



JÓRVÍK



Ein Spiel von Stefan Feld
für 2 bis 5 Spielerinnen
ab 10 Jahren

Für mehrere Jahrzehnte waren weite Teile
Englands unter der Herrschaft der Wikinger.
Unter ihrem Einfluss wurde vor allem eine
englische Stadt zu einem blühenden Zentrum für
Handel und Handwerk. Die Wikinger nannten
diese Stadt Jórdvik - das heutige York.

Übersicht

In Jórdvik leitet ihr das Geschick eines Wikingerstamms, der sich in Nordengland niedergelassen hat. Über die vier Jahreszeiten eines Jahres versucht ihr euren Einfluss auf den Handel in und um Jórdvik zu stärken. Unter anderem könnt ihr eure Handwerksleute mit Waren ausstatten, die eingeschifft wurden, Warenlager errich-

ten, Handel treiben, eigene Raubzüge durchführen oder auch helfen, die Stadt vor den hinterhältigen Angriffen der Pikten zu verteidigen. Nach Ablauf der vier Jahreszeiten gewinnt die Spielerin, die am meisten Siegpunkte ansammeln konnte.

Spielmaterial

1 Spielplan



30 Münzen



1 Beutel



1 Startspielermarker



Mjöllnir
(Thors Hammer)

104 Karten



24 Winterkarten



25 Frühjahrskarten



25 Sommerkarten



29 Herbstkarten



1 finale "Angriff
der Pikten"-Karte

54 Waren



9 Bernstein (orange)



9 Eisen (grau)



9 Leder (braun)



9 Wolle (weiß)

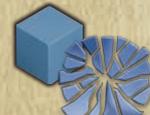


9 Gagat (schwarz)

Eine Art Kohle, die zur Schmuckherstellung benutzt wurde.



3 Seide (pink)



3 Glas (blau)



3 Gold (gelb)

22 Wikingerfiguren

je 4 in den Spielerfarben
sowie 2 braune



5 Siegpunktmarker

je 1 in den Spielerfarben



5 Spielerablagen

je 1 in den Spielerfarben



Spielvorbereitung

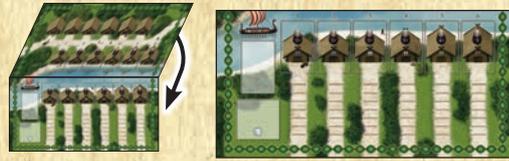
Entscheidet euch, ob ihr das Karl- oder das **Jarl-Spiel** spielen wollt. Damals hießen die freien Wikingerbauern "Karl", während die Adligen als "Jarls" bezeichnet wurden. Das Karl-Spiel ist leichter zugänglich und eignet sich besonders für Einführungsspiele. Baut je nach eurer Wahl das Spiel als Karl- oder als Jarl-Spiel

auf. Die Regeln und Beispiele, die sich nur auf das Jarl-Spiel beziehen, befinden sich in einem **roten Kästchen** oder sind mit **rotem Text** markiert. Wenn ihr das Karl-Spiel spielt, könnt ihr diese Regeln und Beispiele jedoch komplett ignorieren. Außer beim Spielaufbau gelten alle Regeln des Karl-Spiels auch im Jarl-Spiel.

Karl-Spielaufbau

1. Halbiert den Spielplan, indem ihr ihn so zusammenfaltet, dass nur die untere Häuserreihe zu sehen ist. Legt ihn danach gut erreichbar in die Tischmitte.
2. Entfernt folgende 9 Waren aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel: 3 Seide (, 3 Glas () und 3 Gold (). Gebt die restlichen **45 Waren** in den Beutel.
3. Legt die **30 Münzen** neben den Spielplan als allgemeinen Vorrat.
4. Bereitet das Kartendeck vor:
 - Entfernt alle Karten, die das **Jarl-Spiel Symbol** () in der unteren rechten Ecke haben.
 - Im Spiel mit 2, 3 oder 5 Spielerinnen müsst ihr aus den Herbstkarten diejenigen entfernen, die in dem Kästchen unten auf dieser Seite angegeben sind. Im Spiel mit 4 Spielerinnen werden keine Karten entfernt.
 - Legt die finale "Angriff der Pikten"-Karte auf den Kartendeck-Platz auf dem Spielplan.
 - Mischt die übrigen **Herbstkarten** (D) und legt sie verdeckt auf die "Finaler Angriff der Pikten"-Karte.
 - Mischt die übrigen 13 **Sommerkarten** (C) und legt sie verdeckt auf die Herbstkarten.
 - Mischt die übrigen 13 **Frühjahrskarten** (B) und legt sie verdeckt auf die Sommerkarten.
 - Zuletzt, mischt die übrigen 12 **Winterkarten** (A) und legt sie verdeckt auf die Frühjahrskarten.
5. Jede Spielerin sucht sich eine **Spielerfarbe** aus und macht Folgendes:
 - Nimm die **3 Wikingerfiguren** und die **Spielerablage** in deiner Spielerfarbe. Stelle die Wikingerfiguren neben deine Spielerablage. Dies ist dein *persönlicher Wikingervorrat*. Nimm dann den **Siegpunktmarker** in deiner Farbe und lege ihn auf die "10" der Siegpunkteleiste.  
 - Nimm **5 Münzen** aus der Reserve und lege sie vor dir ab.
6. Wählt zufällig eine Startspielerin anhand eurer bevorzugten Hausregel und gebt ihr den Startspielermarker.

Legt am Ende alle nicht benötigten Spielmaterialien zurück in die Schachtel.



Jarl-Spielaufbau

1. Legt den ganzen Spielplan gut erreichbar in der Tischmitte aus.
2. Gebt alle **54 Waren** in den Beutel.
3. Legt die **2 braunen Wikingerfiguren** und die **30 Münzen** als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.
4. Bereitet das Kartendeck vor:
 - Im Spiel mit 2, 3 oder 5 Spielerinnen müsst ihr aus den Herbstkarten diejenigen entfernen, die in dem Kästchen unten auf dieser Seite angegeben sind. Im Spiel mit 4 Spielerinnen werden keine Karten entfernt.
 - Legt die finale "Angriff der Pikten"-Karte auf den Kartendeck-Platz auf dem Spielplan.
 - Mischt die übrigen **Herbstkarten** (D) und legt sie verdeckt auf die finale "Angriff der Pikten"-Karte.
 - Mischt die 25 **Sommerkarten** (C) und legt sie verdeckt auf die Herbstkarten.
 - Mischt die 25 **Frühjahrskarten** (B) und legt sie verdeckt auf die Sommerkarten.
 - Zuletzt, mischt die 24 **Winterkarten** (A) und legt sie verdeckt auf die Frühjahrskarten.
5. Jede Spielerin sucht sich eine **Spielerfarbe** aus und macht Folgendes:
 - Nimm die **4 Wikingerfiguren** und die **Spielerablage** in deiner Spielerfarbe. Stelle die Wikingerfiguren neben deine Spielerablage. Dies ist dein *persönlicher Wikingervorrat*. Nimm dann den **Siegpunktmarker** in deiner Farbe und lege ihn auf die "10" der Siegpunkteleiste.
 - Nimm **5 Münzen** aus der Reserve und lege sie vor dir ab.
6. Wählt zufällig eine Startspielerin anhand eurer bevorzugten Hausregel und gebt ihr den Startspielermarker.

Legt am Ende alle nicht benötigten Spielmaterialien zurück in die Schachtel.



Im **Spiel zu zweit** müsst ihr folgende Herbstkarten entfernen:



Im **Jarl Spiel** müsst ihr zusätzlich folgende Herbstkarten entfernen:



Im **Spiel zu dritt oder fünft** müsst ihr folgende Herbstkarten entfernen:



Im **Jarl Spiel** müsst ihr zusätzlich folgende Herbstkarten entfernen:



Spielablauf

Jórvík wird über mehrere Runden gespielt, die jeweils in folgende 4 Phasen unterteilt sind:

1. Angebotsphase

In dieser Phase zieht die Startspielerin Karten vom Kartendeck, um die zum Kauf stehenden Karten zu bestimmen.



2. Nachfragephase

In dieser Phase stellen die Spielerinnen ihre Wikingerfiguren auf den Spielplan, um ihr Interesse an den verfügbaren Karten zu bekunden.



3. Kaufphase

In dieser Phase können die Spielerinnen die Karten in der durch ihre Wikingerfiguren bestimmten Reihenfolge kaufen.



4. Verladephase

In dieser Phase erhalten die Spielerinnen Einkommen, sie verladen ihre Waren und verschieben ihre Karten in die eigene Kartenauslage.



1. Angebotsphase

Die Startspielerin zieht Karten vom Kartendeck und legt sie offen auf die Kartenfelder auf dem Spielplan. Sie beginnt mit dem Kartenfeld Nummer 1 und fährt in aufsteigender Reihenfolge fort. Abhängig jedoch von der Spieleranzahl werden manche Kartenfelder weggelassen: jedes Kartenfeld hat ein Symbol das anzeigt, ob auf dieses Kartenfeld bei der jeweiligen Spieleranzahl eine Karte gelegt wird. Nachdem auf alle Kartenfelder der jeweiligen Spieleranzahl eine Karte gelegt wurde, gehen die Spielerinnen in die *Nachfragephase* über.

Wichtig: Immer wenn es sich bei einer gezogenen Karte um eine **Schiffskarte** oder eine **"Angriff der Pikten"-Karte** handelt, müssen die entsprechenden Regeln in den Kästchen rechts auf dieser Seite befolgt werden.

Im **Jarl-Spiel** legt die Startspielerin auch Karten auf die Kartenfelder 7 bis 12. Sie folgt hierbei den gleichen Regeln, wie oben beschrieben.



Beispiel - Angebotsphase

Weil Lucy Startspielerin ist, zieht sie Karten vom Kartendeck und legt sie auf die Kartenfelder. Sie zieht beispielsweise in einem Spiel mit insgesamt 4 Spielerinnen 5 Karten, eine nach der anderen, und legt sie auf die Kartenfelder 1, 2, 3, 4 und 5. Die fünfte Karte, die sie gezogen hat, ist eine Schiffskarte mit 3 Waren. Deswegen zieht sie 3 Waren verdeckt aus dem Beutel und legt sie auf die Schiffskarte.

Im Jarl-Spiel würde Lucy weitere 5 Karten ziehen und sie auf die Kartenfelder 7, 8, 9, 10 und 11 legen.



Wenn die gezogene Karte eine **Schiffskarte** ist, legt die Startspielerin sie wie gewohnt auf ein Kartenfeld. **Danach zieht sie 3 Waren verdeckt aus dem Beutel** und legt diese auf die Schiffskarte.



Im **Jarl-Spiel** gibt es auch **Schiffskarten**, auf die nur 1 oder 2 Waren aus dem Beutel gelegt werden.



Angriff der Pikten



Wenn die Startspielerin eine **"Angriff der Pikten"-Karte** zieht, wird die normale Angebotsphase unterbrochen, da die Pikten die Stadt überfallen.



"Angriff der Pikten"-Karte

Jetzt muss jede Spielerin alle ihre **Verteidigungspunkte auf ihren Kriegerkarten zusammenzählen**.

Die Spielerin mit den **meisten Verteidigungspunkten** wehrt den Angriff der Pikten ab und erhält die Anzahl an Siegpunkten, die links unten auf der "Angriff der Pikten"-Karte angegeben sind.



Verteidigungspunkte

Kriegerkarte

Die Spielerin mit den **wenigsten Verteidigungspunkten** verliert die Anzahl an Siegpunkten, die rechts unten auf der "Angriff der Pikten"-Karte angegeben sind.

Bei Gleichstand erhalten oder verlieren alle am Gleichstand beteiligten Spielerinnen die gleiche Anzahl an Siegpunkten. In dem seltenen Fall, dass alle Spielerinnen die gleiche Anzahl an Verteidigungspunkten haben, bekommt niemand Siegpunkte. Die Spielerinnen markieren ihre Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste. Danach **legt die Startspielerin die "Angriff der Pikten"-Karte zurück in die Schachtel** und macht mit der üblichen Angebotsphase weiter, indem sie die nächste Karte vom Kartendeck zieht.



Siegpunkte



Beispiel - "Angriff der Pikten"-Karte

Lucy zieht eine "Angriff der Pikten"-Karte: Jetzt rechnen alle Spielerinnen ihre Verteidigungspunkte zusammen. Julian hat nur eine Kriegerkarte mit 1 Verteidigungspunkt. Lucy selbst hat bereits zwei Kriegerkarten mit insgesamt 3 Verteidigungspunkten, während Chris und Sara noch keine Kriegerkarte haben und somit auch keine Verteidigungspunkte. Lucy gewinnt also und erhält 2 Siegpunkte, wie es unten auf der "Angriff der Pikten"-Karte angegeben ist. Julian verliert keine Siegpunkte, er bekommt aber auch keine. Chris und Sara hingegen haben beide keine Verteidigungspunkte und damit Gleichstand, sodass beide jeweils 2 Siegpunkte verlieren. Nachdem die Spielerinnen die "Angriff der Pikten"-Karte abgewickelt haben, legt Lucy sie zurück in die Schachtel und fährt mit der üblichen Angebotsphase fort, indem sie die nächste Karte aufdeckt.

2. Nachfragephase

In dieser Phase zeigen die Spielerinnen ihr Interesse an den ausliegenden Karten an. Um dies zu tun, haben alle Kartenfelder von 1 bis 6 eine dazugehörige **Nachfragereihe**. Beginnend mit der Startspielerin muss im Uhrzeigersinn jede Spielerin, wenn sie dran ist, **1 ihrer Wikingerfiguren** aus ihrem persönlichen Wikingervorrat **in eine dieser Nachfragezeilen stellen**. Dies geht solange, bis keine Spielerin mehr eine Wikingerfigur übrig hat.

Wenn eine Spielerin als Erste eine Wikingerfigur in eine Nachfragezeile setzt, so stellt sie die Figur an die erste Stelle der Reihe. Falls bereits eine Wikingerfigur an dieser Stelle steht, so stellt sie ihre Wikingerfigur eine Stelle weiter nach unten, etc. Sie darf auch eine Wikingerfigur in eine Nachfragezeile stellen, in der bereits eine oder mehrere ihrer eigenen Wikingerfiguren stehen. Allerdings darf keine Wikingerfigur mehr in eine Nachfragezeile gestellt werden, wenn dort bereits 8 Wikingerfiguren stehen.

Nachdem alle Wikingerfiguren gesetzt wurden, werden alle **Karten** auf den Kartenfeldern 1 bis 6, **deren jeweilige Nachfragezeile leer ist**, zurück in die Schachtel gelegt.

Anschließend gehen die Spielerinnen in die *Kaufphase* über.

Anmerkung: Falls eine Schiffskarte zurück in die Schachtel gelegt werden muss, so werden zuvor alle Waren auf ihr in die *allgemeine Warenablage* auf dem Spielplan gelegt.

allgemeine Warenablage auf dem Spielplan



Im **Jarl-Spiel** haben die Spielerinnen eine alternative Möglichkeit: Anstatt eine Wikingerfigur in eine Nachfragezeile zu stellen, kann eine Spielerin diese Wikingerfigur auch auf eine Karte der Kartenfelder 7 bis 12 stellen. Wenn sie dies macht, reserviert sie damit diese Karte für sich und **muss sofort die Karte mitsamt der Wikingerfigur auf das am weitesten links gelegene freie Kartenfeld der Reservierungsreihe verschieben**.



Nachdem alle Wikingerfiguren gesetzt wurden, werden auch alle Karten, die auf den Kartenfeldern 7 bis 12 liegen geblieben sind, zurück in die Schachtel gelegt.

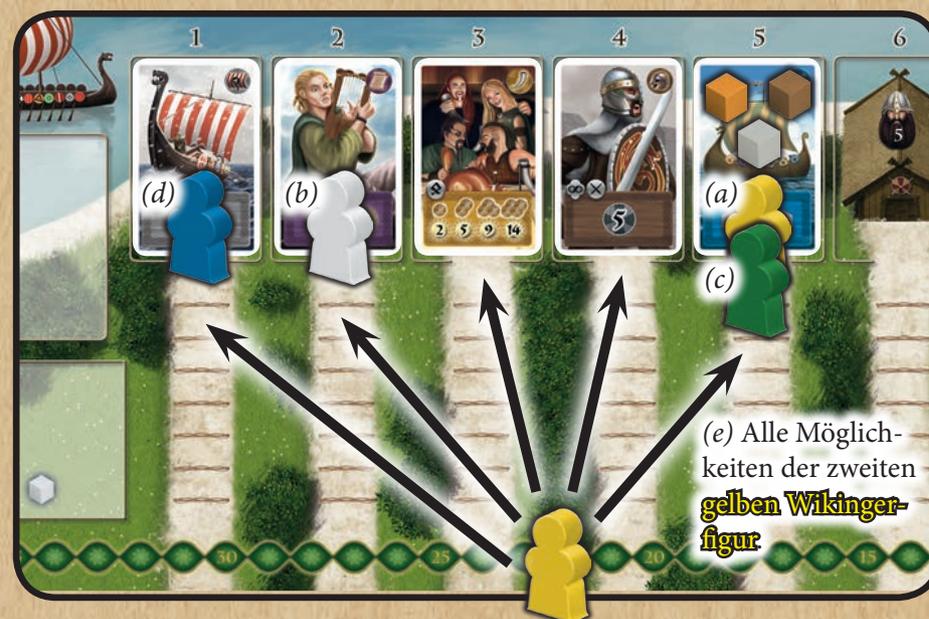
Anschließend gehen die Spielerinnen in die *Kaufphase* über.



Beispiele - Nachfragephase

(a) In einem Spiel zu viert ist Lucy die Startspielerin. Deswegen muss Lucy in der Nachfragephase zuerst eine ihrer **gelben Wikingerfiguren** setzen. Lucy entscheidet sich dazu, ihre Wikingerfigur in die Nachfragezeile unter die Schiffskarte auf Kartenfeld 5 zu stellen. Da dort noch keine Figur steht, stellt Lucy die ihre an die erste Stelle dieser Nachfragezeile.

(b) Als nächste Spielerin setzt Sara eine ihrer **weißen Wikingerfiguren** an die erste Stelle der Nachfragezeile unter dem Kartenfeld 2.



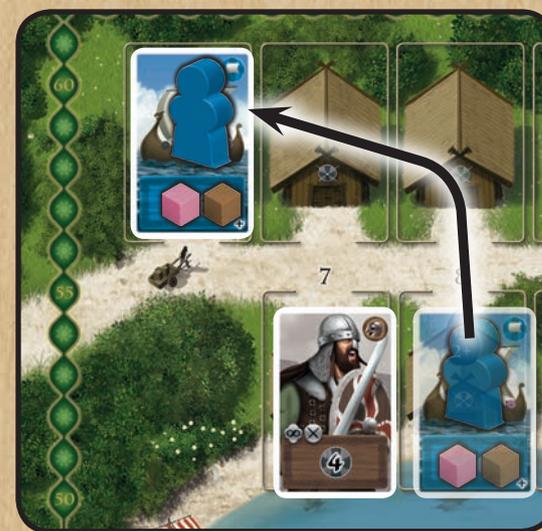
(c) Chris ist ebenfalls an der Schiffskarte auf dem fünften Kartenfeld interessiert, deswegen stellt er seine **grüne Wikingerfigur** an die Stelle unter Lucys gelber Wikingerfigur.

(d) Julian stellt seine **blaue Wikingerfigur** in die Nachfragezeile unter Kartenfeld 1. (e) Jetzt muss Lucy ihre zweite **gelbe Wikingerfigur** setzen. Sie darf die Figur in irgendeine der 5 Nachfragezeilen setzen.

Die Spielerinnen machen solange damit weiter, bis jede Wikingerfigur auf den Spielplan gesetzt wurde. Danach legen sie alle Karten, die keine Figur in ihrer Nachfragezeile stehen haben, zurück in die Schachtel. Dann geht es mit der Kaufphase weiter.

Im **Jarl-Spiel** zu viert sind insgesamt 10 Karten ausgelegt: fünf auf den Kartenfeldern 1 bis 5 und fünf weitere auf den Kartenfeldern 7 bis 11.

In einem seiner Züge entscheidet Julian sich dazu, die Schiffskarte auf dem Kartenfeld 8 für sich zu reservieren. Deswegen stellt er seine **blaue Wikingerfigur** auf die Schiffskarte und schiebt sowohl die Schiffskarte als auch die zwei Waren und seine Wikingerfigur auf das erste freie Kartenfeld in der Reservierungsreihe.



3. Kaufphase

Angefangen mit der Karte, die über der **am weitesten links** gelegenen Nachfragereihe liegt, werden nun alle Karten zum Kauf angeboten:

Die Spielerin, deren Wikingerfigur an der ersten Stelle dieser Nachfragereihe steht, darf nun die Karte kaufen, indem sie **so viele Münzen** in den Vorrat legt, **wie insgesamt Wikingerfiguren in dieser Nachfragereihe stehen** (inklusive ihrer eigenen Figuren). Wenn sie die Karte kauft, legt sie die Karte in ihren persönlichen *Verladebereich* oberhalb ihrer Spielerablage. Dort bleibt die Karte bis zur Verladephase liegen. (Es gibt nur zwei Karten, die sofort nach dem Kauf ausgeführt werden müssen. Diese beiden Karten werden auf S. 9 beschrieben.) Nachdem die Karte gekauft wurde, werden alle Wikingerfiguren in dieser Nachfragereihe zurück in die persönlichen Wikingervorräte der Spielerinnen genommen.

Falls die Spielerin, die die erste Wikingerfigur in einer Nachfragereihe stehen hat, die Karte nicht kaufen möchte oder nicht kaufen kann, nimmt sie einfach ihre Wikingerfigur zurück. Nun hat die Spielerin, deren Wikingerfigur an der nächsten Stelle in der Nachfragereihe steht, die Möglichkeit die Karte zu kaufen. Sie darf die Karte für so viele Münzen kaufen, wie jetzt noch Figuren in der Nachfragereihe stehen (inklusive ihrer eigenen). Wenn auch sie passen möchte, so nimmt sie ihre Figur zurück und die nächste Spielerin in der Nachfragereihe ist dran, und so weiter.

Sobald eine Spielerin eine Karte kauft, legt sie die Karte in den Verladebereich oberhalb ihrer Spielerablage. Danach nehmen alle Spielerinnen ihre Wikingerfiguren aus der Nachfragereihe zurück in ihren persönlichen Wikingervorrat.

Wenn alle Spielerinnen ihre Wikingerfiguren zurück genommen haben und niemand die Karte gekauft hat, so wird die Karte zurück in die Schachtel gelegt.

Nachdem die Karte gekauft wurde oder zurück in die Schachtel gelegt wurde, wird **die Karte auf dem Kartenfeld mit der nächsthöheren Nummer zum Kauf angeboten**. Diese Abfolge wird solange wiederholt, bis keine Karten mehr zum Kauf da sind. Anschließend gehen die Spielerinnen in die *Verladephase* über.

Im **Jarl-Spiel**, werden, nachdem die Karten der Kartenfelder 1 bis 6 angeboten wurden, auch die reservierten Karten der Reservierungsreihe zum Kauf angeboten. Die Spielerin, die die Karte **am weitesten links** in der Reservierungsreihe für sich reserviert hat, beginnt:

Entweder kauft sie die Karte indem sie **so viele Münzen** in den Vorrat legt, **wie sich insgesamt Karten in der Reservierungsreihe befinden**, (inklusive dieser Karte)

ODER sie **legt die Karte zurück in die Schachtel** (sodass niemand sie nach ihr kaufen kann).

In beiden Fällen nimmt sie ihre Wikingerfigur zurück in ihren persönlichen Wikingervorrat.

Falls sie die Karte gekauft hat, legt sie die Karte in ihren Verladebereich oberhalb ihrer Spielerablage.

Anschließend ist die Spielerin an der Reihe, die die nächste Karte in der Reservierungsreihe für sich reserviert hat. Sie darf ihre reservierte Karte nach den eben beschriebenen Regeln kaufen oder zurück in die Schachtel legen. Dies wird solange fortgeführt, bis alle Karten der Reservierungsreihe entweder gekauft oder zurück in die Schachtel gelegt wurden. Anschließend gehen die Spielerinnen in die *Verladephase* über.

Beispiele - Kaufphase



Beispielhafte Situation am Anfang der Kaufphase

(a) Die Spielerinnen beginnen die Kaufphase damit, dass die Karte, auf dem Kartenfeld 1 zum Kauf angeboten wird. In der dazugehörigen Nachfragereihe steht an erster Stelle eine **blaue** Wikingerfigur, an zweiter Stelle eine **weiße** und an dritter Stelle eine **gelbe** Figur. Demnach beginnt Julian, da seine **blaue** Wikingerfigur an erster Stelle steht. Er darf als Erster die Karte zum Preis von 3 Münzen kaufen, da insgesamt 3 Wikingerfiguren in dieser Nachfragereihe stehen. Er entscheidet sich gegen diese Karte, da sie ihm so zu teuer ist, und nimmt deshalb seine Wikingerfigur zurück in seinen persönlichen Wikingervorrat. Als Nächste darf Sara die Karte kaufen, da ihre **weiße** Figur an zweiter Stelle steht. Sie darf die Karte für 2 Münzen kaufen, da jetzt nur noch 2 Wikingerfiguren in der Reihe stehen. Sie denkt, dass die Karte diese 2 Münzen auch Wert ist und kauft sie deswegen. Sie legt also 2 von ihren Münzen in den allgemeinen Vorrat zurück und legt die Karte im Verladebereich oberhalb ihrer Spielerablage ab. Danach nehmen sowohl Sara als auch Lucy ihre Wikingerfiguren zurück. Lucy hatte also keine Chance die Karte zu kaufen, da Sara sie bereits gekauft hatte, bevor Lucy überhaupt am Zug war. Das Spiel geht nun weiter, indem die Karte auf dem Kartenfeld 2 zum Kauf angeboten wird.

(b) Beim Kartenfeld 5 angekommen, darf Lucy als Erste diese Schiffskarte kaufen. Die Karte kostet allerdings 4 Münzen, da dort 4 Wikingerfiguren in der Nachfragereihe stehen: eine ihrer eigenen **gelben** Figuren an erster Stelle, dann eine **grüne**, anschließend eine weitere **gelbe** Wikingerfigur und schlussendlich noch eine **blaue** Figur. Lucy entscheidet sich dazu, auf ihre erste Kaufoption zu verzichten, da sie hofft, dass Chris auch auf seinen Kauf der Karte zum Preis von 3 Münzen verzichtet. Tatsächlich findet auch Chris die Schiffskarte für 3 Münzen noch zu teuer und nimmt seine Wikingerfigur zurück zu sich, ohne die Karte zu kaufen. Jetzt darf Lucy erneut die Karte kaufen, da ihre zweite gelbe Wikingerfigur als Nächste an der Reihe ist, diesmal aber kostet die Karte nur noch 2 Münzen. Deswegen kauft Lucy die Karte jetzt, sodass auch Julian leider seine Wikingerfigur zurück nehmen muss, ohne die Möglichkeit gehabt zu haben, die Karte zu kaufen.



(c) Im **Jarl-Spiel** machen die Spielerinnen weiter, indem die Karte am weitesten links in der Reservierungsreihe nun gekauft werden kann: Julian hat als einziger das Recht diese Karte zu kaufen, da er seine **blaue** Wikingerfigur auf diese Schiffskarte gestellt hat. Die Karte kostet ihn 3 Münzen, da insgesamt 3 Karten in der Reservierungsreihe liegen. Er entscheidet sich dazu, die Karte zu kaufen und legt sie mit den 2 Waren, die darauf liegen, in seinen Verladebereich oberhalb seiner Spielerablage. Seine Wikingerfigur nimmt er zurück in seinen persönlichen Vorrat. Als Nächste darf Sara die Karte mit ihrer **weißen** Wikingerfigur kaufen. Leider muss sie aber darauf verzichten, da sie keine 2 Münzen mehr hat. Sie legt also die Karte zurück in die Schachtel und nimmt ihre Figur zurück zu sich. Die letzte Karte die gekauft werden kann, ist die Karte unter der **grünen** Wikingerfigur von Chris. Chris freut sich, da er jetzt diese Kriegerkarte mit 5 Verteidigungspunkten zum günstigen Preis von nur 1 Münze kaufen kann. Nachdem nun alle Karten gekauft oder in die Schachtel gelegt wurden, gehen die Spielerinnen in die *Verladephase* über.

4. Verladephase

Beginnend mit der Startspielerin und dann im Uhrzeigersinn fortfahrend führt nun jede Spielerin alle der folgenden Schritte hintereinander durch:

- **Einkommen:** Die Spielerin nimmt sich **1 Münze** aus dem Vorrat. Falls die Spielerin keine Karte in ihrem Verladebereich oberhalb der Spielerablage liegen hat (weil sie in der vorherigen Phase keine Karte gekauft hat), so nimmt sie 2 Münzen.
- Nun **verschiebt** die Spielerin **alle Karten** von ihrem *Verladebereich* oberhalb ihrer Spielerablage in ihre *persönliche Kartenauslage* unterhalb ihrer Spielerablage, **mit Ausnahme der gekauften Schiffskarten**, da diese erst noch ihre Waren verladen müssen.
- **Waren zuordnen:** Die Spielerin verlädt nun alle Waren von ihren Schiffskarten und ordnet sie den Karten in ihrer persönlichen Kartenauslage oder ihrer Spielerablage zu (siehe die Kästchen weiter unten für die Regeln der *Warenzuordnung*). Nachdem alle Schiffskarten entladen wurden, verschiebt die Spielerin auch die Schiffskarten in ihre persönliche Kartenauslage.

Nachdem jede Spielerin diese Schritte durchgeführt hat, gibt die Startspielerin den **Startspielermarker im Uhrzeigersinn an die nächste Spielerin**. Danach geht das Spiel weiter, indem die neue Startspielerin mit einer neuen *Angebotsphase* beginnt.

Waren zuordnen

Es gibt die unten aufgeführten Möglichkeiten, um Waren (vor allem von den Schiffskarten aus) zuzuordnen. Wenn eine Spielerin ihre Waren zuordnet, darf sie dies in beliebiger Reihenfolge machen und auch beliebig viele dieser Möglichkeiten kombinieren. Am Ende des Schrittes "Waren zuordnen" darf jedoch keine ihrer Schiffskarten noch Waren geladen haben. Jede Ware, die nicht zugeordnet wurde, wird deswegen in die allgemeine Warenablage auf dem Spielplan gelegt.

Anmerkung: Der allgemeine Vorrat an Münzen gilt als unbegrenzt. Falls im Laufe des Spiels die Münzen ausgehen sollten, benutzt irgendeinen Ersatz.

Im **Jarl-Spiel** nimmt jede Spielerin **1 zusätzliche Münze als Einkommen**. (Dies bedeutet, jede Spielerin erhält ein Einkommen von 2 Münzen. Falls eine Spielerin keine Karte in der vorherigen Kaufphase gekauft hat, so erhält sie sogar 3 Münzen.)

Beispiel - Karten verschieben



Die Spielerin kann Waren auf leere *Materialfelder* auf **Handwerkskarten** in ihrer persönlichen Kartenauslage legen. Jede Handwerkskarte hat eine unterschiedliche Kombination an Materialfeldern, von denen jedes eine bestimmte Ware benötigt. (Weitere Details befinden sich auf S. 8.)



Handwerkskarten

Wichtig: Nachdem eine Ware auf ein Materialfeld gelegt wurde, darf sie **nicht** wieder entfernt werden. Während der finalen Wertung am Ende des Spiels werden nur Handwerkskarten gewertet, die eine passende Ware auf **jedem** ihrer Materialfelder liegen haben.

Die Spielerin kann Waren an **Händlerkarten** in ihrer persönlichen Kartenauslage verkaufen. Jede Händlerkarte benötigt jedoch eine bestimmte Ware. Wenn eine Spielerin eine passende Ware an einen Händler verkauft, so nimmt sie sofort die dort angezeigte Anzahl an Münzen aus dem allgemeinen Vorrat und sie legt die verkaufte Ware in die allgemeine Warenablage auf dem Spielplan. Eine Spielerin darf ihre Händlerkarten beliebig häufig in den Verladephasen nutzen.



Händlerkarte

Im **Jarl-Spiel** kann die Spielerin Waren auch den Göttern opfern, falls sie eine entsprechende **Orakelkarte** besitzt. (Weitere Details befinden sich auf S. 8.)

Wie die Händlerkarten so benötigen auch die Orakelkarten jeweils eine bestimmte Ware. Allerdings erhält eine Spielerin, die eine passende Ware opfert, jeweils sofort 2 Siegpunkte. Die geopferten Waren werden wie gewohnt in die allgemeine Warenablage auf dem Spielplan gelegt.



Orakelkarte

Die Spielerin kann eine Ware in dem **Lagerplatz** auf ihrer Spielerablage einlagern. Falls sie die Lagerhauskarte besitzt, darf sie zusätzlich 4 weitere Waren auf den Lagerplätzen dort einlagern (siehe S. 9). Jeder Lagerplatz erlaubt es, eine beliebige Ware dort einzulagern. Eine eingelagerte Ware kann in einer beliebigen Verladephase neu zugeordnet werden.

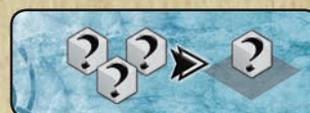


Lagerplatz auf der Spielerablage

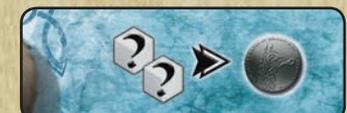


allgemeine Warenablage

Die Spielerin kann **3 beliebige Waren** in die allgemeine Warenablage auf dem Spielplan legen, um im Gegenzug **1 Ware ihrer Wahl von dort** zu nehmen und sofort zuzuordnen. Diese Aktion darf beliebig häufig in der Verladephase genutzt werden.



Die Spielerin kann beliebige **2 Waren gegen 1 Münze** aus dem Vorrat eintauschen, indem sie die Waren in die allgemeine Warenablage legt. Diese Aktion darf beliebig häufig in der Verladephase genutzt werden.



Beispiele - Verladephase

Am Anfang der Verladephase hat Lucy zwei Karten in ihrem Verladebereich liegen: die Handwerkskarte, die 1 braunes Leder und 1 elfenbeinfarbene Wolle benötigt, und die Schiffskarte, auf der 1 braunes Leder, 1 orangefarbenes Bernstein und 1 graues Eisen liegt.

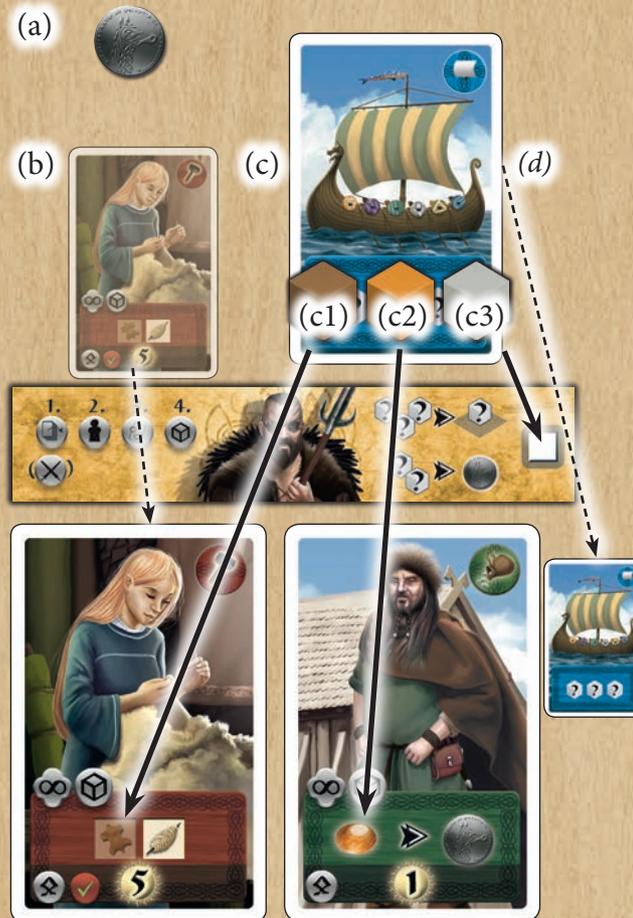
(a) Da Lucy Karten in der vorherigen Kaufphase gekauft hat, nimmt sie sich 1 Münze als Einkommen.

(b) Danach verschiebt Lucy ihre neue Handwerkskarte aus dem Verladebereich in ihre persönliche Kartenauslage.

(c) Jetzt verlädt Lucy die Ladung von ihrem Schiff:

(c1) Da sie eine Handwerkskarte hat, die 1 Leder benötigt, legt Lucy das Leder auf diese Handwerkskarte. (Falls Lucy es bis zum Ende des Spiels noch schafft, auch eine Wolle auf diese Karte zu legen, so erhält sie am Ende des Spiels in der finalen Wertung 5 Siegpunkte dafür.) (c2) Da Lucy einen Händler besitzt, der Bernstein kauft, kann sie das Bernstein im Tausch gegen eine Münze in die allgemeine Warenablage auf dem Spielplan legen. (c3) Da Lucy keine Karte besitzt, die Eisen benötigt, lagert sie das Eisen auf ihrer Spielerablage auf dem Lagerplatz ein, um es gegebenenfalls in einer späteren Verladephase erneut zuzuordnen.

(d) Nachdem Lucy alle ihre Waren zugeordnet hat, legt sie die Schiffskarte auch in ihre Kartenauslage.



Spielende

Das Spiel endet zu Beginn der Angebotsphase, in der die finale "Angriff der Pikten"-Karte die einzig verbliebene Karte im Kartendeck ist. Nun wird zuerst dieser Angriff der Pikten nach den üblichen Regeln abgewickelt (siehe S. 3). Danach beginnt sofort die finale Wertung:

Angefangen mit der Startspielerin wertet nun jede Spielerin alle Karten in ihrer Kartenauslage, die das "finale Wertung"-Symbol haben.

Diese Siegpunkte werden auch auf der Siegpunkteleiste abgetragen. Die Spielerin mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die am Gleichstand beteiligte Spielerin, die am meisten Münzen übrig hat. Wenn es auch bei den Münzen Gleichstand gibt, gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spielerinnen und sollten nun ein Fest zu Ehren der Götter abhalten!



Finale "Angriff der Pikten"-Karte, die das Spiel beendet



"Finale Wertung"-Symbol

Kartensymbole

Die meisten Karten haben Symbole, die anzeigen, wann und wie häufig diese Karte oder ihr Effekt genutzt werden kann. Ein Symbol vor dem silbernen Kreuz-Hintergrund (☞) zeigt an, wie häufig die Karte genutzt werden kann. Das Symbol vor dem silbernen Kreis-Hintergrund (●) zeigt an, in welcher Phase des Spiels die Karte einen Nutzen hat.



Eine solche Karte kann für den Rest des Spiels jeweils in der Phase genutzt werden, die im Symbol rechts hiervon angezeigt wird.



Die Aktion einer solchen Karte darf im Verlauf des Spiels nur **ein einziges Mal** in der links davon aufgeführten Phase ausgeführt werden. Danach muss die Karte zurück in die Schachtel gelegt werden.



Eine solche Karte wird **sofort** ausgeführt, nachdem sie gekauft wurde.



Nachfragephase



Verladephase



Kaufphase



Angriff der Pikten



Beliebige Phase

Kartenübersicht



"Angriff der Pikten"-Karten

Es gibt insgesamt 4 "Angriff der Pikten"-Karten im Kartendeck. Wenn eine dieser Karten in der Angebotsphase aufgedeckt wird, so wird die Angebotsphase sofort unterbrochen und die Spielerinnen müssen zuerst den Angriff der Pikten abwehren, bevor sie das Spiel fortführen (siehe Beschreibung S. 3).



Kriegerkarten

Jede Kriegerkarte hat einen Verteidigungswert zwischen 1 und 5. Diese werden gegebenenfalls zusammengerechnet, um einen Angriff der Pikten abzuwehren (siehe S. 3). Die Spielerinnen behalten ihre einmal erworbenen Kriegerkarten bis zum Ende des Spiels. Sie werden also während jedes Angriffs der Pikten automatisch aktiv.



Schiffskarten



Wenn während einer Angebotsphase eine Schiffskarte ausgelegt wird, so legt die Startspielerin sofort Waren aus dem Beutel auf das Schiff, wie auf S. 3 beschrieben. Wenn eine Spielerin eine Schiffskarte kauft, so muss sie die Waren in der Verladephase zuordnen, wie auf S. 6 beschrieben.

Wenn es einer Spielerin nicht möglich ist, alle Waren, die sie mit dem Schiff erworben hat, zuzuordnen, muss sie die restlichen Waren in die allgemeine Warenablage legen.



Gelagekarten



Je nachdem, wie viele Gelagekarten eine Spielerin in der finalen Wertung besitzt, geben diese eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten:

- Wenn sie 1 Gelagekarte besitzt, erhält sie 2 Siegpunkte.
- Wenn sie 2 Gelagekarten besitzt, erhält sie 5 Siegpunkte.
- Wenn sie 3 Gelagekarten besitzt, erhält sie 9 Siegpunkte.
- Und wenn sie 4 oder mehr Gelagekarten besitzt, erhält sie 14 Siegpunkte.



Skaldenkarten



Während der finalen Wertung erhält die Besitzerin **1 Siegpunkt für jede Münze**, die sie besitzt.



Während der finalen Wertung erhält die Besitzerin **1 Siegpunkt für jede Schiffskarte**, die sie besitzt.



Handwerkskarten



Jede Handwerkskarte hat eine eigene Kombination an Materialfeldern. Auf S. 6 wird beschrieben, wie die Waren diesen Materialfeldern zugeordnet werden.

Nur wenn eine Spielerin auf jedem der Materialfelder einer Handwerkskarte je eine passende Ware liegen hat, gilt diese Handwerkskarte als *erfüllt* (✓).

Während der finalen Wertung erhält die Besitzerin die Siegpunkte, die am unteren Rand einer Handwerkskarte in ihrer Kartenauslage angegeben sind, nur, wenn die Karte erfüllt wurde.



Händlerkarten



Jede Händlerkarte erlaubt es ihrer Besitzerin, eine bestimmte Warensorte während der Verladephase zu verkaufen. Um eine Ware zu verkaufen, muss die Spielerin die Ware in die allgemeine Warenablage legen und darf sich dafür die auf der Händlerkarte gezeigte Anzahl an Münzen aus dem allgemeinen

Vorrat nehmen. Sie darf die Händlerkarte so häufig nutzen, wie sie möchte.

Außerdem geben die Händlerkarten während der finalen Wertung ihrer Besitzerin einmalig die unten auf der Karte angegebenen Siegpunkte.



Raubzugkarten



Jede Raubzugkarte zeigt eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten, die ihre Besitzerin während der finalen Wertung erhält.



Orakelkarten



Jede Orakelkarte erlaubt es ihrer Besitzerin, eine bestimmte Ware während der Verladephase den Göttern zu opfern. Um eine Ware zu opfern, muss sie diese in die allgemeine Warenablage legen und bekommt dafür jeweils 2 Siegpunkte. Sie darf jede ihrer Orakelkarten während jeder Verladephase beliebig häufig nutzen.



Während der finalen Wertung erhält die Besitzerin **1 Siegpunkt für jede Händlerkarte**, die sie besitzt.



Während der finalen Wertung erhält die Besitzerin **1 Siegpunkt für jede Handwerkskarte**, die sie besitzt (*erfüllte* und auch *nicht erfüllte*).



Während der finalen Wertung erhält die Besitzerin **1 Siegpunkt für jede Kriegerkarte**, die sie besitzt.



Während der finalen Wertung erhält die Besitzerin **1 Siegpunkt für jede Raubzugkarte**, die sie besitzt.

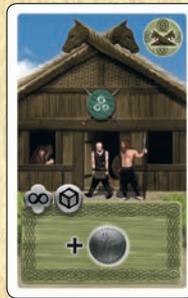


Während der finalen Wertung, wenn die Raubzugkarten gewertet werden, wählt die Besitzerin dieser Skaldenkarte 1 ihrer Raubzugkarten aus und verdoppelt deren Anzahl an Siegpunkten.



Gebäudekarten

Während jeder Verladephase, wenn die Besitzerin **Einkommen** erhält, darf sie **1 Münze zusätzlich** nehmen. (Der Effekt dieser Karte tritt auch ein, wenn diese Karte noch im Verladebereich oberhalb der Spielerablage liegt.)



Die Lagerhauskarte hat **4 Lagerplätze**, auf denen eine Spielerin Waren einlagern kann (zusätzlich zu dem Lagerplatz auf ihrer Ablage). Sie kann die dort eingelagerten Waren in einer beliebigen Verladephase neu zuordnen. Außerdem erhält die Besitzerin während der finalen Wertung **1 Siegpunkt für jede Ware**, die auf der Lagerhauskarte eingelagert ist.



Die Spielerin, die diese Karte kauft, nimmt sich sofort **4 Münzen** aus dem allgemeinen Vorrat und legt die Karte wie gewohnt in ihren Verladebereich. In der Verladephase legt sie diese Karte jedoch nach dem "Einkommen"-Schritt zurück in die Schachtel und nicht in ihre persönliche Kartenauslage.



Die Besitzerin der hier abgebildeten Karte darf sich in einer beliebigen Kaufphase dazu entscheiden, den Kauf einer anderen Karte vollständig mit der hier abgebildeten Karte zu bezahlen (anstatt mit Münzen). Dazu legt sie der hier abgebildeten Karte in die Schachtel zurück. Dies ist auch erlaubt, wenn der hier abgebildeten Karte noch im Verladebereich liegt.



Die Spielerin, die diese Karte gekauft hat, stellt sofort die **2 braunen Wikingerfiguren** aus dem Vorrat auf diese Karte. Jede dieser Wikingerfiguren zählt als eine zusätzliche Wikingerfigur in der Spielerfarbe der Spielerin, die diese in einer beliebigen Nachfragephase einsetzen kann (um so ihre Anzahl an Figuren zu erhöhen). Allerdings wird jede der Wikingerfiguren sofort wieder in die Schachtel gelegt, nachdem sie in der Kaufphase vom Spielplan oder von einer Karte entfernt wurde. Sobald beide braunen Wikingerfiguren wieder zurück in die Schachtel gelegt wurden, wird auch diese Karte in die Schachtel gelegt.



Während jeder Verladephase darf die Besitzerin **jeweils 2 beliebige Waren** in die allgemeine Warenablage auf dem Spielplan legen, um im Gegenzug **1 Ware ihrer Wahl von dort** zu nehmen und sofort zuzuordnen.



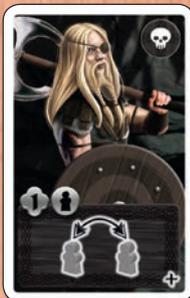
Im Verlauf des Spiels darf die Besitzerin dieser Karte sich dazu entscheiden, die Karte zurück in die Schachtel zu legen. Wenn sie dies macht, darf sie insgesamt 3 Waren von ihren eigenen Handwerkskarten wieder entfernen und sofort neu zuordnen.



Im Verlauf des Spiels darf die Besitzerin dieser Karte sich dazu entscheiden, die Karte zurück in die Schachtel zu legen. Wenn sie dies macht, darf sie 1 Ware aus der allgemeinen Warenablage nehmen und sofort zuordnen.



Verräterkarten



Die Besitzerin dieser Karte kann sich dazu entscheiden, die Karte am Ende der Nachfragephase (nachdem alle Wikingerfiguren platziert wurden) zurück in die Schachtel zu legen. Wenn sie dies macht, darf sie sofort **die Position von 2 beliebigen Wikingerfiguren auf dem Spielplan vertauschen**.



Die Spielerin, die diese Karte kauft, nimmt sich von jeder anderen Spielerin sofort 1 Münze, insofern dies möglich ist. Danach legt die Spielerin diese Karte wie gewohnt in ihren Verladebereich. In der Verladephase legt sie diese Karte jedoch nach dem "Einkommen"-Schritt zurück in die Schachtel und nicht in ihre persönliche Kartenauslage.



Im Verlauf des Spiels darf die Besitzerin dieser Karte sich dazu entscheiden, die Karte zurück in die Schachtel zu legen. Wenn sie dies macht, darf sie sofort eine Ware von einer noch nicht erfüllten Handwerkskarte einer anderen Spielerin stehlen und sofort nach den üblichen Regeln zuordnen.



Verteidigungskarten



Während jedes Angriffs der Pikten wählt die Besitzerin dieser Karte **1 Kriegerkarte** in ihrer Kartenauslage, deren Verteidigungswert doppelt zählt.



Die Besitzerin dieser Karte kann sich dazu entscheiden, diese Karte zurück in die Schachtel zu legen, direkt nachdem sie bei einem Angriff der Pikten die meisten Verteidigungspunkte hatte. Wenn sie dies macht, erhält sie doppelt so viele Siegpunkte wie unten links auf der "Angriff der Pikten"-Karte angezeigt werden.



Nach jedem Angriff der Pikten darf sich die Besitzerin dieser Karte dazu entscheiden, **2 Münzen zu zahlen, um zu verhindern, dass sie als Folge eines Angriffs der Pikten Siegpunkte verliert**.

Kartenauflistung

Winterkarten



Zusätzliche Winterkarten für das Jarl-Spiel



Frühjahrskarten



Zusätzliche Frühjahrskarten für das Jarl-Spiel



Sommerkarten



Zusätzliche Sommerkarten für das Jarl-Spiel



Herbstkarten



Zusätzliche Herbstkarten für das Jarl-Spiel



Übersicht der Symbole



1. Angebotsphase

In dieser Phase zieht die Startspielerin Karten vom Kartendeck, um die zum Kauf stehenden Karten zu bestimmen. (Siehe S. 3.)



Beliebige Phase.



Eine solche Karte kann für den Rest des Spiels jeweils in der Phase genutzt werden, die im Symbol rechts hiervon angezeigt wird.



2. Nachfragephase

In dieser Phase stellen die Spielerinnen ihre Wikingerfiguren auf den Spielplan, um ihr Interesse an den verfügbaren Karten zu bekunden. (Siehe S. 4.)



Finale Wertung.



Die Aktion einer solchen Karte darf im Verlauf des Spiels nur **ein einziges Mal** in der links davon aufgeführten Phase ausgeführt werden. Danach muss die Karte zurück in die Schachtel gelegt werden.



3. Kaufphase

In dieser Phase können die Spielerinnen die Karten in der durch ihre Wikingerfiguren bestimmten Reihenfolge kaufen. (Siehe S. 5.)



Angriff der Pikten.



Eine solche Karte wird **sofort** ausgeführt, nachdem sie gekauft wurde.



4. Verladephase

In dieser Phase erhalten die Spielerinnen Einkommen, sie verladen ihre Waren und verschieben ihre Karten in die eigene Kartenauslage. (Siehe S. 6.)

Kartentypen



Schiffskarten



"Angriff der Pikten"-Karten



Skaldenkarten



Handwerkskarten



Kriegerkarten



Gelagekarten



Händlerkarten



Verteidigungskarten



Raubzugkarten



Orakelkarten



Gebäudekarten



Verräterkarten



Impressum

Autor: Stefan Feld

Illustrationen und Grafiken: Marc Margielsky

Regeln und Layout: Philippe Schmit

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG,

Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Deutschland

Alle Rechte vorbehalten. | www.eggertspiele.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland | www.pegasus.de

