Nord

Übersetzungen/Translations

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Deutsch | English | New language |
| Nord | North |  |
| Das Spiel der Jarle | A Game of Jarls |  |
| für 2 bis 4 Nordmänner  ab 14 Jahren  mit 30 bis 60 Minuten Zeit. | for 2 to 4 brave Northmen,  12 years old and up,  with 30 to 60 minutes time to play. |  |
| Johannes Goslar und Roland Goslar | Johannes Goslar and Roland Goslar |  |
| Spielüberblick | Overview |  |
| Hoch im Norden, vor der Nordwestküste liegt eine zerklüftete Insel: Schroffe Bergrücken, tiefe Fjorde, dunkle Wälder, umtost von schwarzer See. Einst hausten hier Nordmänner. Sie schlugen Holz, bauten Erz ab, fischten Lachse. Ein hartes Leben. Doch sobald ein Stamm eine Schwäche sah, rottete er sich zusammen und griff an. Die Schwachen ­starben, die Starken setzten sich als Kämpfer fest und forderten die alten Jarle heraus. | Far to the north, off the northwest coast lies a cliff-ringed island: Rugged mountain ridges, deep fjords, dark forests, surrounded by black waters. Long ago, the Northmen lived here. As workers, they lumbered wood, hunted salmon, and mined for ore. A hard life. As soon as they saw a weakness, though, the tribe banded together, attacking the next settlement. Some died, the surviving warriors stand fast und challenged the old jarls. |  |
| Jeder Spieler führt einen Stamm.  Er startet mit 1 Jarl und 1 Kämpfer in einer Siedlung. Es wird reihum gespielt.  Ein typischer Spielzug verläuft in 3 Schritten: | Each player leads a clan.  He starts with a jarl and a warrior in a settlement. Turns are taken clockwise.  A typical game turn consists of 3 steps: |  |
| 1 Männer einsetzen  Ausgehend von Kämpfern in Siedlungen werden neue Männer auf Land- oder Seefeldern eingesetzt. | 1 Place Workers  Starting from settlements with own warriors new workers are placed on land or sea spaces. |  |
| 2 Siedlung angreifen  Wurde dabei eine Siedlung ohne eigenen Kämpfer neu verbunden, wird angegriffen. Manche Angreifer bleiben als Kämpfer, andere werden auf dem Drachenboot bestattet. | 2 Attack settlements  If thereby a settlement without own warriors is touched an attack starts. Some attackers will stay as warriors, some will die and rest on the dragon boat. |  |
| 3 Punkte Sammeln  Ist danach das Drachenboot voll besetzt, wird gewertet. Punkte gibt es entweder für Lieferungen an Siedlungen oder für Kämpfer in Siedlungen. | 3 Collect points  If afterwards the dragon boat is full a scoring is triggered. Points are awarded for deliveries to settlements or for warriors in settlements. |  |
| Regelaufbau | Table of Contents |  |
| Spielüberblick  Spielaufbau  Einheiten, Verbindungen, Bündnisse  Spielablauf  Spielzug A: Neue Arbeiter einsetzen  0.) 1 Schatzplättchen ausspielen  1.) 1 bis 3 neue Arbeiter einsetzen  2.) Angreifen oder Vereinigen  3.) Wertung auslösen  Spielzug B: Fremden Jarl bezwingen  Weder A noch B: Wertung auslösen  Wertungen durchführen  1.+3. Wertung: Rohstoffe  2.+4. Wertung: Kämpfer  Schlusswertung: Schätze  Spielende und Spielsieg | Overview  Game Setup  Units, Connections and Alliances  Gameplay  Turn A: Place New Workers  0.) Play 1 Treasure Tile  1.) Place 1 to 3 New Workers  2.) Attack or Merge  3.) Trigger a Scoring  Turn B: Challenge a Foreign Jarl  Neither A or B: Trigger a Scoring  Scoring Execution  1st and 3rd Scoring : Resources0  2nd and 4th Scoring: Warriors  Final Scoring: Treasures  Game End and Winning |  |
| Material | Game Materials |  |
| 8 Landteile (vorne 1 – 8, hinten A – H)  8 Siedlungen  36 Schatzplättchen  100 Männer (je 25 in 4 Farben)  8 Jarle (4 neutral, 4 farbig)  1 kleines Drachenboot  8 Fischerboote  11 Übersichten (deutsch/englisch)  1 Wertungstafel  1 Wertungsmarker  4 50/100-Punkteplättchen  1 Spielregel (deutsch/englisch) | 8 land tiles (front 1 – 8, back A – H)  8 settlements  36 treasure tiles  100 men (25 in each of 4 colours)  8 jarls (4 neutral, 4 coloured)  1 small dragon boat  8 fishing boats  11 summary tiles (German/English)  1 scoring board  1 scoring marker  4 50/100 point tiles  1 rule booklet (German/English) |  |
| Allgemeine Spielvorbereitung und Aufbau für 2 Spieler | General Game Preparation and Setup for 2 players |  |
| 0 Standardinseln  Alle Landteile sind auf ihrer Standardseite mit Zahlen von 1 bis 8 markiert, die »wilderen« Rückseiten mit Buchstaben von A bis H. Auf 3 Übersichtsplatten finden sich Standardinseln für 2, 3 oder 4 Spieler. Drachenboot, Landteile, Siedlungen und Startorte sind vorgegeben. Die Punkte 1 bis 3 und 9 entfallen. Anfänger sollten mit 2 oder 3 Spielern beginnen. Erfahrene Spieler sollten sich eine eigene Insel entsprechend der Punkte 1 bis 3 aufbauen und eine eigene Startsiedlung wählen. | 0 Standard Islands  All land tiles are marked from 1 to 8 on their standard side and A to H on their wild side. On 3 summary tiles are standard islands for 2, 3 and 4 players. Dragon boat, land tiles, settlements and starting places are preset. Setup steps 1, 2, 3 and 9 are skipped. Beginners should play with 2 or 3 players. Advanced players should create their own island following steps 1 to 3 and choose their own starting settlements. |  |
| 1 Kleines Drachenboot  Das kleine Drachenboot wird in die Mitte der Spielfläche gestellt. Es belegt 1 Seefeld. | 1 Small Dragon Boat  The small dragon boat is placed in the middle of the playing area. It occupies 1 sea space. |  |
| Das kleine Drachenboot muss vor dem ersten Spiel aus 5 Teilen zusammengesteckt werden: | The small dragon Boat consisting of 5 parts, has to be assembled before the first game, like this: |  |
| 2 Variable Insel  Rund um das kleine Drachenboot werden Landteile ausgelegt.  Ihre Anzahl entspricht der Spieleranzahl + 4:  2 Spieler = 6 Teile | 3 Spieler = 7 Teile | 4 Spieler = 8 Teile.  Alle Landteile zusammen bilden eine Insel, von See umgeben. Jedes Landteil besteht aus 8 Landfeldern. Das kleine Drachenboot muss mindestens an 1 Landfeld angrenzen. Alle Landteile müssen an Kanten zusammenhängen. Alle Landteile müssen an mindestens 1 Seefeld angrenzen. Die Insel sollte nicht lang gestreckt sein.  Tipp: Die Landteile haben eine Standardseite mit 3 Gebieten, die 2, 3 und 3 Felder groß sind. Die mit Buch­staben (A bis H) markierten Rückseiten zeigen extremere Aufteilungen. Wir empfehlen in den ersten Partien die Standardseiten (1 bis 8) zu verwenden und später die Rückseiten gemeinsam mit besonderen neutralen Jarlen auszuprobieren. Auf www.kronberger-spiele.de finden sich Szenarien und Tipps. | 2 Variable Island  Around the small dragon boat some land tiles are placed.  Their number is equal to the number of players plus 4:  2 players = 6 tiles | 3 players = 7 tiles | 4 players = 8 tiles.  All land tiles together form an island, surrounded by the sea. Each land tile is made up of 8 land spaces. The small dragon boat must be adjacent to at least one land space. All land tiles must touch each other along edges. All land tiles must touch at least one sea space. The island should not be long and narrow.  Note: Land tiles have a standard side with 3 regions of size 2, 3, and 3. The back sides marked with letters (A to H) have more extreme distributions. We recommend using the standard sides (1 to 8) to start and then trying the back sides later, together with certain neutral Jarls. On www.kronberger-spiele.de you will find further scenarios and tips. |  |
| 3 Variable Siedlungen  Auf jedes Landteil wird 1 Siedlung platziert. Siedlungen müssen mit mindestens einer Kante ein Seefeld berühren.  Siedlungen müssen mindestens 2 Felder (Land und/oder See, waagerecht und/oder senkrecht) Abstand zu anderen Siedlungen und zum kleinen Drachenboot haben.  Es sollte möglichst nach dem Platzieren jedes Landfeld mindestens zu einem gleichartigen Landfeld waagerecht oder senkrecht benachbart sein. Siedlungen sollten möglichst nicht auf Karstfelder mit Steinhaufen gesetzt werden. | 3 Variable Settlements  1 Settlement is placed onto each land tile. Settlements must be adjacent to at least one sea space.  Settlements must be at least 2 spaces (land and/or sea spaces, horizontally and/or vertically) away from other settlements and from the small dragon boat.  After placement, each land space should be horizontally or vertically adjacent to at least one identical space. Settlements should not be placed onto karst spaces with stone piles. |  |
| 4 Wertungstafel  Die Wertungstafel mit großem Drachenboot wird neben der Insel ausgelegt. Die 50/100-Punkte-Plättchen werden daneben gelegt. Nun kommt der Wertungsmarker auf das Symbol für die 1. Wertung. | 4 Scoring Board  The scoring board with the large dragon boat and the 50/100 victory point tiles are placed next to the island. The scoring marker is placed onto the first scoring. |  |
| 5 FischerBoote  Neutrale Fischerboote werden bereitgelegt. Ihre Anzahlentspricht der Spieleranzahl + 4:  2 Sp. = 6 Boote | 3 Sp. = 7 Boote | 4 Sp. = 8 Boote | 5 Fishing Boats  Neutral fishing boats are placed in the general supply. Their number is equal to the number of players plus 4:  2 players = 6 boats | 3 players = 7 boats | 4 players = 8 boats |  |
| 6 Startschätze  Jeder Spieler nimmt sich von den 3 verschiedenen Schatzplättchen jeweils 1 und legt sie verdeckt vor sich.  Unterhändler  Zwei Landgebiete  Viele Arbeiter  Die Schatzsymbole sind anfangs unwichtig. | 6 Starting Treasure  Each player takes 1 of each of the 3 different treasure tiles and places them, face down, in front of themselves.  Negotiator  Two Regions  Many Workers  Treasure symbols are unimportant at the start. |  |
| 7 Neutrale Schätze  Die restlichen Schatzplättchen werden verdeckt gemischt.  Auf jedes freie Karstfeld mit Steinhaufen wird 1 Schatzplättchen verdeckt platziert. Die übrigen Schätze werden verdeckt bereit gelegt. | 7 Neutral Treasures  The remaining treasure tiles are shuffled.  A treasure token is placed face down onto each free karst space with a stone pile. The remaining treasure tiles are placed in a face down supply. |  |
| 8 Stämme  Jeder Spieler nimmt sich einen farbigen Jarl und die 25 gleichfarbigen Männer. Jeder Spieler setzt 1 seiner Männer auf Feld 0 der Wertungstafel. | 8 Tribes  Each player takes one jarl and 25 men in the same colour. Each player places one of their men as a scoring man onto space 0 of the scoring board. |  |
| 9 Startsiedlungen  Der jüngste Spieler beginnt. Reihum stellen alle Spieler 1 ihrer Männer als Kämpfer und ihren Jarl nebeneinander auf eine unbesetzte Siedlung ihrer Wahl.  Die gewählten Siedlungen sollten nah zum kleinen Drachenboot und zu bereits besetzten Siedlungen liegen. | 9 Starting Settlements  The youngest player starts. Clockwise in turn order, each player places one of their men (as a warrior) together with their jarl into the unoccupied settlement of their choice.  The chosen settlements should be close to the small dragon boat as well as already-occupied settlements. |  |
| 10 Neutrale Jarle  Auf alle unbesetzten Siedlungen wird ein neutraler, farbloser Jarl gestellt. | 10 Neutral Jarls  A neutral, colourless jarl should be placed onto each unoccupied settlement. |  |
| 11 Ungenutzte Jarle  Überzählige farbige Jarle werden auf die freien Plätze mit den kleinsten Zahlen im großen Drachenboot gesetzt. | 11 Unused Jarls  Extra coloured jarls should be placed onto the empty spaces with the lowest numbers in the large dragon boat. |  |
| 12 Übersichten  Die Wertungs- und Spiel-Übersichten werden für alle gut erreichbar ausgelegt. | 12 Summaries  The scoring and the game summaries should be placed within easy reach of the players. |  |
| 13 Aufräumen  Überzählige Landteile, Siedlungen, Fischerboote und Männer werden in die Schachtel zurückgelegt. | 13 Clean Up  Any unused land tiles, settlements, fishing boats, and men should be returned to the game box. |  |
| Anpassung an die SpielerAnzahl  Der Aufbau verläuft immer gleich, für jeden zusätzlichen Spieler werden lediglich 1 Landplatte und 1 Fischerboot ergänzt, sowie 1 Jarl weniger auf das große Drachenboot gesetzt. Beispielinseln finden sich auf den Übersichten und im Internet. | Adjustment for No. of Players  Setup is always the same, except that each additional player requires 1 more land tile and 1 more fishing boat, and 1 jarl less placed onto the large dragon boat. Suggested setups can be found on the overview tiles and in the internet. |  |
| © 2015 Kronberger Spiele, Roland Goslar GbR Wendelinsweg 2 | 61476 Kronberg  www.kronberger-spiele.de  Alle Rechte vorbehalten.  Spielautoren: Roland Goslar, Johannes Goslar  Grafik, Co-Redaktion: Christof Tisch  Vertrieb: Heidelberger Spieleverlag | © 2015 Kronberger Spiele, Roland Goslar GbR Wendelinsweg 2 | D-61476 Kronberg  www.kronberger-spiele.de | All rights reserved  Game Design: Roland Goslar, Johannes Goslar  Graphic Design, Co-Editing: Christof Tisch  Translation: Patrick Korner  Distribution: Heidelberger Spieleverlag |  |
| Schatzplättchenvorrat  Schatzplättchen  Siedlung mit neutralem Jarl  24 Männer und 3 Schätze in Malins Vorrat  24 Männer und 3 Schätze in Torbens Vorrat  6 neutrale Fischerboote  Waldgebiet aus 5 Feldern  Waldfeld  Berggebiet aus 2 Feldern  Bergfeld  Karstgebiet aus 2 Feldern  Karstfeld  Seefeld  Seefelder  Jarl und Kämpfer von Torben  Jarl und Kämpfer von Malin  Wertungsmarker  Wertungstafel mit je 1 Mann von Malin und Torben  Kleines Drachenboot  Großes Drachenboot mit ungenutzten farbigen Jarlen  Spiel-Übersichten  Wertungs-Übersichten  Punkteplättchen | Treasure Supply  Treasure Tile  Settlement with Neutral Jarl  24 Men and 3 Treasures in Malin’s Supply  24 Men and 3 Treasures in Torben’s Supply  6 Neutral Fishing Boats  5 Space Forest Region  Forest Space  2 Space Mountain Region  Mountain Space  2 Space Karst Region  Karst Space  Sea Space  Sea Spaces  Torben’s Jarl and Warrior  Malin’s Jarl and Warrior  Scoring Marker  Scoring Board with 1 Man each from Malin and Torben  Small Dragon Boat  Large Dragon Boat with Unused Coloured Jarls  Game Play Summaries  Scoring Summaries  50/100 Point Tile |  |
| Überblick zu Einheiten, Verbindungen und Bündnissen | Summary of Units, Connections and Alliances |  |
| Vor dem eigentlichen Spielablauf werden hier 3 Kernpunkte von Nord erklärt. Zum besseren Verständnis dieser Punkte empfiehlt es sich aber zuerst den Spielablauf und die Handlungsmöglichkeiten (auf den Seiten 5 bis 7) einmal zu überfliegen und sich danach näher mit diesen Definitionen zu beschäftigen. | Before explaining the gameplay itself, 3 key concepts how to play Nord are explained. For better understanding its best to skim over the gameplay (pages 5 to 7) and then comeback to these definitions. |  |
| Einheiten | Units |  |
| Es gibt verschiedene Einheitenarten, die sich gegenseitig beeinflussen: Siedlungen, Tore, Jarle, Männer, Kämpfer, Arbeiter und das Drachenboot.  Siedlungen und Tore: Siedlungen bestehen von Spielbeginn an. Jede Siedlung hat 4 Tore, durch die sie verbunden wird. Siedlungen und ihre Tore gehören zu keinem Spieler.  Jarle: Ein Jarl ist der Häuptling einer Siedlung. Bei Spielbeginn gibt es in jeder Siedlung einen Jarl. Es gibt neutrale Jarle und Jarle, die zu Spielern gehören.  Männer: Alle Figuren im Vorrat eines Spielers, die er als Arbeiter einsetzen kann, sind Männer.  Arbeiter: Ein Arbeiter ist ein Mann, der entweder als Land-Arbeiter auf einem Landfeld oder als See-Arbeiter mit Fischerboot auf einem Seefeld steht.  Kämpfer: Ein Mann, der in einer Siedlung postiert ist, heißt Kämpfer. Mehrere Kämpfer eines Spielers werden zu einem Posten gestapelt. Jarle werden nie gestapelt.  Drachenboot: Das kleine Drachenboot liegt von Spielbeginn an auf einem Seefeld. Es wird wie eine Siedlung über die 4 Kanten dieses Seefelds verbunden. Das Drachenboot gehört zu keinem Spieler. | There are several components that influence each other: settlements and their gates, jarls, men, warriors, workers, and the dragon boat.  Settlements and Gates: Settlements exist from the start of the game. Each settlement has 4 gates through which it gets connected. Settlements and gates are not owned by any player.  Jarls: A jarl is the leader of a settlement. At the start of the game, there is a jarl in each settlement. There are neutral jarls and jarls belonging to players.  Men: All figures a player has in his supply, which can be placed as workers are men.  Worker: A worker is a man located either on a land space (as a land worker) or a sea space (as a sea worker with a fishing boat).  Warrior: A man posted in a settlement is called a warrior. Multiple warriors from a single player in one settlement are stacked to posts. They are never stacked together with jarls.  Dragon Boat: The small dragon boat starts the game on a sea space. It is connected to, much like a settlement, across the four edges of the sea space it is on. The dragon boat does not belong to any player. |  |
| Verbindungen | Connections |  |
| Verbindungen von Arbeitern und Siedlungen ermöglichen den Einsatz neuer Arbeiter sowie Rohstoff- und Nahrungslieferungen. Durch Verbindungen entstehen außerdem Bündnisse und werden Angriffe ausgelöst. Zu welchem Spieler ein Arbeiter gehört, spielt beim Verbinden keine (!) Rolle. | Connections between workers and settlements make placing new workers as well as resource / food deliveries possible. Connections also determine how alliances are formed and how attacks are resolved. The player a worker belongs to is irrelevant in terms of connections and alliances. |  |
| Jeder Arbeiter verbindet sich mit allen Arbeitern und Toren von Siedlungen, die senkrecht und/oder waagerecht benachbart zu ihm platziert sind.  In Beispielen dargestellt durch ein Kreuz  unter jedem Arbeiter mit Pluszeichen  an möglichen Verbindungsstellen.  Siedlungen verbinden niemals (!), aber Siedlungen werden an ihren Toren durch Arbeiter verbunden.  In Beispielen dargestellt durch 4 Teilstücke  mit Verbindungstellen, die den Toren im Siedlungswall entsprechen.  Kämpfer, die in Siedlungen postiert sind, und Jarle verbinden niemals (!) und werden niemals verbunden (!).  Das kleine Drachenboot verbindet niemals, aber es wird verbunden (genauso wie eine Siedlung). | Each worker is connected to every other worker as well as settlement gates located on vertically or horizontally adjacent tiles.  In the examples, this is illustrated by a cross beneath each worker along with plus signs at each possible connection location.  Settlements are never considered to be connecting something, although they can become connected through workers adjacent to their gates.  In the examples this is illustrated by 4 tiles with connection locations corresponding to the gates within the settlement walls.  Warriors posted in settlements as well as jarls are never considered to form a connection or to be connected!  The small dragon boat also never forms a connection, but can be connected to something (exactly like a settlement). |  |
| Die Arbeiter 1, 2 und 3 sind miteinander und mit beiden Siedlungen A und B verbunden. Alle verbundenen Einheiten sind rosa markiert.  Arbeiter 4, 5 und 6 sind miteinander verbunden, aber nicht mit einer Siedlung. | Workers 1, 2 and 3 are connected to each other as well as with settlements A and B.  All connected units are coloured pink.  Workers 4, 5 and 6 are connected to each other but not with any settlements. |  |
| Bündnisse | Alliances |  |
| Jede Gruppe aus mindestens 1 Tor, das zu einer Siedlung gehört, und 1 oder mehr Arbeitern, die alle miteinander verbunden sind, ist ein Bündnis.  Arbeiter können nur zu 1 Bündnis gehören.  In Beispielen müssen Kreuz und alle Pluszeichen die gleiche Farbe haben.  Arbeiter, die nicht mit einer Siedlung verbunden sind, gehören zu keinem Bündnis. Sie sind neutral und in Beispielen weiß markiert.  1 Tor kann nur zu 1 Bündnis gehören.  1 Siedlung kann zu mehreren Bündnissen gleichzeitig gehören.  Je Tor  ist 1 Bündnis mit einer eigenen Farbe möglich. | Each group consisting of at least one settlement gate and at least one worker connected to each other is an alliance.  Workers can only be part of a single alliance.  In the examples, the cross and all plus signs must be of the same colour.  Workers not connected to a settlement are neutral and do not belong to any alliance. They are coloured white in the examples.  A gate can only be part of a single alliance.  But settlements can be part of multiple alliances.  Each gate   can be part of a separate alliance with different colours. |  |
| Arbeiter 1 und Arbeiter 2 verbinden sich miteinander und sind beide mit dem rechten Tor von Siedlung A verbunden.  Alle verbundenen Teile sind zur Kennzeichnung des Bündnisses hellblau gefärbt. | Worker 1 and worker 2 are connected to each other as well as with the right side gate from settlement A. The connected units that make up this alliance are coloured light blue. |  |
| Arbeiter 1 und 2 sind beide mit Siedlung A verbunden, aber nicht miteinander. Es gibt ein Bündnis I von Arbeiter 1 mit Siedlung A und ein Bündnis II von Arbeiter 2 mit Siedlung A und 2 unverbundene weiße Tore. | Workers 1 and 2 are both connected to settlement A but not to each other. There is therefore Alliance  I that includes worker 1 and settlement A as well as Alliance II that includes worker 2 and settlement A. There are also two unconnected white gates. |  |
| Spielablauf | Gameplay |  |
| Der jüngste Spieler beginnt.  Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.  Der jeweils aktive Spieler muss sich entscheiden, ob er entweder  Spielzug A: Neue Arbeiter einsetzen oder  Spielzug B: Fremden Jarl bezwingen  ausführen will.  In beiden Fällen kann eine Wertung ausgelöst werden.  Wenn der aktive Spieler weder A noch B ausführen kann, wird sofort eine Wertung ausgelöst.  Mit der 4. Wertung und der direkt folgenden Schlusswertung endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.  Ansonsten ist nach A oder B oder einer erzwungenen Wertung der nächste Spieler am Zug. | The youngest player begins.  Play is in clockwise direction.  The active player must decide to either carry out  Game Turn A: Place New Workers or  Game Turn B: Challenge a Foreign Jarl.  In both cases a scoring may occur.  If the active player is not able to carry out either option, then a scoring is immediately carried out.  The game ends after the fourth scoring and a subsequent game end scoring.  The winner is the player with the most points.  If the game is not over, then play continues with the next player in clockwise direction. |  |
| Spielzug A: Neue Arbeiter einsetzen | Game Turn A: Place New Workers |  |
| Das Einsetzen neuer Arbeiter erfolgt in mehreren Schritten mit fester Reihenfolge.  Nur Schritt 1 muss stattfinden.  Schritt 0: 1 Schatzplättchen ausspielen  Schritt 1: 1 bis 3 neue Arbeiter einsetzen  Schritt 2: Siedlung angreifen oder Bündnisse vereinigen  Schritt 3: Wertung durchführen  Nach dem Zug ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. | Placing new workers takes place in multiple steps in a fixed order.  Step 1 is the only step that must be carried out.  Step 0: Play 1 Treasure Tile  Step 1: Place 1 to 3 New Workers  Step 2: Attack Settlement or Merge Alliances  Step 3: Trigger a Scoring  After the turn is completed, the next player in clockwise direction takes their turn. |  |
| A0: 1 Schatzplättchen ausspielen | A0: Play 1 Treasure Tile |  |
| Spieler erhalten bei Spielbeginn und beim Einsetzen von Arbeitern Schatzplättchen, die sie verdeckt vor sich legen. Die Schatzplättchen können entweder für eine Aktion ausgespielt werden oder sie bringen am Ende des Spiels Punkte ein.  Wählt der aktive Spieler Spielzug A, darf er genau 1 Schätzplättchen ausspielen, bevor er seine neuen Arbeiter einsetzt.  Ausgespielte Schatzplättchen werden auf einen offenen Ablagestapel gelegt. Wenn keine Schätze mehr im Vorrat sind, werden die ausgespielten Schätze gemischt und als neuer Vorrat bereit gelegt.  Es gibt 3 verschiedene Aktionen, die mit Schatzplättchen ausgelöst werden können:  Unterhändler: Der Spieler bewegt einen eigenen Kämpfer aus einer Siedlung in eine andere Siedlung. Beide Siedlungen müssen durch beliebige Arbeiter verbunden sein.  Zwei Landgebiete: Der Spieler kann in diesem Zug seine neuen Land-Arbeiter in 2 unterschiedliche Landgebiete einsetzen (Berg, Karst oder Wald). Alle neu eingesetzten Arbeiter müssen weiterhin benachbart sein.  Viele Arbeiter: Der Spieler kann in diesem Zug entweder bis zu 5 Land-Arbeiter auf benachbarten Feldern in 1 Landgebiet einsetzen oder er darf bis zu 3 See-Arbeiter mit Booten auf benachbarten Seefeldern einsetzen. | Players receive treasure tiles at the start of the game and when placing new workers, which are kept face down in front of themselves. Treasure tiles can either be played as an action or be hoarded for points at the end of the game.  If the active player chooses game turn A, then he may play exactly 1 treasure tile before placing his new workers.  Treasure tiles, once played, are added to an open discard pile. Once the face-down supply is exhausted, the already-played tiles are shuffled face-down and placed as a new supply.  There are 3 different actions that treasure tiles can be used for:  Negotiator: The player moves one of his own warriors from one settlement to another. Both settlements must be connected through workers.  Two Regions: The player can place new land workers onto two different regions this turn (mountain, karst, or forest). All new workers must still be adjacent to each other as per the usual placement rules.  Many Workers: The player can place up to 5 land workers on adjacent spaces in one region or up to 3 sea workers with boats onto adjacent sea spaces. |  |
| Tipp: Bevor man sich für einen Zug entscheidet, sollte man gucken, welche Wertung als Nächstes ansteht und wie lange es noch dauern kann, bis sie ausgelöst wird.  Für eine Rohstoffwertung ist es wichtig Berg- und Waldarbeiter mit eigenen Posten zu verbinden.  Für eine Kämpferwertung muss die Nahrungsversorgung bedacht werden.  In beiden Fällen kann es sinnvoll sein zu bedenken, wie man seinen Mitspielern Verbindungen oder Mehrheiten in Siedlungen zerstören kann. | Note: Before choosing what to do on your turn, it is worth checking to see what scoring is next to occur and how soon it will take place.  For a resource scoring it is important to connect mountain and forest workers with your own posts.  For a warrior scoring you need to look after feeding your warriors.  In both cases it can make sense to think how best to disrupt your opponents‘ connections and warrior majorities in settlements. |  |
| Tipp: Beim ersten Lesen und Erklären des Spielablaufs sollte man mit den Schritten 1, 2 und 3 beginnen. Die Wirkung der Schatzplättchen versteht man erst, wenn man weiß, was Verbindungen und Bündnisse sind, wie neue Arbeiter eingesetzt werden, und wie Angriffe ausgelöst und verhindert werden. | Note: When reading or explaining these rules for the first time, start with steps 1, 2, and 3 instead. How the treasure tiles function will only make sense once players know what connections and alliances are, how new workers are placed, and how attacks are resolved and defended against. |  |
| Achtung: Falls der aktive Spieler keinen Arbeiter einsetzen kann, darf er auch kein Schatzplättchen ausspielen. Er muss stattdessen einen Jarl bezwingen oder es wird eine Wertung ausgelöst. | Important: If the active player has no more workers to place, then he is not allowed to play a treasure tile. If possible, he must instead challenge a jarl or a scoring is triggered. |  |
| Simon spielt ein Unterhändler-Plättchen aus und bewegt seinen Kämpfer 1 innerhalb des rosa Bündnisses über eine Verbindung von Siedlung A nach Siedlung B. | Simon plays a negotiator tile and moves his warrior within the pink alliance from settlement A to settlement B using a connection. |  |
| A1: 1 bis 3 neue Arbeiter einsetzen | A1: Place 1 to 3 New Workers |  |
| Wenn der aktive Spieler Spielzug A wählt, muss er Männer aus seinem Vorrat als neue Arbeiter einsetzen. Er kann entweder  • 1 bis 3 Land-Arbeiter oder  • 1 bis 2 See-Arbeiter einsetzen.  Der aktive Spieler kann niemals gleichzeitig Land- und See-Arbeiter in einem Zug einsetzen (auch nicht mit einem Zwei-Landgebiete-Plättchen).  Der aktive Spieler muss mindestens 1 Arbeiter einsetzen, weitere Arbeiter sind freiwillig.  Beim Einsetzen muss der aktive Spieler 2 Bedingungen beachten:  1.) Alle neuen Arbeiter müssen mit 1 Siedlung (bzw. 1 Bündnis) verbunden sein, in welcher der aktive Spieler mindestens 1 Kämpfer postiert hat. Die neuen Arbeiter erzeugen ein neues Bündnis oder erweitern ein vorhandenes Bündnis.  2.) Alle in einem Zug neu eingesetzten Arbeiter müssen in einem einzigen Gebiet eingesetzt werden. Sie müssen dabei waagerecht oder senkrecht benachbart zueinander eingesetzt werden. Sie müssen außerdem auf freien Feldern (ohne Arbeiter) eingesetzt werden bzw. auf jedem Feld darf höchstens 1 Arbeiter stehen. | If the active player chooses game turn A, then he must take men from his supply and place them as new workers. He can choose to either place  • 1 to 3 land workers or  • 1 to 2 sea workers.  The active player may never place both a land worker and a sea worker during the same turn (also not on by using a two regions treasure tile).  The active player must place at least one worker, additional workers are at their choice.  When placing the active player must keep two rules in mind:  1.) All new workers must be connected directly or by any workers with a settlement in which the active player has at least 1 warrior. The new workers either form a new alliance or extend an existing alliance.  2.) All newly placed workers on a single turn must be placed into a single region. They must be horizontally or vertically adjacent to each other. They can only be placed onto empty spaces (i.e. without workers, as on each space there can only 1 worker be present). |  |
| Land-Arbeiter bedeutet, dass der Arbeiter auf einem Berg-, Wald- oder Karstfeld eingesetzt wird.  See-Arbeiter bedeutet, dass der Arbeiter mit einem Fischerboot aus dem allgemeinen Vorrat auf ein Seefeld eingesetzt wird. Falls kein Fischerboot mehr im Vorrat vorhanden ist, kann kein See-Arbeiter eingesetzt werden. | Land worker means that the worker is placed onto a mountain, forest, or karst space.  Sea worker means that the worker is placed, along with a fishing boat from the general supply, onto a sea space. Should there be no more fishing boats left in the supply, then no sea worker can be placed. |  |
| Falls der Spieler einen Land-Arbeiter auf ein Karstfeld mit Schatzplättchen einsetzt, sieht er sich das Schatzplättchen an und legt es verdeckt vor sich. Neu erworbene Schatzplättchen können erst im nächsten Spielzug eingesetzt werden. | If the player places a land worker onto a karst space with a treasure tile, then he claims the tile, placing it face-down in front of himself. Newly claimed treasure tiles can first be used in the player’s next turn. |  |
| Einsetz-Beispiel 1 | Example for Placement 1 |  |
| Wenn Rot einen See-Arbeiter mit Fischerboot auf 4 oder 5 einsetzt, kann Rot 1 weiteren See-Arbeiter auf einem 4+ bzw. 5+ Feld einsetzen. | When Red places a sea worker with fishing boat onto space 4 or 5, then Red can place one additional sea worker with fishing boat onto either the 4+ or 5+ spaces. |  |
| Wenn Rot auf einem Bergfeld 2 startet, kann Rot 1 weiteren Arbeiter auf ein 2+ Bergfeld einsetzen. Dabei würde ein zweites Tor mit dem hellblauen Bündnis verbunden. | When Red starts on a mountain space 2, then Red can place 1 additional worker onto a neighbouring 2+ spaces. This would connect a second gate to the light blue alliance. |  |
| Wenn Rot auf Karstfeld 3 startet, kann Rot nur den Schatz einsammeln. | When Red starts on karst space 3, then Red claims the treasure tile and can’t place an additional worker. |  |
| Wenn Rot den ersten Arbeiter auf Waldfeld 1 stellt, kann Rot 2 weitere Arbeiter auf den beiden benachbarten Waldfeldern 1+ einsetzen. | When Red places his first land worker onto forest space 1, then Red can place 2 additional workers onto the neighbouring 1+ forest spaces. |  |
| Einsetz-Beispiel 2 | Example for Placement 2 |  |
| Torben setzt 2 Arbeiter 1, 2 auf ein zu seinem Kämpfer 3 in Siedlung A waagerecht benachbartes Karstgebiet. Auf das Bergfeld 4 darf er keinen weiteren Arbeiter setzen, da es nicht zu dem Karstgebiet gehört, in das er den ersten Arbeiter gesetzt hat. Auf Feld 5 durfte er nicht anfangen, weil es nicht mit seinem Kämpfer in A verbunden ist. | Torben places 2 workers (1 and 2) onto a mountain space horizontally adjacent to settlement A, in which he has warrior 3 posted. He cannot add another worker to mountain space 4, as it is not part of the karst region into which his first worker was placed. He couldn’t start on space 5, as it is not connected to his warrior 3. |  |
| Einsetz-Beispiel 3 | Example for Placement 3 |  |
| Simon setzt von seinen Kämpfern in Siedlung A ausgehend Arbeiter 1, 2 und 3 auf benachbarten Karstfeldern ein. Es entsteht das rosa Bündnis der 3 Arbeiter mit dem linken Tor von A.  Aber Achtung: Arbeiter 2 berührt auch Arbeiter 4, der im hellblauen Bündnis ist.  Und 3 ist mit einem weißen Tor von Siedlung B verbunden.  Immer wenn 1 Bündnis ein anderes Bündnis oder 1 Tor berührt, entsteht 1 Konflikt, markiert durch ein !. Er muss gelöst werden.  Wie genau, erklärt der nächste Abschnitt. | Simon has a warrior posted in settlement A. He places workers 1, 2, and 3 onto adjacent karst spaces. The pink alliance consisting of these three workers as well as A’s left hand gate is formed.  But note: Worker 2 is also touching worker 4 in the light blue alliance, while worker 3 is touching the white gate from settlement B.  Whenever an alliance touches other alliances or a gate, a conflict occurs, marked with a !.  All conflicts must now be resolved. Exactly how this is carried out is described in the next section. |  |
| A2: Siedlung angreifen oder Bündnisse vereinigen | A2: Attack Settlement or merge Alliances |  |
| Ein Konflikt:  Durch das Einsetzen neuer Arbeiter wird immer 1 Bündnis erweitert oder es entsteht ein neues. Beim Einsetzen können ein oder mehrere andere Siedlungen oder Bündnisse berührt werden. An den Berührungsstellen entstehen Konflikte (in Beispielen markiert durch !).  Ein Konflikt kann auf 2 Arten gelöst werden:  Der aktive Spieler greift eine Siedlung an oder  Die betroffenen Bündnisse und Siedlungen vereinigen sich.  Eine Vereinigung findet nur statt, wenn es nicht möglich ist, irgendeinen Angriff auszuführen. | A Conflict  Whenever a worker is placed, a new alliance is formed or an existing one is expanded. When placing workers, one or more other settlements or alliances may be touched. Conflicts occur at the touch points (noted in the examples with !).  Conflicts can be resolved in 2 ways:  either the active player must attack a settlement  or he must merge the affected alliances.  A merger is only carried out when it is not possible to carry out an attack. |  |
| Angriff von Siedlung A auf Siedlung B  Der aktive Spieler kann und muss angreifen, wenn 4 Bedingungen erfüllt sind:  1.) Er hat mindestens 1 Kämpfer in einer Start-Siedlung A.  2.) Er hat keinen Kämpfer in einer Ziel-Siedlung B.  3.) A und B waren bei Beginn seines Zugs nicht verbunden.  4.) Er verbindet A und B mit den neu eingesetzten Arbeitern. | Settlement A attacking settlement B  The active player can and must attack when 4 requirements are met:  1. He has got at least 1 warrior in a start settlement A.  2. He has not got any warriors in a goal settlement B.  3. A and B were not connected at the start of his turn.  4. He connects A and B by placing his new workers. |  |
| Falls es nach dem Ausführen eines Angriffs möglich ist, einen weiteren Angriff auszuführen, muss dies geschehen. Falls verschiedene Angriffe möglich sind, wählt der aktive Spieler einen aus. Ein Angriff muss nicht vom erweiterten Bündnis ausgehen. Er kann in allen möglichen Paarungen von Bündnissen und Siedlungen stattfinden, die sich durch das Einsetzen der neuen Arbeiter berühren. | If, after the first attack, a second attack is possible, then it too must be carried out. Should multiple attacks be possible, then the active player must choose one. An attack does not need to originate from the expanded alliance. It can involve any possible pair of alliances and settlements that now touch as a result of a new worker placement. |  |
| Ein einfacher Angriff: Rot setzt von Siedlung A aus Arbeiter 1 und 2 ein. Arbeiter 2 ist mit einem weißen Tor von Siedlung B verbunden, in der Rot keinen Kämpfer postiert hat. Es gibt nur 1 Start- und 1 Ziel-Siedlung.  Beide waren vor dem Zug nicht verbündet. Rot greift an. | A simple attack: Red places workers 1 and 2, expanding out from settlement A building the pink alliance.  Worker 2 is connected to a white gate from settlement B, in which Red has no warrior posted. There are just one start settlement A and just one goal settlement B. They were not connected at the start of the turn. Red attacks. |  |
| Ein Angriff zwischen nicht erweiterten Siedlungen bzw. Bündnissen: Rot möchte A und B vereinigen. Rot setzt vom rechten Tor von A aus Arbeiter 1 und 2 ein. Die neuen Arbeiter verbinden aber gleichzeitig Siedlung B mit dem hellblauen Bündnis von A und C. Rot muss daher von B aus Siedlung C angreifen, in der Rot keinen Kämpfer postiert hat. | An attack between non-expanded settlements or alliances: Red would like to merge A and B. Red places workers 1 and 2, expanding out from A’s right hand gate building the pink alliance. The new workers however also connect settlement B with the light blue alliance involving A and C. Red must therefore use B to attack settlement C, in which Red has no warrior posted. |  |
| Ausführung von 1 Angriff auf 1 Siedlung  1.) Der aktive Spieler wählt eine Start-Siedlung A, von der aus er angreifen will. In der Start-Siedlung A muss er mindestens 1 Kämpfer postiert haben.  2.) Er wählt eine Ziel-Siedlung B, die er angreifen will. In der Ziel-Siedlung B darf er keinen Kämpfer postiert haben und B darf nicht vor dem Konflikt mit A verbündet gewesen sein.  3.) Er nimmt alle eigenen Arbeiter aus der kürzesten, neuen Verbindung zwischen A und B heraus und stellt sie als Angreifer zum Angriff auf. Gibt es mehrere kürzeste, neue Verbindungen zwischen A und B, wählt er eine dieser Verbindungen aus. | Resolution of an attack on a settlement  1) The active player chooses a start settlement A from which he would like to attack. He must have at least 1 warrior posted in the chosen settlement.  2) He chooses a goal settlement B to attack. Settlement B cannot have a warrior posted who belongs to him, and cannot have been connected with A before the conflict occurred.  3) He takes all workers who belong to him from the shortest new connection between A and B and places them as attackers. If there is more than one shortest connection between A and B, then he chooses one of them. |  |
| 4.) Er greift mit allen zum Angriff aufgestellten Arbeitern an:  • Der 1. Angreifer stirbt und wird auf einen Platz mit der kleinsten, freien Zahl im großen Drachenboot (Wertungstafel) gesetzt.  • Der 2. Angreifer wird als Kämpfer in der Ziel-Siedlung B postiert.  • Der 3. Angreifer wird als Kämpfer in der Start-Siedlung A postiert.  • Der 4. Angreifer stirbt und nimmt den nächsten freien Platz im großen Drachenboot ein.  • Der 5. Angreifer wird nach Wahl des Spielers als Kämpfer entweder in der Start-Siedlung A oder in der Ziel-Siedlung B postiert.  • Der 6. und alle weiteren Angreifer kommen zurück in den Vorrat des aktiven Spielers. | 4) He uses all of the attackers to attack:  • The first attacker is placed onto the empty space with the lowest number in the large dragon boat (scoring board).  • The second attacker is posted into goal settlement B as a warrior.  • The third attacker is posted into start settlement A as a warrior.  • The fourth attacker dies and takes the next empty space in the large dragon boat.  • The fifth attacker is posted by choice into either start settlement A or goal settlement B as another warrior.  • The sixth and all additional attackers are returned to the active player’s supply. |  |
| Achtung: Es werden immer zuerst alle gewünschten Arbeiter eingesetzt. Erst danach wird überprüft, ob es zu Angriffen kommt. | Note: Players always place as many workers as they wish to first. Only then are checks for possible attacks made. |  |
| Tipp: Es kann beim Einsetzen neuer Arbeiter leicht passieren, dass unbeabsichtigt alle Bedingungen für einen Angriff erfüllt sind. Alle Mitspieler sollten daher immer gemeinsam kontrollieren, ob ein Angriff ausgeführt werden muss. Falls der aktive Spieler nicht angreifen möchte, sollte man ihm erlauben, die neuen Arbeiter zurückzunehmen.  Als optische Hilfe kann man neu eingesetzte Arbeiter auf die Seite legen, bis alle Angriffe abgehandelt sind. | Hint: It is easy to miss that all requirements for an attack have been filled when placing workers. All players should be paying attention to check whether an attack must be carried out. If the active player did not actually intend for the attack to take place, then he may take the workers back.  As a visual aid, it is useful to place new workers on their sides until after attacks have been resolved. |  |
| Hinweise: Es ist keine Verbindung zum kleinen Drachenboot nötig.  Für tote Angreifer im Drachenboot gibt es keine (!) Punkte.  Falls im Drachenboot kein Platz mehr frei ist, kommen die Angreifer zurück in den Vorrat des angreifenden Spielers.  Gleichfarbige Kämpfer in Siedlungen werden aufeinander gestellt. Sie bilden einen Posten. | Notes: No connection to the small dragon boat is necessary.  Attackers who are killed and added to the dragon boat are not worth any points!  If the dragon boat is full, then the attackers are returned to the attacking player’s supply instead.  Identically-coloured warriors in settlements must be stacked. Together they form a single post. Jarls are never stacked. |  |
| Wichtig: Nur durch Angriffe ist es möglich neue Kämpfer in Siedlungen zu postieren.  Am erfolgreichsten sind dabei Angriffe mit 3 oder 5 Angreifern. | Important: Attacks are the only way to post new warriors in settlements. The most effective way to accomplish this is with attacks using either 3 or 5 attackers. |  |
| Vereinigung von neu verbundenen Siedlungen und Bündnissen  Falls kein einziger Angriff stattfinden kann, vereinigen sich die neu verbundenen Siedlungen und Bündnisse. Dies passiert in 2 Fällen:  Fall 1: In allen Siedlungen der neu verbundenen Bündnisse ist mindestens 1 Kämpfer des aktiven Spielers postiert.  Fall 2: Alle möglichen Start-Siedlungen A waren vor dem Konflikt mit allen möglichen Ziel-Siedlungen B verbündet. | Merging newly connected settlements and alliances  In the event that no attack can take place, then the newly connected settlements and alliances are merged. This happens in two cases:  Case 1: There is at least one warrior of the active player in every settlement that belongs to all newly connected alliances.  Case 2: All possible start settlements A were connected to all possible goal settlements B prior to the conflict being triggered. |  |
| A3: Wertung Auslösen | A3: Trigger a Scoring |  |
| Volles Drachenboot: Falls alle Plätze im großen Drachenboot besetzt sind, nachdem alle möglichen Angriffe durchgeführt wurden, kommt es zur nächsten Wertung. Dies kann eine Rohstoff- oder eine Kämpferwertung sein. Wie diese Wertungen durchgeführt werden, wird nach Spielzug B erläutert.  Nach dem Durchführen einer möglichen Wertung ist der nächste Spieler am Zug. | Full dragon boat: Should all spaces in the large dragon boat be filled once all possible attacks have been carried out, then a scoring follows. This can be a resource or a warrior scoring. The way that scoring is carried out is explained after game turn B has been described.  After carrying out a potential scoring then the next player takes his turn. |  |
| Fall 1 (keine Zielsiedlung):  Rot setzt von A aus Arbeiter 1 und 2 ein.  Arbeiter 2 ist mit einem weißen Tor von B verbunden. Rot hat 1 Kämpfer in B.  Es ist kein Angriff möglich. Rosa und das weiße Tor vereinigen sich. | Case 1 (no goal settlement):  Red sets out from A, placing workers 1 and 2.  Worker 2 is connected to B’s white gate. Red has a warrior posted in B.  No attack is possible: Pink and the white gate merge. |  |
| Fall 2 (alle Siedlungen verbündet):  Rot setzt von A ausgehend Arbeiter 1 und 2 ein, Arbeiter 2 ist mit dem dunkelgelben Bündnis verbunden.  Rot kann Ziel-Siedlung B ohne roten Kämpfer aber nicht von Start-Siedlung A aus angreifen, da A und B vor dem Einsetzen verbündet waren.  Rosa und dunkelgelbes Bündnis vereinigen sich. | Case 2 (all settlements connected):  Red sets out from A, placing workers 1 and 2. Worker 2 is connected to the dark yellow alliance.  Red cannot attack goal settlement B from start settlement A without a warrior, as A and B were connected prior to the workers being placed.  Pink and the dark yellow alliances merge. |  |
| Beispiel: Angriff, Vereinigung und keine Wertung  Rot setzt vom rechten Tor von A aus Arbeiter 1, 2 und 3 ein. Das untere Tor von A wird automatisch eingebunden.  Alle 3 Siedlungen sind neu miteinander verbunden. Nur in B hat Rot keinen Kämpfer. Rot muss sich entscheiden wie er angreift: von A aus (Fall 1) oder von C aus (Fall 2).  Fall 1 (Angriff von A auf B).  Von A aus hat Rot 3 gleichlange kürzeste Verbindungen zu B: A-1-2-B oder A-3-2-B oder A-3-4-B.  Rot wählt A-3-2-B und nimmt Arbeiter 3 und 2 zum Angriff heraus.  Arbeiter 3 kommt aufs Drachenboot, Arbeiter 2 wird in Siedlung B postiert.  Nach diesem Angriff gibt es immer noch eine neue Verbindung zwischen A und C. Weil Rot bereits in A und C je 1 Kämpfer postiert hat, vereinigen sich der Rest des rosa Bündnisses A-1 und das hellblaue Bündnis zu A-1-5-C. | Example: Attack, merger, and no scoring  Red sets out from the right hand gate of A, placing workers 1, 2, and 3. This automatically connects with A’s lower gate.  All 3 settlements are newly connected with each other. Red does not have a warrior in B. Red must decide how to attack: from A (Case 1), or from C (Case 2).  Case 1 (Attack from A to B).  Red has three equally short connections between A and B to choose from: A-1-2-B or A-3-2-B or A-3-4-B.  Red chooses A-3-2-B and removes workers 3 and 2 for the attack.  Worker 3 is added to the dragon boat, worker 2 is posted in settlement B as a warrior.  After this attack there is still a new connection between A and C. As Red already has a warrior posted in each of these settlements, the remaining pink alliance A-1 and the light blue alliance merge, becoming A-1-5-C. |  |
| Fall 2 (Angriff von C auf B): Von C aus gibt es nur eine kürzeste Verbindung C-5-1-2-B.  Rot nimmt Arbeiter 1 und 2 zum Angriff heraus.  Arbeiter 1 kommt aufs Drachenboot, Arbeiter 2 wird als Kämpfer in Siedlung B postiert. Nach diesem Angriff gibt es immer noch eine neue Verbindung zwischen A und B. Durch den neu postierten Kämpfer 2 in B gibt es aber keine Ziel-Siedlung mehr. Rosa und dunkelgelbes Bündnis vereinigen sich. | Case 2 (Attack from C to B): There is only one shortest connection C-5-1-2-B.  Red removes workers 1 and 2 for the attack.  Worker 1 is added to the dragon boat, worker 2 is posted in settlement B as a warrior. After this attack there is still a new connection between A and B. However, thanks to the newly-posted warrior in B, there is no longer a goal settlement. The pink and dark yellow alliances therefore merge. |  |
| Keine Wertung  In beiden Fällen ist nur 1 Arbeiter (3 oder 1) gestorben und auf dem Drachenboot gelandet. Weil danach im Drachenboot immer noch 2 Plätze frei sind, kommt es nicht zu einer Wertung. | No scoring is triggered.  In both cases, only a single worker (either 3 or 1) died and ended up on the dragon boat. As there are still two spaces left on the dragon boat, no scoring is carried out. |  |
| Spielzug B: Fremden Jarl bezwingen | Game Turn B: Challenge a Foreign Jarl |  |
| Der aktive Spieler kann seinen gesamten Spielzug nutzen, um 1 fremden Jarl zu bezwingen.  Es besteht nur dann Zwang einen Jarl zu bezwingen, wenn es nicht möglich ist „Spielzug A: Neue Arbeiter einsetzen“ durchzuführen.  In einem Spielzug kann nur 1 Jarl bezwungen werden.  Der eigene Jarl kann nie bezwungen werden.  Vor dem Bezwingen des Jarls darf kein Schatzplättchen eingesetzt werden.  Jarl bezwingen  Um einen fremden Jarl bezwingen zu können, müssen alle folgenden Bedingungen erfüllt sein:  Fremder Jarl:  Es muss sich ein fremder Jarl in einer Siedlung befinden.  Überzahl:  Der aktive Spieler muss mindestens 2 eigene Kämpfer in dieser Siedlung mit fremdem Jarl haben und er muss mehr Kämpfer als jeder einzelne Mitspieler in dieser Siedlung haben.  Totenfeier:  Diese Siedlung und das kleine Drachenboot müssen durch beliebige Arbeiter verbunden sein.  Wenn alle Bedingungen erfüllt sind und der aktive Spieler sich entscheidet 1 Jarl zu bezwingen, setzt er den Jarl auf den freien Platz mit der niedrigsten Zahl im großen Drachenboot (Wertungstafel).  Punkte  Der aktive Spieler erhält für den toten Jarl Punkte entsprechend der Zahl seines Platzes im Drachenboot. Er rückt seinen Mann auf der Wertungstafel entsprechend vorwärts.  Wertung Auslösen  Volles Drachenboot: Falls der tote Jarl den letzten freien Platz im großen Drachenboot besetzt, wird die nächste Wertung durchgeführt.  Nach dem Bezwingen des Jarls und einer möglichen Wertung ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. | The active player can use his entire turn to challenge a single foreign jarl.  Players are only forced into challenging a jarl when „game turn A: place new workers“ is not possible.  Only a single jarl can be challenged each turn.  Players can never challenge their own jarls.  No treasure tiles can be played prior to challenging a jarl.  Challenging a Foreign Jarl  To challenge a foreign jarl, the following requirements must all be met:  Foreign Jarl:  A foreign jarl must be located in a settlement.  Majority:  The active player must have at least two of his own warriors in the settlement with the foreign jarl, and he must have more warriors than any other single player in the settlement.  Celebration of Death:  This settlement must be connected to the small dragon boat by workers. These can belong to any player.  When all requirements are met and the active player chooses to challenge a jarl, then he places the jarl onto the lowest numbered empty space in the large dragon boat (scoring board).  Points  The active player scores points for defeating the jarl equal to the number on the boat space the jarl was placed onto. He moves his scoring marker the corresponding number of spaces forward on the scoring board.  Scoring Trigger  Full dragon boat: If the defeated jarl fills the last empty space in the large dragon boat, then the next scoring is triggered.  After the jarl has been challenged and the scoring potentially carried out it is the next player’s turn. |  |
| Malin kann den neutralen Jarl 1 in Siedlung A nicht bezwingen und zum kleinen Drachenboot bringen, da sie nicht mehr Kämpfer in Siedlung A hat als Torben.  Torben erfüllt am Anfang seines Zuges aber alle Bedingungen.  Er nimmt den Jarl 1 und setzt ihn auf den letzen freien Platz im großen Drachenboot.  Dafür zieht er seinen Mann 2 auf der Zählleiste 20 Felder vorwärts.  Da er 50 Punkte überschreitet, nimmt er sich ein 50 Punkte Plättchen. | Malin cannot challenge the foreign jarl 1 in settlement A and move him to the small dragon boat, as she has fewer warriors in settlement A as Torben.  Torben, on the other hand, can fulfil all of the requirements at the start of his turn.  He takes jarl 1 and adds him to the large dragon boat, filling the last empty space in the boat.  He moves his scoring man forward 20 spaces.  As he exceeds 50 points he takes a 50 point tile. |  |
| Weil das Drachenboot jetzt voll ist, kommt es anschließend zu einer Kämpferwertung, wie der Wertungsmarker 3 anzeigt. | Because the dragon boat is now full, a warrior scoring will follow, as the scoring maker 3 indicates. |  |
| Weder A noch B möglich: Wertung Auslösen | Neither A or B possible: Trigger a Scoring |  |
| Wenn es für den aktiven Spieler weder möglich ist „Spielzug A: Neue Arbeiter einsetzen“ auszuführen, noch möglich ist „Spielzug B: Fremden Jarl bezwingen“ auszuführen, wird sofort die nächste Wertung ausgelöst.  Dies kann passieren, wenn der aktive Spieler keine Männer mehr im Vorrat hat und er in keiner Siedlung alle Bedingungen erfüllt, um einen Jarl zu bezwingen.  Wenn der aktive Spieler nur eine von beiden Zugmöglichkeiten durchführen kann, muss er diese durchführen.  Nach der Wertung ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. | When it is not possible for the active player to carry out either „game turn A: place new workers“ or „game turn B: challenge a foreign jarl“, then the next scoring is immediately triggered.  This typically occurs when the active player has no men left in his supply and does not fulfil all of the requirements to challenge a jarl.  When the active player can only carry out one of the two possible turn options, then he must choose to carry that option out.  After scoring the next player in clockwise direction takes his turn. |  |
| Wertungen durchführen | Scoring execution |  |
| Es gibt insgesamt 5 Wertungen. Eine Wertung wird ausgelöst, wenn entweder  • am Ende von „A: Neue Männer einsetzen“ alle Plätze im Drachenboot besetzt sind oder  • am Ende von „B: Fremden Jarl bezwingen“ alle Plätze im Drachenboot besetzt sind oder  • wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges weder A noch B ausführen kann.  In der 1. und in der 3. Wertung gibt es Punkte für erfolgreiche Rohstoff-Lieferungen an Siedlungen.  In der 2. und in der 4. Wertung gibt es Punkte für versorgte Kämpfer in Siedlungen.  Direkt nach der 4. Wertung gibt es in einer Schlusswertung Punkte für gehortete Schätze.  Die Punkte werden mit den Männern der Spieler auf der Wertungstafel vorgerückt.  Sobald ein Spieler 50 oder 100 Punkte erreicht, nimmt er sich ein 50 Punkte Plättchen bzw. er dreht ein vorhandenes Plättchen auf die 100 Punkte Seite um.  Es werden im Verlauf der Wertungen außerdem bestimmte Arbeiter und Kämpfer entfernt, das Drachenboot geräumt und neue Schatzplättchen ausgelegt.  Der Wertungsmarker zeigt auf der Wertungstafel an, welche Wertung als nächstes ansteht. Er wird nach jeder Wertung nach unten auf die nächste Wertung verschoben. | Scoring occurs a total of 5 times. Scoring is triggered when either  • all spaces in the dragon boat are full after game turn A, or  • all spaces in the dragon boat are full after game turn B, or  • a player cannot carry out either action A or B on his turn.  The first and third scoring awards points for successful resource deliveries to settlements.  The second and fourth scoring awards points for successfully supplying food to warriors in settlements.  Immediately after the fourth scoring, a final end of game scoring occurs for hoarded treasures.  Points are scored with the respective scoring men on the scoring board.  As soon as a player scores more than 50 points, he takes a point tile with the 50 point side face up. Once that player passes 100 points, he turns the tile over to the 100 point side.  During scoring, some workers and warriors are also removed from the board, the dragon boat is emptied, and new treasure tiles are laid out.  The scoring marker on the scoring board indicates which type of scoring will happen next. It is moved one space ahead at the end of each scoring. |  |
| 1.+3. Wertung: Rohstoffe | First and Third Scoring: Resources |  |
| Spieler erhalten Punkte, wenn ihre eigenen Arbeiter auf Bergen und Wäldern Rohstoffe an Siedlungen liefern, in denen eine ausreichende Anzahl ihrer Kämpfer postiert ist.  Folgende 3 Bedingungen müssen für erfolgreiche Lieferungen erfüllt sein:  Der Spieler muss mindestens 1 Kämpfer in der zu beliefernden Siedlung postiert haben.  Der Spieler darf nicht die wenigsten Kämpfer in der Siedlung postiert haben.  (Dabei werden nur anwesende Spieler verglichen. Die meisten Kämpfer gelten nie als die wenigsten.)  Die liefernden eigenen Arbeiter müssen mit der zu beliefernden Siedlung verbunden sein.  Punkte: Für erfolgreiche Lieferungen erhalten die Spieler wie folgt Punkte:  1 Punkt für jedes Waldgebiet für jede Siedlung, an die ein Arbeiter des Spielers erfolgreich liefert.  1 Punkt für jedes Bergfeld für jede Siedlung, an die ein Arbeiter des Spielers erfolgreich liefert. | Players score points when their workers in mountains and forests deliver resources to settlements that have enough of their warriors.  The following 3 requirements must be met for successful deliveries:  The player must have at least 1 warrior in the settlement being delivered to.  The player cannot have the fewest warriors posted to the settlement being delivered to. (Only players with warriors in the settlement are compared. The most warriors can never also count as the least.)  The delivering workers must be connected to the settlement being delivered to.  Points: Players score points as follows for successful deliveries:  1 point per forest region for each settlement that the player’s workers successfully delivered to.  1 point per mountain space for each settlement that the player’s workers successfully delivered to. |  |
| Einsturz: Nach der Punkteverteilung nimmt jeder Spieler alle seine Bergarbeiter, die erfolgreich (!) geliefert haben, zurück in seinen Vorrat.  Drachenboot räumen: Danach werden alle toten Männer vom großen Drachenboot zurück in die Vorräte der Spieler gelegt. Alle Jarle bleiben im Drachenboot. Sie werden nun auf die freien Plätze mit den kleinsten Zahlen verschoben.  Neue Schatzplättchen: Danach werden Schatzplättchen aus dem Vorrat verdeckt auf alle leeren Karstfelder gelegt, die einen Steinhaufen ­zeigen. Leer bedeutet, das sich kein Plättchen und kein Arbeiter auf ihnen befindet.  Wertungsmarker: Schließlich wird der Wertungsmarker auf die nächste Wertung verschoben. | Cave-in: After scoring points, all players return all mountain workers that successfully (!) made deliveries back to their respective supplies.  Empty the dragon boat: Remove all men from the dragon boat, returning them to the players’ respective supplies. Leave the jarls on the boat, removing any gaps by moving them backward to the smallest-numbered free spaces.  New treasure tiles: Treasure tiles are taken from the supply and added to each empty karst space that shows a stone pile symbol. Empty means: without a treasure tile and without any workers.  Scoring marker: Move the scoring marker forward to the next scoring. |  |
| Eine Rohstoff-Wertung steht an.  Torben bekommt in A keine Punkte für Rohstoffe, da er dort die wenigsten Kämpfer postiert hat. An B kann er liefern. Er erhält für seine Arbeiter 1 und 2 im gleichen Waldgebiet nur 1 Punkt und 1 Punkt für seinen Bergarbeiter 3.  Malin bekommt in beiden Siedlungen Punkte. Ihr Bergarbeiter 4 liefert nur an A, was ihr 1 Punkt einbringt. Ihre Bergarbeiter 5 und 6 liefern an beide Siedlungen und bringen jeder 2 Punkte ein.  Simon kann überhaupt nicht liefern.  Torben rückt auf der Zählleiste 2 Schilder vor, Malin 5.  Anschließend nehmen sie alle Berg­arbeiter außer Arbeiter 7 zurück. | It is time for a resource scoring.  Torben scores nothing for settlement A as he has the fewest warriors posted there. He can deliver to settlement B. He scores 1 point for the two workers (1 and 2) in the same forest region and 1 point for his mountain worker 3.  Malin scores points for both settlements. One mountain worker (4) delivers only to settlement A, which scores her 1 point. Her other two mountain workers (5 and 6) both deliver to both settlements and score 4 points total.  Simon cannot make any deliveries and scores nothing.  Torben moves 2 spaces ahead on the scoring board, while Malin moves 5.  All players then remove all of their mountain workers from the board, except worker 7. |  |
| Danach nehmen Malin, Simon und Torben ihre toten Männer vom Drachenboot zurück und schieben die toten Jarle auf die niedrigeren Plätze. | Malin, Simon and Torben then return their dead men from the dragon boat and shift the remaining jarls backward. |  |
| Schließlich wird ein neues Schatzplättchen auf das leere Karstfeld 8 mit Steinhaufen gelegt und der Wertungsmarker verschoben. | Finally a new treasure tile is added to the empty karst field 8 with the stone pile symbol and the scoring marker is moved forward. |  |
| Hätte Simon auch 1 Kämpfer in Siedlung A darf Torben auch an Siedlung A liefern, da er nicht mehr die wenigsten Kämpfer hätte. Er bekäme 4 Punkte mehr und müsste Arbeiter 7 entfernen. | If Simon also had one warrior in settlement A, then Torben would have been able to deliver to settlement A as well, as he’d no longer have the fewest warriors there. This would score 4 more points and require him to remove worker 7. |  |
| Hätte Simon 2 Kämpfer in Siedlung A, könnten weder Torben noch Simon an Siedlung A liefern, weil sie beide die wenigsten Kämpfer hätten. | If Simon had 2 warriors in settlement A, then neither Simon nor Torben would be able to deliver to A as both then have the fewest warriors posted in A. |  |
| 2.+4. Wertung: Kämpfer | Second and Fourth Scoring: Warriors |  |
| Spieler erhalten Punkte, wenn ihre Kämpfer in Siedlungen mit genügend Nahrung versorgt werden. Jarle bringen keine Punkte und müssen nicht versorgt werden.  Nahrungsversorgung: Jede Siedlung selbst und beliebige Arbeiter in ihrem Umland, die mit der Siedlung verbunden sind, können Nahrung an alle Kämpfer in der jeweiligen Siedlung liefern.  Das Umland einer Siedlung bilden alle 8 See- und Landfelder, die waagerecht, senkrecht oder diagonal benachbart zur Siedlung liegen.  Die Siedlung selbst liefert immer 1 Nahrung an 1 Kämpfer jedes Spielers.  Jedes Waldgebiet, auf dem mindestens 1 beliebiger Arbeiter im Umland der Siedlung steht, liefert 1 Nahrung an 1 Kämpfer jedes Spielers, wenn der Arbeiter mit der Siedlung verbunden ist.  Jeder See-Arbeiter mit Fischerboot im Umland, liefert 1 Nahrung an 1 Kämpfer jedes Spielers, wenn der See-Arbeiter mit der Siedlung verbunden ist.  Wenn ein Feld zum Umland von 2 Siedlungen gehört, kann es an beide Siedlungen Nahrung liefern.  Unversorgte Kämpfer: Alle Spieler überprüfen zuerst die Nahrungsversorgung für ihre eigenen Kämpfer in jeder Siedlung. Es ist 1 Nahrung je eigenem Kämpfer nötig. Alle unversorgten Kämpfer werden sofort entfernt und in die Vorräte der Spieler zurückgelegt. Sie kommen nicht (!) auf das Drachenboot.  Punkte für versorgte Kämpfer in einer Siedlung: Jeder Spieler erhält nach dem Entfernen unversorgter Kämpfer Punkte für jede Siedlung, in der er versorgte Kämpfer hat. Die Punkte entsprechen der Anzahl seiner versorgten Kämpfer in der jeweiligen Siedlung zum Quadrat. | Players score points when their warriors in settlements are sufficiently supplied with food. Jarls do not score points and do not need any food supply.  Food supply: Each settlement itself, along with workers within its surroundings that are connected to the settlement, can supply food to all warriors in the settlement.  A settlement’s surroundings are built by the 8 sea or land spaces orthogonally or diagonally surrounding it.  The settlement itself always supplies food to one warrior from each player.  Each forest region with at least one worker on a space within the surroundings can supply one warrior from each player as long as the worker is connected to the settlement.  Each sea worker with a fishing boat within the surroundings can supply one warrior from each player as long as the sea worker is connected to the settlement.  When a space counts as being in the surroundings of two settlements, then it can supply both settlements with food.  Unsupplied warriors: All players check to make sure that all of their warriors are supplied with food. Each warrior requires one food. All unsupplied warriors are immediately removed from the board and returned to their respective players‘ supplies. They are not (!) added to the dragon boat.  Points for supplied warrior in a settlement: Each player scores points for the warriors they have left once unsupplied warriors have been removed. Points for each settlement are calculated as the square of his total number of warriors supplied in that settlement. |  |
| Anzahl | Number |  |
| Punkte | Points |  |
| Sturm: Nach der Punktewertung werden alle (!) See-Arbeiter von Fischerbooten entfernt und in die Vorräte der Spieler zurück gelegt. Die Fischerboote kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.  Danach wird entsprechend der 1. Rohstoff-Wertung das Drachenboot geräumt (Männer zurück, Jarle runterschieben) und es werden neue Schatzplättchen auf leere Karstfelder mit Steinhaufen gelegt.  Wertungsmarker: Schließlich wird der Wertungsmarker auf die nächste Wertung verschoben. Dies kann eine Rohstoff-Wertung oder die abschließende Schatz-Wertung sein. | Storm: After points are scored, all (!) sea workers are removed from the board and returned to their respective players‘ supplies. All fishing boats are removed and returned to the general supply.  The dragon boat is then emptied in the same manner as for a resource scoring (remove men, move jarls back) and new treasure tiles are added to empty karst spaces with stone pile symbols.  Scoring Marker: Finally the scoring marker is moved to the next scoring. This can be either a resource scoring or the game end treasure scoring. |  |
| Umland von Siedlung A | Settlement A’s surroundings |  |
| Eine Kämpfer-Wertung steht an.  Siedlung A kann mit ihrem Umland (rote Umrandung) 3 Kämpfer jedes Spielers ernähren:  Die Siedlung selbst liefert 1 Nahrung. Das Wald­gebiet mit Arbeiter 3 liefert 1 Nahrung, die über 5 Arbeiter geliefert wird. Das Seefeld mit Arbeiter 4 und Fischerboot bringt ebenfalls 1 Nahrung.  Malin hat 5 Kämpfer in Siedlung A. Sie muss vor der Wertung ihre 2 unversorgten Kämpfer (1 und 2) entfernen.  Malin erhält 9 Punkte (3x3) für 3 versorgte Kämpfer.  Torben erhält 1 Punkt für seinen 1 Kämpfer.  Danach muss Malin ihre beiden See-Arbeiter zurücknehmen. Die beiden Fischerboote legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück.  Schließlich wird das Drachenboot geräumt. | It is time for a warrior scoring.  Settlement A and its surroundings (red border) can feed 3 warriors from each player:  The settlement itself provides 1 food. The forest region with worker 3 provides 1 food, delivered by 5 workers. The sea space with worker 4 and the fishing boat also provides 1 food.  Malin has 5 warriors in settlement A. She must remove the two unsupplied warriors (1 and 2) from the board before scoring.  Malin scores 9 points (3x3) for having 3 warriors supplied with food.  Torben scores 1 point for his 1 warrior.  Malin just then returns both of her sea workers to her supply. She returns the two fishing boats to the general supply.  The dragon boat is then emptied. |  |
| Es wird kein neuer Schatz auf das Karstfeld 4 mit Steinhaufen gelegt, da dort ein Arbeiter steht. | There is no room for a treasure tile on karst space 4, as there is a worker on the space. |  |
| Schlusswertung: Schätze | Final Scoring: Treasures |  |
| Nach der 4. Wertung erhalten die Spieler Punkte für ihre gehorteten Schätze.  Auf den Schatzplättchen gibt es 6 verschiedene Schatzarten, von denen jeweils 6 gleiche Schätze vorhanden sind: Axt, Gold, Hammer, Helm, Kelch und Schwert.  Die Spieler erhalten Punkte zum einen für verschiedene Schatzarten und zum anderen für gleichartige Schätze in ihrem Vorrat. Ein Schatz kann dabei in beiden Wertungsarten Punkte einbringen. | After the fourth scoring players score points for the treasures they have hoarded.  There are 6 different treasure types, each of which is depicted on 6 treasure tiles: Axe, gold, hammer, helmet, goblet and sword.  Players score points for different treasure types as well as for identical treasures in their supply. A single treasure tile can score in both ways during final scoring. |  |
| Punkte für verschiedene Schatzarten: Für jede Schatzart, die ein Spieler gehortet hat, erhält er mindestens 1 Punkt, ab 4 verschiedenen Arten bekommt er mehr Punkte entsprechend folgender Tabelle: | Points for different treasure types: For each treasure type a player has he scores at least 1 point each. If he has 4 or more different treasure types then he scores extra points, as shown on the following table: |  |
| Punkte für gleiche Schätze: Für mindestens 3 gleichartige Schätze, die ein Spieler besitzt, erhält er die Anzahl der gleichartigen Schätze zum Quadrat als Punkte: | Points for identical treasures: For having at least 3 identical treasures, players score points equal to the square of how many identical treasures they have, as shown on the following table: |  |
| Das sind die gehorteten Schätze von Malin. Sie hat 4 verschiedene Schatzarten. Dafür bekommt sie 5 Punkte. Für ihre 3 Helme und ihre 3 Äxte bekommt sie jeweils 9 Punkte. Insgesamt bekommt sie 23 Punkte. | These are Malin‘s treasures. She has 4 different treasure types, scoring her 5 points. For each her 3 axes and her 3 helmets she scores 9 points. Her total is 23 points. |  |
| Torben hat 4 Hämmer. Er bekommt 1 Punkt für seine 1 Schatzart und 16 Punkte für seine 4 gleichen Schätze. Insgesamt bekommt er 17 Punkte. | Torben has 4 hammers.  He scores 1 point for his single treasure type and 16 points for his 4 identical treasures. His total is 17 points.. |  |
| Simon hat 2 Kelche. Er bekommt 1 Punkt für 1 Schatzart. | Simon has 2 goblets. He scores only 1 point for 1 treasure type. |  |
| Spielende und Spielsieg | Game End and Victory |  |
| Das Spiel endet nach der Schatzwertung.  Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.  Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Schatzplättchen in seinem Vorrat. Gibt es bei den Schatzplättchen ebenfalls einen Gleichstand, gewinnen alle Spieler mit den meisten Punkten und Schätzen. | The game ends after the final scoring of treasures.  The player with the most points is the winner.  In the case of a tie the player with the most treasure tiles in his supply is the winner. If there is still a tie, then all players with the same number of points and treasures win. |  |
| Weiteres Beispiel für Angriffe, etc.  3 Siedlungen und 2 Bündnisse: | Additional examples for attacks, etc.  3 settlements and 2 alliances: |  |
| Bündnis I: Siedlungen A und C sind durch Arbeiter miteinander verbunden, weshalb sie sich nicht gegenseitig angreifen können.  Bündnis II: Siedlungen B und C sind ebenfalls durch Arbeiter verbunden, weshalb sie sich auch nicht gegenseitig angreifen können.  Welcher Spieler kann angreifen?  Rot könnte eigentlich C von A oder B aus angreifen, da Rot nur in C keinen Posten mit Kämpfer hat. Da Siedlung C aber mit A und B verbündet ist, kann Rot im Moment nirgends angreifen.  Gelb könnte von C aus A oder B angreifen, da Gelb nur in C einen Posten mit Kämpfern hat. Da Siedlung C aber mit A und B verbündet ist, kann auch Gelb nirgends angreifen.  Blau könnte eigentlich von Siedlung A aus C und B angreifen, da Blau nur in A einen Posten mit Kämpfer hat. Da Siedlung A aber mit C verbündet ist, muss Blau nur über einen Angriff von A nach B nachdenken.  Wie kann Blau von A aus B angreifen?  Blau könnte 2 Arbeiter auf die Felder 1 und 2 setzen. Es entsteht eine neue Verbindung zwischen A und B. Weil aber nur der Arbeiter auf 1 zur kürzesten Verbindung gehört, würde dieser sterben und auf das Drachenboot kommen. Danach wären immer noch alle Bedingungen für einen weiteren Angriff erfüllt und auch der Arbeiter auf 2 würde sterben.  Alternativ kann Blau ein Viele-Arbeiter-Plättchen ausspielen und 3 See-Arbeiter auf den Seefeldern 3, 4 und 5 einsetzen, wenn noch genügend Fischerboote frei sind. Alle 3 neuen Arbeiter greifen an und Blau postiert in A und B jeweils 1 Kämpfer.  Wie kann Rot trotzdem erfolgreich angreifen?  Rot kann ein Unterhändler-Plättchen spielen und 1 Kämpfer aus B nach C versetzen. Danach kann Rot einen Arbeiter auf Feld 2 einsetzen, was einen Angriff mit 4 Arbeitern über die neue Verbindung zwischen A und B auslöst. | Alliance 1: Settlements A and C are connected by workers and can therefore not attack each other.  Alliance II: Settlements B and C are also connected by workers and can also not attack each other.  Which player can attack?  Red might like to attack C from either A or B, since C is the only settlement without a Red warrior, but since C is already connected to each, Red is not legally allowed to attack anywhere at the moment.  Yellow might like to attack A or B from C, since C is the only settlement with a Yellow warrior, but since C is connected to all other settlements already, no attacks are permitted.  Blue could attack B or C from A, as A is the only settlement with a Blue warrior, but since A and C are already connected B is the only settlement Blue can legally attack from A.  How can Blue attack B from A?  Blue could place two workers on spaces 1 and 2. A new connection between A and B would be formed. However, since the worker on 1 is the only Blue worker in the shortest connection, that worker would die and be added to the dragon boat. At that point all of the requirements for another attack would still be met and the Blue worker on space 2 would die also.  Alternatively, Blue could play a many men treasure tile and place three sea workers on spaces 3, 4, and 5, as long as enough fishing boats are left. All three new workers would attack, allowing Blue to post a warrior in each of A and B.  How can Red attack anyhow?  Red could play a Negotiator tile and move a warrior from B to C. If Red then places a worker on space 2, he would trigger an attack with 4 attackers thanks to the newly formed connection between A and B. |  |