

Gernot Köpke & Uwe Rosenberg

Ein Fest für ODIN

Die Norweger - 1. Erweiterung



Als Wikinger habt ihr euch bereits im Alltag, beim Entdecken und Plündern bewiesen. Nun ist es an der Zeit, euren Horizont zu erweitern. Auf euch warten neue Entdeckungsmöglichkeiten, mehr Waren, neue Tiere und noch mehr Aktionsmöglichkeiten, wie z.B. Diebstahl, um zu zeigen, wer den wertvollsten Besitz anhäufen kann und somit der beste Wikinger ist.



SpieLMATERIAL

Warenkasten



1 Warenkasten für die Warenmarken

Sondermarken



6 Sondermarken



1 Vorratsplan für die kleinen Schmiedewaren

SpieLpläne



3 beidseitig bedruckte Aktionsplanteile



8 beidseitig bedruckte Entdeckungspläne (2x A-D)
1 neuer Satz aus 4 Plänen sowie der überarbeitete Satz aus dem Grundspiel

Plättchen



6 Handwerksschuppen



8 kleine Auswanderungen



1 Bergstreifen



1 Vorratsplan für Schiffe



10 Marken „2 Silber“

16 Siegpunktmarken:



2x „4 SP“ 6x „3 SP“ 8x „2 SP“

Waren

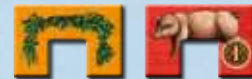
95 Warenmarken, aufgeteilt in:



10x Erbsen / Met



5x Öl / Runenstein



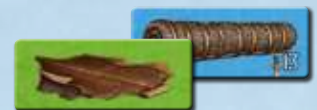
23x Kräuter / Schwein



22x Geweih / Werkzeug



21x Pferd / trächtiges Pferd



14x Leder / Vadmal

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Die Warenmarken

Für die neuen Warenmarken liegt dieser Erweiterung ein zusätzlicher Warenkasten bei, in den ihr die Marken einsortieren könnt. Hier ist eine Übersicht, wohin welche Ware in euren Warenkasten gehört. Es werden nur die großen Felder des Warenkastens für die neuen Marken verwendet.

Denkt daran, die beidseitig bedruckten Marken im Warenkasten aufzuteilen.

Werkzeug	Vadmal		
Geweih	Leder		
Schwein	Pferd		
Kräuter			

Spilvorbereitung

Der Spilaufbau erfolgt genau wie im Grundspiel, mit folgenden Änderungen:

Aktionsplan und Warenkästen

Nutzt statt des großen Aktionsplans die drei Aktionsplanteile. Achtet dabei darauf, die Seiten entsprechend eurer Spieleranzahl zu wählen.



Diese Seite des Aktionsplanteils ist für 1 bis 2 Personen gedacht.



Nutzt diese Seite des Aktionsplanteils für das Spiel zu viert.

Die beiden Zusatzplättchen zur Aktionsplan-Erweiterung (aus der 4-Personen Variante des Grundspiels) werden mit dieser Erweiterung nicht benötigt. Aktionen können somit nicht mehr kopiert werden. Legt die Zusatzplättchen zurück in die Schachtel des Grundspiels.

Legt den zusätzlichen Warenkasten neben den beiden Warenkästen aus dem Grundspiel.

Eure persönlichen Handwerksschuppen

Mischt die Handwerksschuppen und verteilt zufällig einen an jeden Mitspieler. Die übrigen Handwerksschuppen nehmt ihr aus dem Spiel. Legt eure Handwerksschuppen an die Seite. Sie müssen erst noch gebaut werden, bevor ihr sie benutzen könnt.



Entdeckungspläne

Dreht die 4 neuen Entdeckungspläne mit der Vorderseite nach oben (zu erkennen an den Buchstaben unten rechts) und legt sie neben die Aktionsplanteile. Sie ersetzen die vier Entdeckungspläne aus dem Grundspiel.



Bei 3 bzw. 4 Spielern legt zusätzlich 2 (1x A oder B und 1x C oder D) bzw. alle 4 überarbeiteten Entdeckungspläne aus dem Grundspiel aus.

Wenn ihr wollt, könnt ihr unabhängig von der Spielerzahl natürlich auch alle Entdeckungspläne verwenden! Zusätzlich könnt ihr in beiden Varianten die 2 Inseln „Lofoten/Orkney“ und „Tierra del Fuego“ aus der „Ein Fest für Odin“-Mini-Erweiterung nutzen.



Vorratspläne für Schiffe und Sondermarken

Verwendet für die Ablage der Schiffe den neuen Vorratsplan. Er hat Platz für die neuen Plättchen „kleine Auswanderung“.



Auf den neuen kleinen Vorratsplan für Sondermarken legt ihr alle Schmiedewaren, die einen Schwertwert von 8 oder weniger haben, auch die aus dem Grundspiel wie z.B. das Kruzifix. Für diese Schmiedewaren gibt es jetzt ein zusätzliches Aktionsfeld.

Wir empfehlen den großen Plan für die Sondermarken auf die Rückseite zu drehen.

Bergstreifen

Mischt den zusätzlichen Bergstreifen mit den Bergstreifen aus dem Grundspiel.



Siegpunktmarken

Legt die Siegpunktmarken als Vorrat bereit.



Spielderlauf

Eine Spielrunde mit der Erweiterung verläuft über die gleichen Phasen wie das Grundspiel. Es gelten die gleichen Regeln, ergänzt um folgende Zusatzregeln:

Tiervermehrung

Für Pferde und Schweine gibt es keine zusätzlichen Ställe. Ihr könnt sie mit Schafen und Kühen zusammen im gleichen Stall platzieren oder neben eurem Heimplan als persönlichen Vorrat behalten. Solltet ihr sie zum Abdecken von Feldern auf euren Gebäuden verwenden, zählen sie nicht mehr für die Tiervermehrung und am Spielende auch nicht als Siegpunkte.

Für Schweine gilt außerdem, dass sie sich schneller vermehren als andere Tiere. Das bedeutet, ihr erhaltet jede Runde ein weiteres Schwein, wenn ihr mindestens zwei Schweine besitzt. Es gibt keine Seite mit trächtigen Schweinen.

Um Pferde oder Schweine zu erhalten, könnt ihr Aktionen auf dem Viehmarkt oder Prämien auf den Entdeckungsplänen verwenden. Schweine könnt ihr zusätzlich auch durch das Aufwerten von Kräutermarken erhalten.



Neue Aktionsmöglichkeiten

Die zusätzliche Aktionsspalte kann mit einem oder zwei Wikingern verwendet werden. Es muss sich dabei aber um die letzten Wikinger handeln, die ihr in dieser Runde einsetzt. Das bedeutet, dass dies immer eure **letzte Aktion** in einer Runde ist. Bei dem Einsatz von zwei Wikingern in der 5. Spalte darf zusätzlich zu der Aktion eine Ausbildungskarte ausgespielt werden.



Hausbau

Die aus dem Grundspiel bekannten Gebäude werden nun durch andere Symbole dargestellt:



Schuppen

Steinhaus

Langhaus

Immer wenn ihr einen Schuppen baut, könnt ihr alternativ euren Handwerksschuppen bauen. Dabei dürft ihr selbst bestimmen, welche der beiden Seiten ihr verwenden wollt.

Das Bauen eines Handwerksschuppens ist für jeden Spieler nur einmal pro Spiel möglich.

Jagd

Für die neuen Jagdfelder „Fischfang“ und „Elchjagd“ könnt ihr die Kosten nur mit Waffen bezahlen. Der Einsatz von Holz ist hier nicht möglich. Schlägt die Jagd fehl, erhaltet ihr die abgebildeten Waffen.



Viehmarkt



Hier könnt ihr zweimal wählen, welches der beiden Tiere ihr erhalten möchtet. Das bedeutet, ihr könnt zwei Schafe oder zwei Schweine oder ein Schaf und ein Schwein bekommen.



Hier könnt ihr zwei beliebige (auch gleiche) Tiere erhalten.

Auf beiden Feldern müsst ihr zusätzlich zum Silberbetrag auch das angezeigte Warenplättchen abgeben.

Handwerk



Auf diesem Schmiedefeld könnt ihr eine beliebige kleine (Schwertwert 8 oder weniger) Ware schmieden, die mit einer Schmiedezange gekennzeichnet ist. Gebt dazu 1 Erz ab.

Berge und Handel



Hier könnt ihr zwei beliebige, voneinander verschiedene Ressourcen aus dem Vorrat nehmen und zusätzlich eine Marke um 1 aufwerten.

Schiffahrt

In welcher Aktionsspalte und mit welchen Schiffen ihr welchen Entdeckungsplan erhaltet, ist jetzt zusätzlich auf den Entdeckungsplänen selbst abgebildet. Ihr findet diese Information oben rechts auf den Plänen.



Mit den jeweiligen Aktionsfeldern könnt ihr nun also folgende Entdeckungspläne erwerben:



Isle of Man	Äußere Hebriden	Cork	alle
Isle of Skye	Islay	Waterford	
Limerick	Wexford	Baffin-Insel*	
Shetland*	Island*	Labrador*	
Färöer*	Grönland*	Neufundland*	
Lofoten**	Bäreninsel*	Tierra del Fuego**	
Orkney**			
mit jedem Schiff	mit Knorr oder Drachenschiff	mit Drachenschiff	mit Drachenschiff

* aus dem Grundspiel

** aus der Mini-Erweiterung

Mit dem Aktionsfeld in der 4. Spalte könnt ihr jeden Entdeckungsplan erhalten, ihr müsst dazu aber im Besitz eines Drachenbootes sein. Zusätzlich könnt ihr 2 Silber abgeben, um eine kleine Auswanderung zu spielen (siehe Abschnitt Auswanderung und Ausbildung).

Nutzt ihr zusätzliche Entdeckungspläne aus dem Grundspiel, legt ihr diese am besten unter ihren jeweiligen Entsprechungen aus der Erweiterung ab (z.B. Shetland-Inseln unter Isle of Man). Dann erkennt ihr leicht, mit welcher Aktion ihr welchen Plan erhalten könnt.



Einen Diebstahl könnt ihr mit einer Knorr durchführen. Wie bei der Plünderung könnt ihr euch eine Sonder- oder Warenmarke aussuchen, deren Schwertwert dem gewürfeltem oder einem niedrigeren Wert entspricht. Um den Wert zu erhöhen, könnt ihr die abgebildeten Waffen verwenden, aber keinen Stein. Sollte der Diebstahl scheitern, erhaltet ihr jede abgebildete Waffe genau einmal.

Auf diesem Schiffahrtfeld könnt ihr ein Silber und ein Holz abgeben, um ein Walfangboot zu erhalten. Im Anschluss könnt ihr zusätzlich einen der Entdeckungspläne erwerben, die mit allen 3 Schiffstypen entdeckbar sind (Spalte #1).



Auswanderung und Ausbildung

Auf diesem Auswanderungsfeld könnt ihr mit einem Walfangboot auswandern. Nehmt euch hierzu eines der kleinen Auswanderungsplättchen und legt dieses auf eure Festtafel. Das Walfangboot kommt zurück auf den Bootsstapel. Ihr müsst dafür nichts bezahlen.



Hier könnt ihr eine beliebige Insel entdecken (wenn ihr im Besitz eines Drachenschiffs seid) und im Anschluss 2 Silber abgeben, um mit einem Walfangboot auszuwandern.

Mit Hilfe dieses Ausbildungsfeldes könnt ihr eine beliebige eurer Ausbildungskarten abwerfen und dafür zwei Silber oder 3 neue Ausbildungskarten erhalten. Die Funktion der abgeworfenen Karte kann dabei nicht verwendet werden und zählt auch nicht für die Siegpunktwertung am Ende des Spiels. Man erhält dafür auch keine Siegpunktmarken.

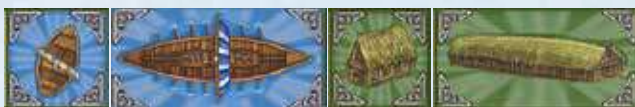


Ausbildungskarten spielen

Wann immer ihr eine Ausbildungskarte ausspielen dürft, könnt ihr diese stattdessen abwerfen und dafür eine der noch verfügbaren Siegpunktmarken aufnehmen. Diese gewähren bei Spielende die aufgedruckte Anzahl an Siegpunkten. Die Funktion der abgeworfenen Ausbildungskarte kann hierbei nicht verwendet werden und die Karten zählt auch nicht für die Siegpunktwertung am Ende des Spiels.

ENTDECKUNGSPLÄNE

Mit den neuen Entdeckungsplänen könnt ihr neue Prämien erhalten, darunter alle Waren, die in dieser Erweiterung neu dazu kommen, sowie:



Walfangboot

Knorr

Schuppen

Langhaus

Besonderheiten

Auch der linke Bereich des Entdeckungsplans Limerick zählt für die Abdeckregel der Einnahmen.



HANDWERKSSCHUPPEN

Die Handwerksschuppen enthalten neue Einlagerungsfelder (vergleichbar mit denen für Holz bzw. Stein beim Schuppen und Steinhaus) für: Bohne, Fisch, Met, Fell, Leinen und Erz. Dort eingesetzte Warenmarker können während des Spieles jederzeit wieder entfernt und für andere Zwecke genutzt werden, da sie erst am Spielende zählen.

Manche Handwerksschuppen enthalten auch spezielle Puzzelfelder, die nur mit den gezeigten Marken abgedeckt werden dürfen: Schwein, Rind, Pferd, Walfleisch oder Walfangboot. Für diese

Marken gelten ansonsten die normalen Puzzleregeln. Aufgedruckte Siegpunkte auf den Marken zählen am Spielende nicht mit.



Im Schweinestall könnt ihr auf der linken Seite eine Bohne einlagern, um am Spielende 2 Minuspunkte zu vermeiden. Im rechten Puzzlebereich muss u.a. ein Schwein abgelegt werden, um die Prämie und das Einkommen zu erhalten.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Die Wertung erfolgt wie im Grundspiel. Zählt die durch eure Handwerksschuppen erhaltenen Siegpunkte unter dem Punkt „Scheunen und Häuser“ mit.

Zählt außerdem eure Siegpunktmarken als Pluspunkte unter dem Punkt „Ausbildung“.

CREDITS

„Ein Fest für Odin“ ist ein Spiel von Uwe Rosenberg. Die hier vorliegende Erweiterung wurde maßgeblich von Gernot Köpke erschaffen. Für die Redaktion ist Frank Heeren verantwortlich, Illustration und Grafik stammen wieder von Dennis Lohausen. Die Regel verfassten Svenja Hösl und Karol Pryk.

Feuerland Spiele dankt Ryan Palfreyman für das Setzen der Regel, die Übersetzung ins Englische, Johannes Grimm für das Korrekturlesen und Travis Vandenberg und Ryan Feathers für ihre guten Anmerkungen. Spielerfinden ist Teamwork. Besonderer Dank an Gabi Kunz, Tanja+Torsten Techmann, Michael Gnade, Anja Coers, Dirk Schmitz, Witold Kliszczynski, Lisa Hofmann, Markus Habenberger, Schachklub Gernsheim, Freitagstreff Eberstadt, Donnerstagstreff Darmstadt, Freizeiten Altleiningen, Homburg, Frühlingsspielerei.de und „Langspiel“ Bingen.

Ideeneinbringer und Testspieler u.a.: Fabian Zimmermann, Stefan Ziemerle, Michael Wilmsen, Jens Will, Marco Wetzel, Carl Werring, Michael Werilly, Fabian Wefers, Christoph Tisch, Norma Thierfelder, Holger Tewis, Christian Stöhr, Denise Schöning, Daniel Schilz, Monika Salzmann, Beate Schäfertöns, Burkhardt Renk, Lea Reinisch, Alexander Portl, Christin Pfaff, Ryan Palfreyman, Peter Nies, Martin Neumann, Andrea Neis, ‚Tobi‘/Svenja/Michael/Andrea Müller, Lazlo Molnar, Antonio Messina, ‚Enni‘ Marchio, Erik Liebig, Christine Lazarus, Daniel Lau, Andreas Kurth, Gabi Königer, Alexander Koch, Dani Kemmler, Steven Kaufmann, Wolfgang Juhre, Monika Hofmann, Walter Hoffmann, Patrick Hoffbauer, Felix Hild, Krister Haas, Birger Haar, Yvo Fillekers, Vinzent Dietl, Steffi+Marcus Denig, Christian Brinker, Günther Cellarius, Jörg Bredemeier, Christian Bönsch, David Bischoff, Florian Albert, Lars Achterfeld.

ERRATA

Durch die neuen Warensorten und Aktionsfelder werden einige Ausbildungskarten in ihrer Funktion erweitert. 3 der 190 Karten können in bestimmten Situationen nicht mehr verwendet werden. Maßgeblich ist die Abbildung und der Text auf der Karte, auch wenn die Beschreibung im Anhang eventuell nur die alten Warensorten und Aktionsfelder aufzählt und nicht die neuen.



Karte 10 A: Diese Karte trifft auch auf Schweine und Pferde zu.

Allgemein gilt: Schweine und Pferde zählen mit zu den „roten Warensorten“ und zu den „Tierarten“ und die persönlichen Handwerksschuppen zählen als „Schuppen“, aber als solche nicht als „Häuser“. Boote oder Warenmarken, die bereits auf den Puzzelfeldern eines Handwerksschuppens abgelegt wurden, haben auf die Funktion einer Karte keine Auswirkung. Ist von Plünderung bzw. Überfall die Rede, ist damit nicht die neue Aktion Diebstahl gemeint.

Wenn sich die Darstellung eines Aktionsfeldes geändert hat (z.B. für das Nehmen eines Entdeckungsplanes), dann gelten die Karten

mit der alten Darstellung weiterhin.

In der folgenden Tabelle sind wichtige Klarstellungen und Ausnahmen aufgeführt. Wenn ihr euch bei einer Karte unsicher seid, die hier nicht aufgeführt ist, dann schaut auf unserer Webseite www.feuerland-spiele.de in die FAQ zu der Erweiterung, ob der Fall dort aufgeführt ist.

26	C	Gilt auch für Schweine und Pferde.
31	C	Gilt nicht für Schweine und Pferde (wie Schafe und Rinder).
35	A	Gilt auch für Schweine und Pferde.
52	A	Gilt auch, wenn die Ausbildungskarte für einen Siegpunktechip abgeworfen wurde.
60	C	Gilt nicht für die neue Aktionsspalte (letzte Aktion).
66	A	Gilt nicht für die neuen Warenmarken im zusätzlichen Kasten.
88	C	Gilt nicht für die neuen Warenmarken im zusätzlichen Kasten.
99	A	Die Ausbildungskarte kann auch für einen Siegpunktechip abgeworfen werden.
102	B	Gilt auch für das Feld in der 2. Spalte 3 Rohstoffe + 2 Waffenkarten. Für die Alternative muss auf das Nehmen der 2 Waffenkarten verzichtet werden.
108	C	Gilt nicht für die neue Aktionsspalte (letzte Aktion).
109	B	Wenn das benötigte Aktionsfeld nicht im Spiel ist, werft die Karte ab und zieht dafür eine neue.
110	C	Wenn das benötigte Aktionsfeld nicht im Spiel ist, werft die Karte ab und zieht dafür eine neue.
117	A	Gilt nicht für die Prämie Knorr auf dem Entdeckungsplan Waterford.
123	C	Gilt auch für das Feld in der 2. Spalte „3 Rohstoffe + 2 Waffenkarten“.
125	C	Gilt nicht bei kleiner Auswanderung mit einem Walfangboot.
148	A	Gilt nicht für die Prämie Knorr auf dem Entdeckungsplan Waterford.
150	C	Werft diese Karte ab und zieht dafür eine neue.
157	C	Gilt nicht für Schweine und Pferde.
163	A	Wenn das benötigte Aktionsfeld nicht im Spiel ist, werft die Karte ab und zieht dafür eine neue.
170	A	Gilt nicht bei kleiner Auswanderung mit einem Walfangboot.
176	B	Gilt auch, wenn die Ausbildungskarte für einen Siegpunktechip abgeworfen wurde.
179	B	Gilt auch für die Prämie Knorr auf dem Entdeckungsplan Waterford.