Nord Expansion: Special Neutral JArls

Tanslations

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| German | English | New Language |
| Erweiterung: Besondere neutrale Jarle  Regeln  Neutrale Jarle können durch besondere Jarle ersetzt werden: Ragnar, Eirik, Floki und Thorstein. Sie werden beim Aufbau vor den Spielerjarlen zentral platziert.  Zu jedem Jarl gibt es ein Übersichtsplättchen und ein Szenario mit Regel. | Expansion: Special Neutral Jarls  Ragnar, Eirik, Floki and Thorstein can substitute neutral jarls. They are placed during the setup before the player’s jarls onto a central settlement. For each you find a small overview tile and a scenvario tile with the rules. |  |
| Ragnar | Ragnar |  |
| +1 Schatz je Angriff | +1 Treasure per Attack |  |
| Aufbau Ragnar  2–4 Spieler | Setup Ragnar  2–4 players |  |
| Ragnar – Der Plünderer  Regeln  Ragnars Siedlung ersetzt eine normale. Sie belegt 2 Felder.  Auf einem Feld werden Kämpfer postiert, auf dem anderen Ragnar. Solange Ragnar lebt, wird jedes mal, wenn Ragnar in einen Angriff verwickelt ist (A oder B), ein Schatz aus dem Vorrat unter Ragnar gelegt. Wenn ein Spieler Ragnar bezwingt, darf er sich so viele Schätze aussuchen wie er Kämpfer in der Siedlung hat. Die restlichen Schätze kommen in den Vorrat. | Ragnar – The Marauder  Rules  Ragnar’s settlement replaces a normal one. It takes 2 spaces. Onto 1 space warriors are placed, Ragnar onto the other.  As long as Ragnar is alive, each time he is involved in an attack (A or B) a treasure tile from the supply is placed under him.  When a player challenges Ragnar he picks one treasure for each of his warriors in Ragnar’s settlement, the rest is discarded to the supply. |  |
| Thorstein | Thorstein |  |
| Rohstoffe  3 Punkte je Bergfeld | Resources  3 Points per Mountain Space |  |
| Aufbau Thorstein  2–4 Spieler | Setup Thorstein  2–4 players |  |
| Thorstein – Der Schmied  Regeln  Solange Thorstein lebt, bringt jedes Bergfeld, von dem erfolgreich Rohstoffe an Thorsteins Siedlung geliefert werden, 3 Punkte ein. | Thorstein – The Blacksmith  Rules  As long as Thorstein is alive each mountain space from which recources are successfully delivered to Thorstein’s settlement provides 3 points. |  |
| Floki | Eirik |  |
| Rohstoffe  4 Punkte je Waldgebiet | Resources  4 Points per Forrest Region |  |
| Aufbau Floki  2–4 Spieler | Setup Floki  2–4 players |  |
| Floki – Der Holzfaeller  Regeln  Solange Floki lebt, bringt jedes Waldgebiet von dem erfolgreich Rohstoffe an Flokis Siedlung geliefert werden, 4 Punkte ein. | Floki – The Lumberjack  Rules  As long as Floki is alive each forest region from which recources are successfully delivered to Floki’s settlement provides 4 points. |  |
| Eirik | Eirik |  |
| Versorgung  +1 Nahrung je verbundenes Fischerboot | Food Supply  +1 Food per connected Fisher Boat |  |
| Aufbau Eirik  2–4 Spieler | Setup Eirik  2–4 players |  |
| Eirik – Der Fischer  Regeln  Solange Eirik lebt, bringen See-Arbeiter bei der Versorgung von Eiriks Siedlung mehr Nahrung ein. See-Arbeiter im Umland bringen 2 Nahrung, weiter entfernte verbundene See-Arbeiter 1 Nahrung. | Eirik – The Fishermen  Rules  As long as Eirik is alive Sea workers connected to Eirik’s settlement provide more food. A sea worker located around Floki’s settlement provides 2 food. Sea workers not located around the settlement provide 1 food. |  |