzusetzen. Du kannst zusätzlich so viel Silber bezahlen, wie der Rundenzahl entspricht, um statt einen zwei Wikinger von genau einem Aktionsfeld zurückzunehmen. *(In Runde 5 kostet es also z. B. 5 Silber.) (Beim Zurücknehmen der Wikinger kann es passieren, dass ein Aktionsfeld leer wird. Dieses kann dann in der gleichen Runde noch ein weiteres Mal genutzt werden.)*	**SOFORT**
61 C	**Werft-eigner**	**3**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 1 Drachenschiff für 8 Silber verkaufen. Sollte auf dem Drachenschiff Erz liegen, geht es bei dem Verkauf verloren.	**SOFORT**
62 b	**Fein-schmied**	**3**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 1 Erz und 1 Silber abgeben, um dafür wahlweise eine Sondermarke „Kruzifix“ oder „Gewandnadel“ zu erhalten. *(Sollten beiden Marken nicht mehr zu haben sein, hat diese Karte zwar keine Funktion mehr, ist aber trotzdem ihre 3 Punkte wert.)*	**SOFORT**
63 C	**Horn-dreher**	**2**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 1 Schaf aus deinem Schafstall abgeben, um dafür 1 Pökelfleisch, 1 Fell und 1 Wolle zu erhalten. *(Dabei spielt es keine Rolle, ob das Schaf trächtig oder nichtträchtig ist.)* Wenn das Trinkhorn noch zu haben ist, kannst du es zusätzlich oder alternativ zum Preis von 3 Silber erwerben.	**SOFORT**
64 A	**Schiffs-bauer**	**1**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 1 Walfangboot gegen 1 Drachenschiff tauschen, wenn du dafür 2 Silber bezahlst. Sollte auf dem Walfangboot, das du abgibst, 1 Erz liegen, geht es beim Tausch verloren. *(Dies gilt nicht als Aktion Schiffbau.)*	**SOFORT**
65 A	**Drachen-töter**	**0**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 2 Fallen und 2 Speere gegen 1 Schatztruhe tauschen.	**SOFORT**
66 A	**Acker-bauer**	**0**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 1 Silber zahlen, um eine einzige Warenmarke bis zu zweimal gegen eine wertvollere zu tauschen. Tausche die Ware jedesmal gegen eine andere Ware, die in den Warenkästen diagonal rechts oberhalb liegt *(also zum Beispiel Bohnen über den Zwischenschritt Pökelfleisch gegen „Haut und Knochen“ oder Kohl über den Zwischenschritt Schaf gegen Gewand).*	**SOFORT**
67 C	**Leibkoch**	**1**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 4 Silber bezahlen, um dafür 2 Tafelsilber, 1 Wildfleisch und 1 Met zu erhalten.	**SOFORT**
68 A	**Waffen-lieferant**	**2**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 4 Waffenkarten vom verdeckten Nachziehstapel ziehen und sie offen vor dir ablegen.	**SOFORT**
69 c	**Grund-ausstatter**	**1**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* deine Waffenkarten auf je 2 pro Sorte auffüllen. *(Wenn du also zum Beispiel 2 Waffenkarten „Pfeil und Bogen“ und 1 Falle hast, bekommst du 1 Falle, 2 Speere und 2 Langschwerter dazu.)* Suche dir die Waffenkarten aus den offen abgelegten *(nötigenfalls den verdeckten)* Waffenkarten heraus.	**SOFORT**
70 B	**Kurier**	**0**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* die Sondermarke „Gewandnadel“, nur wenn sie auf einem Plan eines beliebigen Spielers liegt *(inklusive dir selber)*, in deinen Vorrat legen. Die Position, von der du die Gewandnadel nimmst, musst du mit 1 Tafelsilber und 1 Runenstein aus dem allgemeinen Vorrat auffüllen.	**SOFORT**
71 C	**Spelunken-wirt**	**-1**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* die Sondermarke „Trinkhorn“, nur wenn sie auf einem Plan eines beliebigen Spielers liegt *(inklusive dir selber)*, in deinen Vorrat legen. Die Position, von der du das Trinkhorn nimmst, musst du mit 1 Truhe und 1 Runenstein aus dem allgemeinen Vorrat auffüllen.	**SOFORT**
72 B	**Jarl**	**2**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* ein Steinhaus kaufen. *(Der Kauf gilt nicht als Aktion „Hausbau“.)* Der Preis entspricht der aktuellen Rundenzahl. *(In Runde 5 kostet das Steinhaus also z. B. 5 Silber.)*	**SOFORT**
73 C	**Kunst-schmied**	**2**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* entweder 1 Tafelsilber oder eine der Sondermarken „Kruzifix“ oder „Kelch“ kaufen. Das Tafelsilber kostet 0 Silber, das Kruzifix 2 Silber und der Kelch 5 Silber. *(Dies entspricht den aufgedruckten Preisen.)*	**SOFORT**

74 A	**Kuhhirte**	**1**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* genau 2 Silber und 1 Getreide aus deinem Vorrat abgeben, um dafür 1 nichtträchtiges Rind in deinen Rinderstall zu bekommen.	**SOFORT**
75 C	**Fallmeister**	**0**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und mit dieser Karte danach nicht mehr)* für 1 Silber eine Warenmarke „Haut und Knochen“ kaufen.	**SOFORT**
76 A	**Heim-kehrer**	**1**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* von jedem Feld der vierten Spalte je einen (der in den meisten Fällen vier) Wikinger nehmen und zurück auf deinen Thingplatz stellen, um ihn in der gleichen Runde erneut einzusetzen. *(Dies gilt auch, wenn auf Feldern der vierten Spalte weniger als vier Wikinger stehen.)*	**SOFORT**
77 A	**Gefolgs-mann**	**0**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* zusätzlich zu deiner Aktion ein besetztes Aktionsfeld der zweiten Spalte nutzen. Dabei ist unerheblich, von wem das Feld besetzt ist. Wichtig ist nur, dass es besetzt ist. *(Es ist nicht erlaubt, stattdessen ein besetztes Aktionsfeld der ersten, dritten oder vierten Spalte oder ein unbesetztes Aktionsfeld zu nutzen.)* Solltest du eine Aktion „Falle stellen“ oder „Plünderung“ wählen, bekommst im Falle des Scheiterns keinen Wikinger zurück.	**SOFORT**
78 B	**Handels-reisender**	**0**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)*, sofern du 1/2/3/4 Knorrs hast, entsprechend bis zu 2/4/6/7 Marken auf die Rückseite drehen. Der Effekt darf nicht auf Tiere angewendet werden. *(Dies gilt aber nicht als Aktion „x Waren ⇧“.)*	**SOFORT**
79 A	**Besamer**	**1**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und mit dieser Karte danach nicht mehr)* 1 nicht-trächtiges Rind, das in deinem Rinderstall steht, auf die Seite „trächtiges Rind“ drehen. *(Dies gilt nicht als Phase „Tiervermehrung“.)*	**SOFORT**
80 B	**Hirten-junge**	**0**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und mit dieser Karte danach nicht mehr)* 2 Silber bezahlen, um dafür 1 nichtträchtiges Schaf in deinen Schafstall zu bekommen.	**SOFORT**
81 C	**Quartier-meister**	**2**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und mit dieser Karte danach nicht mehr)* ein Drachenschiff kaufen. Der Kaufpreis dieses Schiffes verringert sich pro Langschwert, das du hast, um je 1 Silber. Dabei zählen die Waffenkarten „Pfeil und Bogen“ und „Speer“ wie ein halbes Langschwert. Der Kaufpreis wird am Ende abgerundet.	**SOFORT**
82 B	**Drachen-schiff-entwickler**	**1**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und mit dieser Karte danach nicht mehr)* ein Drachenschiff kaufen. Der Preis hängt von der Anzahl deiner Knorrs ab: Wenn du 1/2/3 Knorrs hast, kostet es *(statt der üblichen 8 Silber)* nur noch entsprechend 6/3/1 Silber. *(Anders ausgedrückt verringert sich der Preis um 2/5/7 Silber.)*	**SOFORT**
83 A	**Groß-händler**	**1**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und mit dieser Karte danach nicht mehr)* eine Aktion „4 Waren ⇧“ nutzen. Im Unterschied zum Aktionsfeld gleicher Darstellung müssen bei dieser Aktion allerdings alle vier Marken gleich sein. *(Sie müssen also in Farbe und Form übereinstimmen.)* Du darfst auch weniger als vier Marken aufwerten. Trächtige und nichtträchtige Tiere gelten als Marken der gleichen Art.	**SOFORT**
84 B	**Hafen-wärter**	**0**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und mit dieser Karte danach nicht mehr)* eine Auswanderung vornehmen. Diese Auswanderung hat grundsätzlich den gleichen Preis wie auf dem Aktionsfeld, wird aber um so viel Silber günstiger, wie du *(vor der Auswanderung)* große Schiffe hast. *(Dieser Betrag kann nicht unter 0 sinken. Zu den großen Schiffen zählen Knorrs und Drachenschiffe. Es spielt keine Rolle, wie viel Erz in den Drachenschiffen liegt.)*	**SOFORT**
85 C	**Hornbläser**	**0**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und mit dieser Karte danach nicht mehr)* erst 1 Silber bezahlen, um eine Aktion „Wildjagd“ zu nutzen. Gleich danach kannst du zusätzlich oder alternativ 2 Silber bezahlen, um eine Aktion „Falle stellen“ zu nutzen. Solltest du bei einer dieser Aktionen scheitern *(oder gar bei beiden Aktionen)*, bekommst du keine Wikinger zurück.	**SOFORT**
86 A	**Fellkäufer**	**3**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und mit dieser Karte einmalig im Spiel)* 2/4/6 Silber bezahlen, um dafür 1/2/3 Felle zu erhalten.	**SOFORT**
87 A	**Berg-prediger**	**0**	Du kannst sofort beim Ausspielen dieser Karte die Sondermarke „Kruzifix“ vom ovalen Ablage-plan in deinen Vorrat nehmen. Alternativ kannst du eine Aktion „4 Baustoffe von einem Berg-streifen nehmen“ nutzen. *(Du musst diese 4 Baustoffe alle vom gleichen Bergstreifen nehmen. Auch hier gelten die 2 Silber als eine Baustoffposition.)*	**SOFORT**
88 C	**Kontorist**	**2**	Du kannst vor jedem Fernhandel *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Aus-bildung)* mehrmals 1 Silber zahlen, um dafür je einmal die Aktion „1 Ware ō“ zu nutzen. Du kannst die Ware also gegen eine andere Ware tauschen, die sich in den Warenkästen schräg links oberhalb der anderen befindet *(so z. B. 1 Rind gegen 1 Gewand)*. Wie oft du dir die Aktion vor einem Fernhandel kaufen kannst, entspricht der Anzahl deiner Knorrs. *(Du darfst die Felder des Fernhandels übrigens generell auch dann nutzen, wenn du zwar 1 Silber bezahlst, danach aber keine einzige grüne Handwerksware auf die Rückseite drehst.)*	**IMMER WENN**
89 a	**Stein-schleuderer**	**1**	Für Steine, die du bei den Aktionen „Überfall“ oder „Plünderung“ einsetzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, gilt, dass sie +2 statt +1 auf jeden deiner Würfelwürfe geben. *(Diese Karte kann kombiniert werden mit anderen Karten, die Würfelergebnisse modifizieren.)*	**IMMER WENN**

90 C	**Schwert-kämpfer**	**2**	Immer bevor du eine Aktion „Überfall“ nutzt *(auf dem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, kannst du vorher genau 1 Erz aus dem überfallenden Drachenschiff zurück in den allgemeinen Vorrat geben, damit deine Würfe bei deinem nun folgenden Überfall mit +2 modifiziert werden. *(Dies gilt nicht für die Plünderung. Diese Karte kann kombiniert werden mit anderen Karten, die Würfelergebnisse modifizieren.)*	**IMMER WENN**
91 c	**Nachzügler**	**0**	Immer wenn die Aktionsphase *(Phase 5)* endet, kannst du 1 Silber zahlen, um ohne Wikinger-einsatz in der ersten Spalte ein unbesetztes Aktionsfeld zu nutzen, sofern du ein Feld darüber oder ein Feld darunter einen eigenen Wikinger stehen hast. *(Dies gilt nicht, wenn sich das Aktionsfeld links neben zwei Wikingern befindet, die du in der zweiten Spalte eingesetzt hast. Im Solospiel gilt die Nachbarschaft nur zu Wikingern in der aktiven Farbe.)*	**IMMER WENN**
92 C	**Trost-spender**	**1**	Immer wenn die Ernte ausfällt *(in Phase 2)*, erhältst du 1/2/3 Silber, falls du zu diesem Zeitpunkt mindestens 3/4/5 Sondermarken besitzt. *(Die Größe der Sondermarken spielt dabei genauso wenig eine Rolle, wie die Tatsache, ob die Marken in deinem Vorrat oder auf deinen Plänen liegen. Sondermarken, die du wieder abgeben musstest, zählen nicht mit.)*	**IMMER WENN**
93 C	**Helfer in der Not**	**3**	Immer wenn die Ernte ausfällt *(in Phase 2)*, erhältst du bei genau 1 Walfangboot, das du besitzt, 1 Warenmarke „Bohnen“. Wenn du genau 2 Walfangboote hast, erhältst du 1 Getreide, bei 3 Walfangbooten 1 Kohl. *(Dabei ist egal, mit wie viel Erz die Walfangboote beladen sind. Du darfst statt des Getreides keine Bohnen nehmen. Und du darfst statt des Kohls auch nicht Getreide oder Bohnen nehmen. Außerdem ist es dir nicht erlaubt, 1 Walfangboot zu verschenken oder zu verleugnen, um auf die gewünschte Belohnung zu kommen. Auch wenn du durch die Karte eine Erntefrucht erhältst, gilt dies in Bezug auf andere Ausbildungen immer noch als „Ernteausfall“.)*	**IMMER WENN**
94 A	**Orient-händler**	**2**	Immer wenn die Ernte ausfällt *(in Phase 2)*, kannst du genau einmal 2 Öl aus deinem Vorrat gegen 1 Gewürz tauschen.	**IMMER WENN**
95 A	**Wanderer**	**1**	Immer wenn die Ernte ausfällt *(in Phase 2)*, kannst du eine Aktion „2 Baustoffe von einem Berg-streifen nehmen“ nutzen. *(Auch hier gelten 2 Silber als eine Baustoffposition.)*	**IMMER WENN**
96 A	**Fleisch-händler**	**1**	Immer wenn die Ernte ausfällt *(in Phase 2)*, kannst du entweder 1 Wildfleisch aus deinem Vorrat abgeben, um dafür 1 Walfleisch zu erhalten, oder 1 Walfleisch aus deinem Vorrat abgeben, um dafür 2 Wildfleisch zu erhalten.	**IMMER WENN**
97 B	**Erbsen-zähler**	**1**	Immer wenn die Ernte ausfällt *(in Phase 2)*, verdoppeln sich die Erbsen in deinem Vorrat – jedoch nicht über die Höchstgrenze von 8 Erbsen hinaus. *(Es verdoppeln sich also maximal 4 Erbsen. Dies bezieht sich nicht auf die Erbsen, die in deinen Häusern liegen.)*	**IMMER WENN**
98 A	**Edelmann**	**2**	Immer wenn du 1 Getreide in ein Stein- oder Langhaus legst, kannst du sofort danach einmal 2 Silber bezahlen, um 1 Seide zu erhalten.	**IMMER WENN**
99 A	**Lehr-meister**	**2**	Immer wenn du 1 neue Ausbildung auf die Hand nehmen darfst, kannst du darauf verzichten, um anstelle dessen eine Ausbildung, die du bereits auf der Hand hältst, auszuspielen. *(Dies gilt, wenn du mehrere Ausbildung auf einmal bekommst, für jede einzelne Ausbildung. Entscheide dann für jede Ausbildung nacheinander, wie du vorgehen möchtest.)*	**IMMER WENN**
100 b	**Toten-gräber**	**-1**	Immer wenn du 1 Runenstein auf einen Entdeckungsplan legst, erhältst du 1 Silber. *(Dies bezieht sich nicht auf die Abdeckfläche deines Heimatplans.)*	**IMMER WENN**
101 B	**Recht-sprecher**	**1**	Immer wenn du 1 Runenstein in eines deiner Häuser legst *(Stein- oder Langhaus)*, erhältst du 1 Met und 1 Silber. *(Dies bezieht sich nicht auf die Abdeckfläche deines Heimatplans oder die Entdeckungspläne.)*	**IMMER WENN**
102 B	**Pelz-händler**	**2**	Immer wenn du auf einem Aktionsfeld *(nicht durch eine Ausbildung)* eine einzelne Aktion „1 Ware ⇧“ erhältst, kannst du statt diese Aktion zu nutzen auch 1 Wildfleisch oder 1 Seide gegen 1 Pelz tauschen. *(Für die Aktionen „2/3/4 Waren ⇧“ gilt dies nicht.)*	**IMMER WENN**
103 C	**Wald-schmied**	**3**	Immer wenn du das Aktionsfeld, auf dem du 1 Holz/Erz in 1 Truhe und 1 Silber umwandelst, für einen Erz-Tausch nutzt, erhältst du unmittelbar davor eine Aktion „1 Baustoff von einem Bergstreifen nehmen“. *(Dies gilt nicht, wenn du 1 Holz umwandelst.)* Das Gleiche gilt auf dem Aktionsfeld, auf dem du 1 Erz in eine blaue Ware, die ein Symbol einer „Schmiedezange“ hat, umwandeln kannst. *(Auf dem Bergstreifen gelten auch hier 2 Silber als eine Baustoffposition. Tipp: Umkreise das Erz auf deinem Heimatplan sehr früh.)*	**IMMER WENN**
104 b	**Bußpilger**	**0**	Immer wenn du bei einem Überfall würfelst und dich schon nach dem *(ersten oder)* zweiten Mal Würfeln entscheidest, die Aktion für gescheitert zu erklären, erhältst du zusätzlich zur Entschädigung (die aus 1 Stein und 1 Langschwert besteht) wahlweise 1 Stockfisch oder 1 Öl.	**IMMER WENN**
105 B	**Knorr-bauer**	**3**	Immer wenn du das Aktionsfeld „Bootsbau“ der Kategorie „Schiffbau“ nutzt *(das ist das Schiffs-baufeld in der ersten Spalte des Spielplans)*, kannst du anstelle eines Walfangbootes auch für 3 Holz eine Knorr bauen. *(Dies gilt gleichfalls als Aktion „Schiffbau“.)*	**IMMER WENN**
106 B	**Brandleger**	**-1**	Immer wenn du das Aktionsfeld „Brandschatzung“ nutzen möchtest, musst du bei 3 bzw. 4 Drachenschiffen in deiner Bucht entsprechend ein bzw. zwei Wikinger weniger auf das Aktionsfeld einsetzen. *(Es spielt dabei wie gehabt keine Rolle, wie viel Erz in den Drachenschiffen liegt.)*	**IMMER WENN**
107 B	**Abenteurer**	**1**	Immer wenn du das Aktionsfeld „Shetland- oder Färöer-Inseln entdecken“ nutzt, kannst du statt der Shetland-Inseln oder der Färöer-Inseln jede der anderen offen ausliegenden Entdeckungs-pläne nehmen. Auch für diese Entdeckungen benötigst du dann nur ein beliebiges Schiff, zum Beispiel ein Walfangboot.	**IMMER WENN**

108 c	**Eisen-schmied**	**2**	Immer wenn du das Aktionsfeld, auf dem du 1 Holz/Erz in 1 Truhe und 1 Silber umwandelst, für einen Erz-Tausch nutzt, kannst du 1 Silber zahlen, um dafür einen der hier eingesetzten Wikinger zurückzubekommen und ihn in der gleichen Runde noch einmal einzusetzen. *(Dies gilt nicht, wenn du 1 Holz umwandelst.)* Das Gleiche gilt auf dem Aktionsfeld, auf dem du 1 Erz in eine blaue Ware, die ein Symbol einer „Schmiedezange“ hat, umwandeln kannst. *(Tipp: Umkreise das Erz auf deinem Heimatplan sehr früh.)*	**IMMER WENN**
109 B	**Zahlmeis-ter**	**2**	Immer wenn du dasjenige Aktionsfeld „Fernhandel“ nutzt, für welches du zwei Wikinger einsetzen musst, erhältst du anschließend pro Knorr, die du besitzt, 1 Silber. *(Du darfst die Felder „Fernhandel“ übrigens generell auch dann nutzen, wenn du zwar 1 Silber bezahlst, danach aber keine einzige grüne Handwerksware auf die Rückseite wendest.)*	**IMMER WENN**
110 C	**BirkaSied-ler**	**1**	Immer wenn du dasjenige Aktionsfeld „Fernhandel“ nutzt, für welches du zwei Wikinger einsetzen musst, kannst du anschließend eine Aktion „Auswanderung“ nutzen, in der Form, wie sie auf den Aktionsfeldern angeboten wird. *(Du darfst die Felder „Fernhandel“ übrigens generell auch dann nutzen, wenn du 1 Silber bezahlst, danach aber keine einzige grüne Handwerksware auf die Rückseite wendest.)*	**IMMER WENN**
111 C	**Künstler**	**1**	Immer wenn du ein Aktionsfeld der Kategorie „Handwerk“ nutzt, erhältst du pro Baustoffart, die du dabei umwandelst, 1 Silber dazu. *(Baustoffe sind Holz, Stein und Erz. Es zählt nicht jeder einzelne Baustoff, sondern die Baustoffart.)*	**IMMER WENN**
112 b	**Schank-wirt**	**0**	Immer wenn du ein Aktionsfeld der Kategorie „Handwerk“ nutzt, erhältst du zusätzlich 1 Met.	**IMMER WENN**
113 a	**Hand-werks-lehrling**	**0**	Immer wenn du ein Aktionsfeld der Kategorie „Handwerk“ nutzt, kannst du vorher eine Aktion „1 Baustoff vom Bergstreifen nehmen“ nutzen. *(Auch hier zählt das Feld mit den 2 Silber als eine Baustoffposition.)*	**IMMER WENN**
114 C	**Seiden-sticker**	**3**	Immer wenn du ein Aktionsfeld der Kategorie Handwerk nutzt, kannst du nach der Aktion zusätzlich 3 Silber bezahlen, um dafür genau 1 Seide zu erhalten.	**IMMER WENN**
115 b	**Fürsten-frau**	**1**	Immer wenn du ein Aktionsfeld der Kategorie Hausbau nutzt, erhältst du zusätzlich 1 Tafelsilber. *(Dies gilt auch auf dem Aktionsfeld der vierten Spalte, auf dem du zusätzlich zum Haus ein Schiff baust.)*	**IMMER WENN**
116 c	**Maurer-meister**	**2**	Immer wenn du ein Aktionsfeld der Kategorie „Hausbau“ nutzt, kannst du für das Stein- oder Langhaus, das du baust, 1 Stein weniger bezahlen. *(Dies gilt auch auf dem Aktionsfeld der vierten Spalte, auf dem du zusätzlich zum Haus ein Schiff baust. Auf den Schuppen würde diese Karte nur angewendet werden können, wenn die Baukosten durch Stein ersetzt werden würden.)*	**IMMER WENN**
117 A	**Reeder**	**3**	Immer wenn du eine Knorr oder ein Drachenschiff baust, indem du dafür mindestens 1 Holz abgibst, erhältst du danach eine Aktion „1 Ware ⇧“. *(Dies gilt auch auf dem Aktionsfeld der vierten Spalte, auf dem du zusätzlich zum Schiff ein Haus baust.)*	**IMMER WENN**
118 c	**Lasten-träger**	**0**	Immer wenn du ein Aktionsfeld der Kategorie „Wochenmarkt“ nutzt, erhältst du zusätzlich 1 Met und 1 Stein. *(Zu den Aktionsfeldern „Wochenmarkt“ zählt auch das große Feld in der vierten Spalte.)*	**IMMER WENN**
119 b	**Milch-mann**	**1**	Immer wenn du ein Aktionsfeld der Kategorie „Wochenmarkt“ nutzt, erhältst du zusätzlich 1 Milch. *(Zu den Aktionsfeldern „Wochenmarkt“ zählt auch das große Feld in der vierten Spalte.)*	**IMMER WENN**
120 b	**Zwischen-händler**	**2**	Immer wenn du ein Aktionsfeld der Kategorie „Wochenmarkt“ nutzt, kannst du genau 1 Silber bezahlen, um danach eine Aktion „1 Ware ⇧“ zu erhalten. *(Zu den Aktionsfeldern „Wochenmarkt“ zählt auch das große Feld in der vierten Spalte.)*	**IMMER WENN**
121 B	**Zimmerer**	**0**	Immer wenn du ein Aktionsfeld der Kategorien „Haus- und Schiffbau“ nutzt, erhältst du vorher eine Aktion „1 Baustoff vom Bergstreifen nehmen“. *(Auch hier gelten 2 Silber als eine Baustoffposition.)*	**IMMER WENN**
122 A	**Bergwach-mann**	**0**	Immer wenn du ein Aktionsfeld mit einer Aktion „Baustoffe von einem oder mehreren Bergstreifen nehmen“ nutzt, kannst du zusätzlich 1 Ware erhalten. Du erhältst 1 Met, wenn du durch die Aktion genau 2 unterschiedliche Warenarten bekommst *(z. B. Erz und Silber)*. Du erhältst 1 Fell bzw. 1 Truhe, wenn du genau 3 bzw. 4 unterschiedliche Warenarten bekommst. *(Die 4 unterschiedlichen Waren wären dann Holz, Stein, Erz und Silber.)*	**IMMER WENN**
123 C	**Olitäten-krämer**	**1**	Immer wenn du ein Aktionsfeld nutzt, auf dem du eine dort vorgesehene Aktion „1 Ware ⇧“ erhältst, kannst du anschließend 1 Öl gegen 1 Tafelsiber tauschen *(auch dann, wenn du das Öl erst in dieser Aktion erhandelt haben solltest).*	**IMMER WENN**
124 B	**Schub-karren-schieber**	**1**	Immer wenn du ein Aktionsfeld nutzt, das dir genau 2 Silber einbringt (nicht mehr und nicht weniger), kannst du die 2 Silber sofort wieder ausgeben, um dafür 1 Getreide und 2 Holz *(aus dem allgemeinen Vorrat)* zu erhalten.	**IMMER WENN**
125 c	**Schrift-gelehrter**	**0**	Immer wenn du eine Aktion „Entdeckung“ *(orange)* oder „Auswanderung“ *(gelb)* nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, erhältst du zusätzlich 1 Runenstein.	**IMMER WENN**
126 A	**Trapper**	**2**	Immer wenn du eine Aktion „Falle stellen“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* und dabei erfolgreich bist, erhältst du zusätzlich 1 Silber.	**IMMER WENN**
127 b	**Angler**	**1**	Immer wenn du eine Aktion „Falle stellen“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* und dabei erfolgreich bist, erhältst du zusätzlich 1 Stockfisch.	**IMMER WENN**

128 A	**Berg-arbeiter**	**2**	Immer wenn du eine Aktion „Falle stellen“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* und dabei erfolgreich bist, erhältst du zusätzlich eine Aktion „1 Baustoff vom Bergstreifenfeld nehmen“. *(Auch hier gelten 2 Silber als eine Baustoffposition.)*	**IMMER WENN**
129 b	**Pökeler**	**1**	Immer wenn du eine Aktion „Falle stellen“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* und dabei erfolgreich bist, kannst du nach der Aktion 1 Falle abgeben, um zusätzlich 1 Pökelfleisch zu erhalten. *(Durch den Erfolg beim Fallestellen gewinnst du 1 Falle, durch diese Ausbildung verlierst du 1 Falle. Unter dem Strich ergibt das plusminus null.)*	**IMMER WENN**
130 C	**Fallen-verblender**	**1**	Immer wenn du mit zwei Wikingern das Aktionsfeld „Falle stellen“ nutzt und dabei erfolgreich bist, kannst du nach der Aktion 2 Fallen abgeben, um einen der hier eingesetzten Wikinger zurück auf deinen Thingplatz zu nehmen und ihn in der gleichen Runde erneut einzusetzen. *(Unter dem Strich verlierst du nur 1 Falle, denn 1 Falle erhältst du ja als Jagdbelohnung.)*	**IMMER WENN**
131 c	**Köderleger**	**1**	Immer wenn du eine Aktion „Falle stellen“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, kannst du *(unabhängig davon, ob du erfolgreich bist)* genau 1 Stockfisch aus deinem Vorrat gegen 1 Wildfleisch tauschen.	**IMMER WENN**
132 b	**Berserker**	**2**	Immer wenn du eine Aktion „Plünderung“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, kannst du vor dem Kampf genau 1 Erz aus dem plündernden Drachen-schiff zurück in den allgemeinen Vorrat geben, damit deine Würfe bei der nun folgenden Plünde-rung mit +3 modifiziert werden. *(Dies gilt nicht für den Überfall. Diese Karte kann kombiniert werden mit anderen Karten, die Würfelergebnisse modifizieren. Tipp: Umkreise das Erz auf deinem Heimatplan sehr früh.)*	**IMMER WENN**
133 B	**Lanzen-träger**	**1**	Immer wenn du eine Aktion „Überfall“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* und dabei erfolgreich bist, erhältst du zusätzlich wahlweise 1 Silber oder 1 Erbse. *(Dies gilt nur für den Überfall, nicht für die Plünderung.)*	**IMMER WENN**
134 A	**Trunken-bold**	**0**	Immer wenn du eine Aktion „Überfall“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* und den Überfall für gescheitert erklärst, erhältst du zusätzlich zur Entschädigung 1 Met. *(Dies gilt nur für den Überfall, nicht für die Plünderung.)*	**IMMER WENN**
135 A	**Einsamer Wolf**	**2**	Immer wenn du eine Aktion „Überfall“ oder „Plünderung“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* und dabei genau 1 Langschwert abgibst, erhältst du dieses sofort danach zurück. *(Dies ist natürlich nur möglich, wenn du bei der Aktion erfolgreich bist. Gibst du mindestens 2 Langschwerter ab, erhältst du kein Langschwert zurück.)*	**IMMER WENN**
136 c	**Beute-fahrer**	**2**	Immer wenn du eine Aktion „Überfall“ oder „Plünderung“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, erhöht sich jeder deiner Würfelwürfe um 1. Außerdem ist es dir erlaubt, dein Kampfergebnis auf zwei Waren aufzuteilen. *(Das Kampfergebnis ist das modifizierte Würfelergebnis. Diese Karte kann kombiniert werden mit anderen Karten, die Würfelergebnisse modifizieren.)*	**IMMER WENN**
137 a	**Nah-kämpfer**	**3**	Immer wenn du eine Aktion „Überfall“ oder „Plünderung“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, kannst du Speere in der gleichen Weise einsetzen wie Langschwerter.	**IMMER WENN**
138 c	**Räuber**	**1**	Immer wenn du eine Aktion „Überfall“ oder „Plünderung“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, kannst du statt einer blauen Marke auch eine grüne nehmen. Die grüne Seite hat den gleichen Schwertwert wie die blaue abzüglich 1. *(Die grüne Kleidung hat also zum Beispiel den Schwertwert 14, weil der blaue Silberhort auf der anderen Seite der Warenmarke den Schwertwert 15 hat.)*	**IMMER WENN**
139 C	**Beutejäger**	**1**	Immer wenn du eine Aktion „Überfall“ oder „Plünderung“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, verringert sich der Schwertwert derjenigen Sondermar-ke um 1, die unter den Marken, die noch auf dem ovalen Ablageplan liegen, den höchsten Wert hat. *(Dies können auch mehrere Marken sein.)*	**IMMER WENN**
140 A	**Tranaus-kocher**	**2**	Immer wenn du eine Aktion „Walfang“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* und dabei erfolgreich bist, erhältst du zusätzlich 1 Öl *(insgesamt also 2 Öl)*.	**IMMER WENN**
141 c	**Elfenbein-schnitzer**	**2**	Immer wenn du eine Aktion „Walfang“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* und dabei erfolgreich bist, ohne auch nur 1 Holz abzugeben, erhältst du unter Einsatz von genau 1/2/3 Walfangbooten 1 Kohl/Bohnen/Erbsen. *(Du darfst statt der Bohnen keine Erbsen nehmen. Und du darfst statt des Kohls keine Bohnen oder Erbsen nehmen. Es ist dir nicht erlaubt, 1 Walfangboot zu verschenken oder zu verleugnen, um auf die gewünschte Belohnung zu kommen.)*	**IMMER WENN**
142 B	**Wal-kämpfer**	**3**	Immer wenn du eine Aktion „Walfang“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* und dabei genau 1 Speer abgibst, erhältst du diesen sofort danach zurück. *(Dies ist natürlich nur möglich, wenn du bei der Aktion erfolgreich bist. Gibst du mindestens 2 Speere ab, erhältst du keinen Speer zurück.)*	**IMMER WENN**
143 B	**Geweih-verkäufer**	**2**	Immer wenn du eine Aktion „Wildjagd“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* und dabei erfolgreich bist, erhältst du zusätzlich 1 Silber.	**IMMER WENN**
144 B	**Pirscher**	**0**	Immer wenn du eine Aktion „Wildjagd“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* und dabei erfolgreich bist, kannst du zusätzlich 2 Silber bezahlen, um 1 Waren-marke „Haut und Knochen“ zu erhalten.	**IMMER WENN**
145 a	**Förster**	**2**	Immer wenn du eine Aktion „Wildjagd“ nutzt, erhältst du vorher eine Aktion „1 Baustoff vom Bergsteifen nehmen“. *(Auch hier zählt das Feld mit den 2 Silber als eine Baustoffposition.)*	**IMMER WENN**

146 C	**Schlitten-fahrer**	**0**	Immer wenn du eine Aktion „Wildjagd“ oder „Falle stellen“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, verringert sich jeder deiner Würfelwürfe um 1. Wenn du eine 1 würfelst, zum Beispiel auf 0. *(Diese Karte kann kombiniert werden mit anderen Karten, die Würfelergebnisse modifizieren.)*	**IMMER WENN**
147 A	**Steuer-mann**	**1**	Immer wenn du eine Aktion nutzt, bei der ein Drachenschiff gefordert wird *(Überfall, Plünderung, Brandschatzung oder eine ferne Entdeckung)*, reicht es aus, wenn du statt des Drachenschiffs eine Knorr hast. *(Knorrs können auch mit dieser Ausbildung nicht mit Erz beladen werden.)*	**IMMER WENN**
148 C	**Gewürz-händler**	**1**	Immer wenn du eine Knorr baust, indem du dafür mindestens 1 Holz abgibst, kannst du nach der Aktion zusätzlich 3 Silber bezahlen, um dafür 1 Gewürz zu erhalten. (Dies gilt auch auf dem Aktionsfeld der vierten Spalte, auf dem du zusätzlich zum Schiff ein Haus baust.)	**IMMER WENN**
149 A	**Priester**	**1**	Immer wenn du eines der beiden Aktionsfelder „Fernhandel“ nutzt, erhältst du vor Durchführung der Aktion 1 Öl. *(Ganz nebenbei: Du darfst die Felder „Fernhandel“ auch dann nutzen, wenn du zwar 1 Silber bezahlst, danach aber keine einzige grüne Handwerksware auf die Rückseite wendest.)*	**IMMER WENN**
150 c	**Fleisch-käufer**	**0**	Immer wenn du 2 Stockfische/Pökelfleisch auf einmal erwirbst *(auf einem Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, kannst du stattdessen auch 1 Stockfisch/Pökelfleisch und 1 Wildfleisch nehmen.	**IMMER WENN**
151 c	**Thing-sprecher**	**3**	Immer wenn du genau einen oder zwei Wikinger vom Spielplan aus auf deinen Thingplatz zurücknimmst *(durch eine gescheiterte Würfelaktion oder eine andere Ausbildung)*, erhältst du zusätzlich 1 Silber.	**IMMER WENN**
152 A	**Kaufmann**	**1**	Immer wenn du Handelsaktionen „3 Waren ⇧“ oder „4 Waren ⇧“ nutzt *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, erhältst du für genau eine der gehandelten Waren eine zusätzliche Teilaktion „⇧“. Du kannst also zum Beispiel 1 Warenmarke „Kohl“ *(orange)* aus deinem Vorrat gegen 1 Warenmarke „Haut und Knochen“ *(grün)* tauschen.	**IMMER WENN**
153 a	**Jäger-meister**	**2**	Immer wenn du im Rahmen einer Aktion würfelst, kannst du statt dreimal bis zu viermal würfeln.	**IMMER WENN**
154 a	**Holzfäller**	**2**	Immer wenn du in der Aktionsphase *(Phase 5)* im Rahmen einer Wikingeraktion insgesamt mindestens 2 Holz erhältst, bekommst du zusätzlich 1 Silber. Du kannst höchstens 1 Silber pro Aktion bekommen. *(Dies gilt auch für das Aktionsfeld, auf dem du 1 Holz pro Spieler und 1 Erz aus dem allgemeinen Vorrat bekommst. Dies bezieht sich aber nicht auf die Prämienphase.)*	**IMMER WENN**
155 b	**Böttcher**	**2**	Immer wenn du in der Aktionsphase *(Phase 5)* im Rahmen einer Wikingeraktion insgesamt mindestens 2 Holz erhältst, kannst du sofort danach genau 1 Holz gegen 1 Stockfisch tauschen. Du kannst höchstens 1 Stockfisch pro Aktion bekommen. *(Dies bezieht sich nicht auf die Prämienphase.)*	**IMMER WENN**
156 B	**Stein-brecher**	**2**	Immer wenn du in der Aktionsphase *(Phase 5)* im Rahmen einer Wikingeraktion mindestens 1 Stein erhältst, bekommst du zusätzlich 1 Silber. Du kannst höchstens 1 Silber pro Aktion bekommen. *(Dies bezieht sich nicht auf die Prämienphase.)*	**IMMER WENN**
157 C	**Abdecker**	**0**	Immer wenn du in der Phase „Festmahl“ *(Phase 9)* 1 Nutztier (Schaf oder Rind) auf die Leiste „Festtafel“ legst, erhältst du sofort 1 Marke „Haut und Knochen“. Legst du sogar 2 oder mehr Nutztiere auf die Leiste *(dann evtl. hochkant)*, bekommst du auch entsprechend viele Marken „Haut und Knochen“. *(Es spielt dabei keine Rolle, ob die Nutztiere nichtträchtig oder trächtig sind. Die Spielregeln erlauben dir, Waren auch schon vor dem Festmahl auf der Festtafel-Leiste abzulegen. Die Belohnung bekommst du aber dennoch erst in der Phase „Festmahl“.)*	**IMMER WENN**
158 A	**Barbar**	**1**	Immer wenn du in der Phase „Festmahl“ *(Phase 9)* dein Festmahl mit mindestens 1 Wild- oder Walfleisch bestreitest, erhältst du pro eingesetztes Wild- bzw. Walfleisch 3 Waffenkarten sowie 1 Silber (welches du, wenn du möchtest, direkt für das Festmahl verwenden kannst). Ziehe die Waffenkarten vom Nachziehstapel und lege sie offen vor dir ab. *(Die Spielregeln erlauben dir, Waren auch schon vor dem Festmahl auf die Festtafel-Leiste zu legen. Die Belohnung, die dir hier versprochen wird, bekommst du aber dennoch erst in der Phase „Festmahl“.)*	**IMMER WENN**
159 B	**Festtags-jäger**	**1**	Immer wenn du in der Phase „Festmahl“ *(Phase 9)* dein Festmahl mit mindestens 1 Wildfleisch bestreitest, erhältst du sofort nach dem Festmahl eine Aktion „Wildjagd“ *(für die du keine Wikinger einsetzt). (Die Spielregeln erlauben dir, Waren auch schon vor dem Festmahl auf der Festtafel-Leiste abzulegen. Die Belohnung bekommst du dennoch erst nach der Phase „Festmahl“.)*	**IMMER WENN**
160 a	**Klargeist**	**2**	Immer wenn du in der Phase „Festmahl“ *(Phase 9)* dein Festmahl ohne Met bestreitest, erhältst du 1 Silber *(welches du, wenn du möchtest, direkt für das Festmahl verwenden kannst)*.	**IMMER WENN**
161 B	**Walfang-hilfskraft**	**0**	Immer wenn du in der Phase „Prämien“ *(Phase 10)* mindestens sieben eigene Wikinger auf Aktionsfeldern der dritten Spalte hast, erhältst du zusätzlich 1 Kohl. *(Wie viele Wikinger du tatsächlich auf den Feldern stehen hast, kann weniger sein als die Anzahl der Wikinger, die du ursprünglich eingesetzt hast.)*	**IMMER WENN**
162 C	**Flachs-bauer**	**1**	Immer wenn du in der Phase „Prämien“ *(Phase 10)* mindestens sieben eigene Wikinger auf Aktionsfeldern der zweiten Spalte hast, erhältst du zusätzlich 1 Flachs. *(Wie viele Wikinger du tatsächlich auf den Feldern stehen hast, kann weniger sein als die Anzahl der Wikinger, die du ursprünglich eingesetzt hast.)*	**IMMER WENN**
163 a	**Freiknecht**	**1**	Immer wenn du mit zwei Wikingern das Aktionsfeld „Wildjagd“ der zweiten Spalte nutzt und dabei erfolgreich bist, erhältst du zusätzlich 1 Fell und 1 Silber.	**IMMER WENN**

164 A	**Kraftgürtelträger**	**3**	Immer wenn du vier Wikinger in die vierte Spalte einsetzt, kannst du vorher eine Aktion „1 Baustoff nehmen“ nutzen, aber nur, wenn dieser Baustoff 1 Stein oder 1 Erz ist.	**IMMER WENN**
165 A	**Dorfvorsteher**	**3**	Immer wenn in einer Runde die Phase „Festmahl“ *(Phase 9)* beginnt, erhältst du 2 Silber, wenn du dann mindestens 1 Kleidung in deinem Vorrat hast. *(Kleidung, die auf deinen Plänen liegt, zählt nicht dazu.)*	**IMMER WENN**
166 B	**Waffenwart**	**1**	Immer wenn du zwei Wikinger in die zweite Spalte einsetzt, kannst du noch vor Durchführung der Aktion 1 Waffenkarte vom verdeckten Nachziehstapel ziehen und sie offen vor dir ablegen. Nur wenn du dies zum ersten Mal in einer Runde tust, bekommst du die Waffenkarte nicht.	**IMMER WENN**
167 B	**Abschmecker**	**3**	Immer wenn in einer Runde die Phase „Festmahl“ *(Phase 9)* beginnt, erhältst du 1 Silber, wenn du dann genau 1 Gewürz in deinem Vorrat hast. Solltest du mindestens 2 Gewürze vorrätig haben, erhältst du sogar 2 Silber. *(Gewürze, die auf deinen Plänen liegen, zählen nicht dazu.)*	**IMMER WENN**
168 C	**Ladejarl**	**2**	Immer wenn sich in einer Runde die Zahl deiner Wikinger auf dem Thingplatz auf genau 3 verändert, erhältst du 1 Silber. Andere Ausbildungen oder gescheiterte Würfelwürfe können bewirken, dass dies mehrfach in einer Runde passiert. *(Es spielt keine Rolle, ob die Zahl 3 dadurch erreicht wird, dass Wikinger den Thingplatz verlassen oder auf den Thingplatz zurückkehren.)*	**IMMER WENN**
169 C	**Sämann**	**1**	In jeder Erntephase *(Phase 2)*, die nicht ausfällt und in der du zu Beginn mindestens 1 Flachs im Vorrat liegen hast, bekommst du im Rahmen der Ernte statt 1 Flachs 2 Flachs. Anstelle des Flachses kannst du dir mit 1 Getreide im Vorrat auch 1 zusätzliches Getreide verdienen. *(In Erntezeiten, in denen du nur Erbsen, Bohnen und Flachs bekommst, ist es trotzdem möglich, dass du mit dieser Karte 1 Getreide verdienst. Wenn die Ernte ausfällt, erhältst du keine zusätzlichen Waren.)*	**IMMER WENN**
170 a	**Fluchtlingshelfer**	**0**	Jede Aktion „Auswanderung“ *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* wird für dich 2 Silber günstiger. *(In der ersten und zweiten Runde zahlst du dann für die Auswanderung 0 Silber, in der dritten 1 Silber usw.)*	**IMMER WENN**
171 A	**Leinsamenbäcker**	**2**	Nach jeder Erntephase *(Phase 2)*, die nicht ausfällt, kannst du 1 Flachs sofort gegen 1 Getreide und 1 Silber tauschen.	**IMMER WENN**
172 C	**Fischkoch**	**0**	Jeden Stockfisch, den du nach einem Festmahl *(also am Ende von Phase 9)* von der Leiste „Festtafel“ nimmst, kannst du sofort in deine Häuser legen *(Stein- oder Langhaus)*.	**IMMER WENN**
173 B	**Stempelschneider**	**1**	Jedesmal wenn in einer Runde in der Phase „Bergstreifen“ *(Phase 11)* 1 Erz bzw. 2 Silber von einem Bergstreifen zurück in den allgemeinen Vorrat gelangen, erhältst du 1 Silber bzw. 2 Silber *(ggf. mehrmals in dieser Phase)*.	**IMMER WENN**
174 a	**Bosporusreisender**	**1**	Mit jedem *(trächtigen oder nichtträchtigen)* Rind, das du neu in deinen Rinderstall bekommst, kannst du zusätzlich für 4 Silber 1 Gewürz kaufen. Alternativ kannst du für 3 Silber 1 Seide kaufen. *(Übrigens: Bosporus ist Griechisch und heißt „Rinderfurt“.)*	**IMMER WENN**
175 B	**Lebertranpresser**	**2**	Nach allen Aktionen, in denen du mindestens 1 Stockfisch erhältst *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, kannst du genau 1 Silber bezahlen, um dafür 1 Öl zu erhalten. *(Dazu zählen nicht die Prämien.)*	**IMMER WENN**
176 B	**Benimmlehrer**	**3**	Nach jeder Aktion, in der du mindestens 1 Ausbildung ausspielst *(auf einem entsprechenden Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)*, erhältst du anschließend 1 Erbse.	**IMMER WENN**
177 B	**Magd**	**0**	Bei jedem Stein- oder Langhaus, für das du während einer Prämienausschüttung *(die eventuell durch eine Ausbildung erfolgt)* nur genau eine Prämie *(nicht mehr und nicht weniger)* erhältst, kannst du diese Prämie sofort gegen 1 Tafelsilber eintauschen.	**IMMER WENN**
178 B	**Bootsbauer**	**0**	Sobald du *(nach Ausspielen dieser Karte)* 4 große Schiffe *(Knorrs und Drachenschiffe)* hast, erhältst du (einmalig über diese Karte) 2 Walfangboote, die du nicht mit Holz oder Silber bezahlen musst. *(Du erhältst natürlich nur so viele Walfangboote, wie du auch Platz für Walfangboote hast. Es spielt dabei keine Rolle, wie viel Erz in den Drachenschiffen liegt.)*	**SOBALD**
179 B	**Kutterfahrer**	**2**	Sobald du das nächste Mal im Spiel eine Knorr erwirbst, erhältst du *(einmalig über diese Karte)* so viele Stockfische und so viel Silber, wie du Knorrs hast *(inklusive der neuen Knorr)*.	**SOBALD**
180 C	**Strandräuber**	**-2**	Sobald du das nächste Mal nach Ausspielen dieser Karte 3 *(oder 4)* Drachenschiffe hast, erhältst du bei Rundeneinnahmen von zu diesem Zeitpunkt höchstens 5/11/30 Silber 4/3/2 Tafelsilber *(nur einmalig über diese Karte). (Es spielt dabei keine Rolle, wie viel Erz in den Drachenschiffen liegt.)*	**SOBALD**
181 C	**Segelflicker**	**1**	Sobald du das nächste Mal nach Ausspielen dieser Karte 3 *(oder 4)* große Schiffe hast *(Knorr, Drachenschiff)*, erhältst du *(einmalig über diese Karte)* bei Rundeneinnahmen von zu diesem Zeitpunkt höchstens 4/9/30 Silber sofort 3/2/1 Wolle. *(Es spielt dabei keine Rolle, wie viel Erz in den Drachenschiffen liegt.)*	**SOBALD**
182 C	**Kräutergärtner**	**1**	Sobald du mindestens 2 Häuser hast *(2 Stein- oder 2 Langhäuser oder von jedem Haustyp einen, Schuppen sind nicht gemeint)*, kannst du zu einem Zeitpunkt deiner Wahl *(aber nur einmalig über diese Karte)* 2 bzw. 5 Holz gegen 1 bzw. 2 Gewürz tauschen.	**SOBALD**
183 C	**Kornlieferant**	**2**	Sofern du mindestens 1 Knorr hast, erhältst du sofort beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 1 Erbse, 1 Bohne, 1 Flachs, falls du genau 1 Knorr hast. Du erhältst zusätzlich 1 Getreide, wenn du sogar 2 Knorrs hat. Bei 3 Knorrs bekommst du alle Ackerfrüchte bis hin zum Kohl, bei 4 Knorrs bis zum Obst.	**SOFORT**

184 C	**Gönner**	**0**	Sofern du mindestens 3 Erz in deinem Vorrat hast, kannst du beim Ausspielen dieser Karte *(und einmalig über diese Karte)* 4 Holz oder 3 Silber bezahlen, um 1 Drachenschiff zu erwerben. *(Dies gilt nicht als Aktion „Schiffbau“.)* Dieses musst du sofort mit 3 Erz aus deinem Vorrat befüllen. *(Wenn du weniger als 3 Erz hast, kannst du dies nicht durchführen.)*	**SOFORT**
185 B	**Dorestad-Fahrer**	**2**	Statt einer Aktion „Überfall“ *(auf dem Aktionsfeld oder durch eine Ausbildung)* kannst du immer auch eine Aktion „2 Waren ⇧“ durchführen.	**IMMER WENN**
186 A	**Erbsen-mehl-bäcker**	**3**	Während der Phasen „Festmahl“ *(Phase 9)* kannst du mit bis zu 2 Erbsen je zwei *(benachbarte)* Felder auf der Leiste „Festtafel“ belegen. *(Erst ab der dritten Marke „Erbsen“, muss die Ware „ungünstig“, also hochkant, abgelegt werden. Tipp: Mit dieser Ausbildung lohnt sich der Erwerb eines Langhauses, weil du dort Erbsen als Prämie beziehen kannst.)*	**IMMER WENN**
187 B	**Chronist**	**2**	Während jeder Wikingeraktion, die du *(in Phase 5)* durchführst, kannst du 2 Flachs aus deinem Vorrat abgeben, um dafür die Sondermarke „Gürtel“ zu erhalten. *(Wenn sich diese Marke bereits in Spielerbesitz befindet, ist dies nicht mehr möglich.)* Du kannst jederzeit im Spiel und so oft, wie du willst, 3 Flachs gegen 1 Schatztruhe tauschen.	**JEDER-ZEIT**
188 C	**Minen-arbeiter**	**0**	Wenn du diese Karte im Spiel mit 1/2/3/4 Spielern ausspielst, erhältst du sofort 0/1/2/3 Silber. Immer wenn du 2 Silber vom letzten Feld eines Bergstreifens nimmst, erhältst du 1 Silber zusätzlich. *(Holst du dir die 2 Silber mehrmals, bekommst du den Bonus von 1 Silber auch mehrfach.)*	**IMMER WENN**
189 B	**Seefahrer**	**1**	Wenn du im Verlauf des Spiels 2/3/4 Entdeckungspläne genommen hast, bekommst du bei der Wertung entsprechend 4/9/16 Silbermünzen dazu.	**SOBALD**
190 B	**Bosporus-händler**	**0**	Zu jedem Gewürz, das du neu in deinen Vorrat bekommst *(egal auf welche Weise)*, erhältst du 1 Öl dazu.	**IMMER WENN**

2. Die Ablagehilfen

Ihr findet die Hilfen zur Ablage von Waren, Münzen und Erz auf dem Heimatplan, den Entdeckungsplänen und den Hausplättchen. Sie verdeutlichen euch, wie diese Sachen auf den Plänen und beim Festmahl abgelegt werden dürfen.



Regeln für den Heimatplan und die Entdeckungspläne

Legt die Waren auf den Abdeckflächen des Heimatplans und der Entdeckungspläne ab.

Abgelegt werden dürfen, wenn auch **nicht** zueinander benachbart *(wohl aber diagonal)*:
- grüne Warenmarken

Abgelegt werden dürfen selbst in direkter Nachbarschaft:
- blaue Warenmarken
- Silbermünzen
- Warensteine „Erz“

- Das Abdecken der Werte auf den „Geld-Diagonalen“ unterliegt einer Sonderregel *(siehe Regelheft Seite 12)*.
- Beachtet auch die Regeln zur Prämienausschüttung *(siehe Regelheft Seite 11)*.
- Ihr dürft weder andere Marken überdecken noch die Abgrenzung der Abdeckflächen überschreiten.
- Orangefarbene und rote Warenmarken sowie Holz und Steine dürfen nicht abgelegt werden.

Regeln für die Leiste „Festtafel“ *(auf dem Heimatplan)*

Legt die Waren auf der Leiste „Festtafel“ nebeneinander ab.

Abgelegt werden dürfen, wenn auch **nicht** zueinander benachbart:
- orangefarbene Warenmarken
- rote Warenmarken

Abgelegt werden dürfen selbst in direkter Nachbarschaft:
- Silbermünzen

- Für Felder, die leer bleiben, werden euch „Thingstrafen“ auferlegt *(siehe Regelheft Seite 11)*.
- Wenn ihr dieselbe Warensorte mehrmals in einer Runde anbieten möchtet, müsst ihr die Marken ggf. für euch ungünstig ablegen *(siehe Regelheft Seite 10)*.
- Ihr müsst die vorgegebene Länge der Festtafel einhalten.
- Grüne und blaue Warenmarken sowie Baustoffe dürfen nicht auf die Festtafel gelegt werden.
- Nach jedem Festmahl werden die Waren, die ihr auf die Festtafel gelegt habt, in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Regeln für die Abdeckflächen der Stein- und Langhäuser

Die Waren werden auf die Abdeckfläche der Häuserplättchen gelegt.

Abgelegt werden dürfen, wenn auch **nicht** zueinander benachbart *(wohl aber diagonal)*:
- orangefarbene Warenmarken
- rote Warenmarken

Abgelegt werden dürfen selbst in direkter Nachbarschaft:
- grüne Warenmarken
- blaue Warenmarken
- Silbermünzen

- Beachtet, dass die beiden Säulen inmitten des Langhauses nicht abgedeckt werden dürfen.
- Die orangefarbenen und roten Waren in euren Häusern bleiben euch bis zum Spielende erhalten: Sie werden nicht abgeräumt *(auch wenn man dies aufgrund ihrer Verderblichkeit annehmen könnte)*.
- Erz darf nicht in die Häuser abgelegt werden, Holz und Steine nur auf dafür vorgesehene Flächen von Schuppen und Steinhaus:

Zusätzliche Regeln für Schuppen und Steinhäuser

Schuppen und Steinhäuser können entsprechend der Darstellung belegt werden mit:

- Warensteine „Holz“
- Warensteine „Stein“

3. Die Rohstoffe

Diese Übersicht zeigt euch, wofür ihr im Spiel Baustoffe und Siblermünzen benötigt.

Rohstoff	Wie gelangt ihr an …?	Wofür benötigt ihr …?
 **Holz**	Holz gibt es auf den Bergstreifen und dem Aktionsfeld „1 Holz pro Spieler und 1 Erz aus dem allgemeinen Vorrat“. Mit 1 Holz werdet ihr außerdem bei jeder gescheiterten Jagd *(„Wildjagd“, „Falle stellen“, „Walfang“)* entschädigt. Holz wird auch als Prämie ausgeschüttet.	Holz benötigt ihr im Wesentlichen, um Schiffe zu bauen und um es **bei der Jagd als Waffe** einzusetzen. Weitere Anwendungsmöglich-keiten: In den Zeilen für das Handwerk könnt ihr mit 1 Holz eine Truhe zimmern. Ihr könnt mit Holz auch einen Schuppen bauen und im Schuppen *(neben Steinen)* bis zu 3 Holz lagern, um Minuspunkte zu reduzieren. In Stein-häusern könnt ihr je 1 Holz lagern.
 **Stein**	Steine gibt es auf den Bergstreifen. 1 Stein bekommt ihr bei jedem gescheiterten Überfall bzw. Plünderung. Stein kann auch als Prämie ausgeschüttet werden. 	Steine benötigt ihr im Wesentlichen, um Häuser zu bauen und um es **bei Überfall und Plünderung als Waffe** einzusetzen. Weitere Anwendungsmöglich-keiten: In den Zeilen für das Handwerk könnt ihr mit 1 Stein einen Runenstein fertigen. Für die Kosten von 1 Stein lässt sich eine Ausbildung ausspielen. Im Schuppen könnt ihr *(neben Holz)* bis zu 3 Steine lagern, um Minuspunkte zu reduzieren. In Steinhäusern könnt ihr je 1 Stein lagern.
 **Erz**	Erz gibt es auf den Bergstreifen und dem Aktionsfeld „1 Holz pro Spieler und 1 Erz aus dem allgemeinen Vorrat“. Erz kann auch als Prämie ausgeschüttet werden. 	Erz benötigt ihr im Wesentlichen, um eure **Walfangboote und Drachenschiffe zu stärken** und um es **auf euren Heimatplan und eure Entdeckungspläne zu legen**. Weitere Anwendungsmöglich-keiten: In den Zeilen für das Handwerk könnt ihr mit 1 Erz eine Truhe fertigen oder mit 1 Erz eine Sondermarke schmieden, die mit einem Schmiedezangen-Symbol gekennzeichnet ist. Für die Kosten von 1 Erz könnt ihr eine Ausbildung ausspielen.
 **Silber**	Manchmal fehlt euch nur wenig Silber, um ein Schiff kaufen oder eine Auswanderung vornehmen zu können. **1 Silbermünze könnt ihr kurz-fristig verdienen:** • durch alle Wochenmarkt-Aktionen • wenn ihr 1 Runenstein oder 1 Truhe fertigt • wenn ihr 1 Ausbildung auf die Hand nehmt • wenn ihr für 1 Stein/Erz 1 Ausbildung ausspielt **2 Silbermünzen gibt es hier zu verdienen:** • auf einem Aktionsfeld zusammen mit 2 Met • wenn ihr aus Fell und Leinen Kleidung schneidert • ggf. auch auf den Bergstreifen	Ihr könnt die Silbermünzen sammeln. Jede Münze ist am Ende des Spiels 1 Punkt wert. Ihr könnt das Geld aber auch ausgeben. Viele Aktionsfelder *(wie zum Beispiel der „Fernhandel“)* und Ausbildungen haben einen Geldpreis, der für die Aktion gezahlt werden muss. Außerdem könnt ihr Schiffe zum Punktewert kaufen. Ihr dürft die Geldmünzen zur Abdeckung der Felder aber auch auf eure Pläne oder die Festtafel legen.  
 **Waffen**	Es gibt nur ein einziges Aktionsfeld für Waffenkarten:  Ihr bekommt jede Runde in Phase 4 eine Waffenkarte dazu. Außerdem erhaltet ihr als Entschädigung für jedes missglückte Würfelabenteuer eine entsprechende Waffe.	Die Waffenkarten „Pfeil und Bogen“ benötigt ihr, um bei der „Wildjagd“ erfolgreich zu sein. Mit Fallen seid ihr beim „Fallestellen“ erfolgreich. Eure Wikinger nutzen Speere zum „Walfang“. Mit Langschwertern verbessert ihr euer Würfelergebnis bei „Überfall“ und „Plünderung“.  Eine andere Funktion haben die Waffen nicht. Ihr solltet sie also gezielt auf eure Würfelwürfe anwenden.

4. Die Waren

Dieser Abschnitt gibt eine Übersicht über alle Waren, die im Spiel vorkommen.

Baustoffe als Spielsteine

Es gibt es drei Baustoffarten im Spiel: Holz, Stein und Erz. Ihr könnt die Baustoffe auf verschiedene Weise erwerben.



Auf den Aktionsfeldern „Baustoffe nehmen“ könnt ihr euch Baustoffe von den Bergstreifen nehmen *(siehe Regelheft Seite 15).*



Auf dem Aktionsfeld „1 Holz pro Spieler und 1 Erz“ bekommt ihr Waren aus dem allgemeinen Vorrat.



Jede der drei Baustoffarten hat ein Warenfeld auf dem Heimatplan *(siehe Regelheft Seite 11)* – manche auch auf Entdeckungsplänen.

1 Holz bekommt ihr als Entschädigung bei einer gescheiterten Jagd, 1 Stein bei einem gescheiterten Überfall oder einer gescheiterten Plünderung *(siehe Regelheft Seite 17).*



Die Basiswaren

Die Basiswaren sind auf Marken abgebildet. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass Marken gleicher Größe gehandelt werden können: Agrarprodukte *(orange)* bekommt ihr in der Erntephase *(siehe Regelheft Seite 8).* Ihr könnt diese Agrarprodukte gegen Tierprodukte *(rot)* tauschen, diese wiederum könnt ihr für Handwerksprodukte *(grün)* abgeben. Und die Handwerksprodukte könnt ihr schließlich gegen Luxuswaren *(blau)* eintauschen.



So sind die Aktionen gekennzeichnet, mir denen ihr die Tauschaktionen durchführt.

Wie die Waren getauscht werden dürfen, ergibt sich auch aus der übereinanderliegenden Anordnung in den Warenkästen.



Die Sondermarken

Insgesamt gibt es 15 unterschiedliche Sondermarken, die ihr auf dreierlei Weise erwerben könnt.

Überfall und Plünderung

Bei Überfällen und Plünderungen könnt ihr jeweils 1 blaue Warenmarke zum jeweiligen Schwertwert beziehen – wahlweise eine reguläre Ware oder eine Sondermarke.



Die Sondermarke „Bernsteinfigur“ hat zum Beispiel einen Schwertwert von 9.

Schmiede

Dies ist das Schmiedefeld. Hier könnt ihr *(mit drei Wikingern)* eine beliebige Ware schmieden, die mit einer Schmiedezange gekennzeichnet ist. Gebt dazu 1 Erz ab. Sechs Sondermarken *(siehe Tabelle unten)* sowie die Basisware „Schmuck“ weisen das Schmiedezangen-Symbol auf.



Sonderkauf

Auf diesem Handelsfeld könnt ihr *(mit drei Wikingern und einer Knorr in eurem Besitz)* bis zu zwei Sondermarken kaufen. Der Preis dieser Waren *(in Silbermünzen)* steht auf den Marken unterhalb eines Geldbeutels sowie in der folgenden Tabelle.



Die Glasperlen sind als einzige Sondermarke kostenlos.

Die Liste aller Sondermarken

Die Anzahl der Felder gibt an, wie viele Felder die Marke auf einer Abdeckfläche abdeckt.

Ware	Anzahl Felder	Schwert-wert	Preis in Silber	Schmiede-ware
Glasperlen	5	7	0	nein
Helm	5	8	1	ja
Gewandnadel	5	8	1	ja
Gürtel	5	8	2	nein
Kruzifix	6	8	2	nein
Trinkhorn	6	8	2	nein
Bernsteinfigur	7	9	2	nein
Hufeisen	7	9	2	ja
Goldbrosche	8	9	3	nein
Schmiedehammer	9	10	4	ja
Fibel	9	10	4	ja
Wurfaxt	9	11	4	ja
Kelch	10	12	5	nein
Rundschild	12	13	6	nein
Die englische Krone*	13	16	-	nein

**zusätzlich 2 Punkte wert*

5. Pläne und Plättchen

Der Heimatplan

Auf euren Heimatplan legt ihr eure ersten grünen und blauen Waren ab. Denkt auch daran, dass ihr eure Lücken mit Silber und Erz auffüllen könnt.

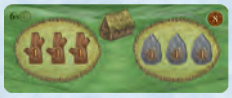
Unten links befinden sich Ställe für eure Schafe und Rinder. Manche Texte auf den Ausbildungskarten nehmen Bezug auf diese Ställe.

Rechts oben seht ihr eure Festtafel und darunter eine Bucht mit den Anlegestellen für eure Schiffe.

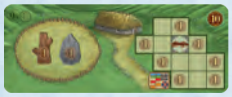
(Das nur leicht angedeutete Feld unten auf dem Heimatplan ist für das Solospiel vorgesehen. Auf dieses Feld passen genau fünf Wikinger der Zweitfarbe. Sechs weitere stehen auf der Festtafel. Ein Wikinger der Zweitfarbe muss also aussortiert werden.)

Die Gebäudeplättchen: Schuppen und Häuser

Es gibt drei Gebäudetypen: der Schuppen, das Steinhaus und das Langhaus. Schuppen und Steinhaus sind insgesamt je dreimal verfügbar, das Langhaus fünfmal.



Der Schuppen ist 8 Punkte wert. Nach Abzug der Minuspunkte blieben 2 Punkte übrig. Die Minuspunkte könnt ihr verringern, indem ihr vor der Wertung Holz und Steine auf die vorgesehenen Felder legt. *(Es besteht ohne diesbezügliche Ausbildungskarte kein Anlass, frühzeitig Baustoffe im Schuppen einzulagern.)*



Das Steinhaus ist 10 Punkte wert. Nach Abzug der Minuspunkte bliebe nur 1 Punkt übrig. Ihr könnt im Spielverlauf bis zu 7 Minuspunkte durch Warenplättchen abdecken. Dadurch könnt ihr euch auch die Warenprämie „Fell“ verdienen. Weitere Minuspunkte könnt ihr ausmerzen, indem ihr vor der Wertung 1 Holz und 1 Stein auf die vorgesehenen Felder legt.



Das Langhaus ist 17 Punkte wert. Nach Abzug der Minuspunkte blieben nur 2 Punkte übrig. Ihr könnt im Spielverlauf bis zu 15 Minuspunkte durch Warenplättchen abdecken. Dadurch könnt ihr euch auch die Warenprämien „Öl“, „Bohnen“ und „Erbsen“ verdienen. Beachtet die beiden Säulen im Haus. Diese dürft ihr nicht überdecken.

- Bedenkt, dass beim Abdecken der Hausfelder orangefarbene Waren nicht an orangefarbene Waren grenzen dürfen und rote Waren nicht an rote Waren.
- Die Abbildung unten auf den Hausplättchen, erinnert euch daran, dass ihr kein Erz in die Häuser legen dürft.



Die Entdeckungspläne



Shetland-Inseln



Färöer-Inseln



Island



Grönland



Bäreninsel



Baffin Insel



Labrador



Neufundland

- **Shetland-Inseln:** Die Shetlands stehen euch nur in Runde 1 und 2 zur Verfügung *(in der Kurzversion sogar nur in Runde 1).* Danach wird der Entdeckungsplan auf die Rückseite „Bäreninsel“ gewendet. Die kleine Insel auf dem Shetland-Plan dient euch als regelmäßige Geldquelle, die große bietet euch wertvolle Prämien. Versucht einmal die große Shetland-Insel mit den Sondermarken zu belegen, die ein Schmiedezangen-Symbol haben. Ihr werdet auf jeden Fall eine gute Position für die Fibel finden. Den 6 Pluspunkten stehen 24 Minuspunkte gegenüber.

- **Färöer-Inseln:** Die Färöer-Inseln stehen euch von Runde 1 bis 3 zur Verfügung *(in der Kurzversion nur bis Runde 2).* Danach wird der Entdeckungsplan auf die Rückseite „Baffin-Insel“ gewendet. In der letzten Runde, in der die Färöer-Inseln entdeckt werden können, wird der Entdecker zusätzlich durch 2 Silber entlohnt. Die Färöer-Inseln zeichnen sich durch eine große Anzahl an möglichen Prämien aus. Den 4 Pluspunkten stehen 16 Minuspunkte gegenüber.

- **Island:** Island steht euch von Runde 1 bis 4 zur Verfügung *(in der Kurzversion nur bis Runde 3).* Danach wird der Entdeckungsplan auf die Rückseite „Labrador“ gewendet. In den letzten beiden Runden, in den Island entdeckt werden kann, wird der Entdecker zusätzlich durch 2 bzw. 4 Silber entlohnt. Island hat als Besonderheit ein Warenfeld, das gleich zwei Waren liefert: 1 Stein und 1 Erz. Den 16 Pluspunkten stehen 24 Minuspunkte gegenüber.

- **Grönland:** Grönland steht euch von Runde 1 bis 5 zur Verfügung *(in der Kurzversion nur bis Runde 4).* Danach wird der Entdeckungsplan auf die Rückseite „Neufundland“ gewendet. In Runde 3/4/5 *(bzw. in der Kurzversion in Runde 2/3/4)* wird der Entdecker von Grönland zusätzlich durch 2/4/6 Silber entlohnt. Grönland hat gleich zwei „Geld-Diagonalen“, die euch beide Geld einbringen. *(Für diese Insel erhaltet ihr also maximal 8 Silber pro Runde.)* Die Regeln zum Abdecken der Zahlen gelten für beide Diagonalen unabhängig voneinander. Den 12 Pluspunkten stehen 20 Minuspunkte gegenüber.



Hier seht ihr, wie beide Geld-Diagonalen gleichzeitig „in Angriff genommen“ wurden.

- **Bäreninsel:** Die Bäreninsel steht euch für den Fall, dass die Shetlands *(auf der anderen Seite des Plans)* von keinem Spieler entdeckt wurden, ab der dritten Runde zur Verfügung *(bzw. in der Kurzversion ab der zweiten).* In Runde 4/5/6/7 wird der Entdecker zusätzlich durch 2/4/6/6 Silber entlohnt *(im Kurzspiel jeweils eine Runde früher).* Die Bäreninsel hat genauso wie Island ein Warenfeld, das gleich zwei Waren liefert. Hier sind es 1 Runenstein und 1 Erz. Den 12 Pluspunkten stehen 22 Minuspunkte gegenüber.

- **Baffin-Insel:** Die Baffin-Insel steht euch von Runde 4 bis 7 zur Verfügung – für den Fall, dass die Färöer-Inseln *(auf der anderen Seite des Plans)* nicht von einem Spieler entdeckt wurden. In Runde 5/6/7 wird der Entdecker der Baffin-Insel zusätzlich durch 2/4/4 Silber entlohnt *(im Kurzspiel eine Runde früher).* Den 12 Pluspunkten stehen 34 Minuspunkte gegenüber.

- **Labrador:** Labrador steht euch ab der drittletzten Runde zur Verfügung – für den Fall, dass Island *(auf der anderen Seite des Plans)* nicht von einem Spieler entdeckt wurde. In den letzten beiden Runden wird der Entdecker zusätzlich durch 2 Silber entlohnt. Die 36 Pluspunkte, die Labrador wert ist, werden bei ihrer Entdeckung annähernd durch die 40 Minuspunkte aufgewogen.

- **Neufundland:** Neufundland wird euch erst ab der vorletzten Runde angeboten, sofern Grönland *(auf der anderen Seite des Plans)* von keinem Spieler entdeckt wurde. Neufundland hält wertvolle Prämien bereit, die aber ausschließlich in der vorletzten Runde ausgeschüttet werden können. *(In der letzten Runde endet das Spiel, noch bevor ihr eure Prämien bekommt.)* Die Prämien Gewandnadel und Steinhaus kommen nur 1 bzw. 3 Mal im Spiel vor. Wenn sie in der Prämienphase nicht mehr vorhanden sind, gibt es dafür auch keinen Ersatz. Die 38 Pluspunkte, die Neufundland wert ist, werden bei ihrer Entdeckung annähernd durch die 40 Minuspunkte aufgewogen.

Die Entdeckungen erwerbt ihr in dieser Aktionsplanzeile:



Für die nahen Ziele, die Shetland- und Färöer-Inseln, ist es also egal, welches Schiff ihr benutzt.

