

KARTENAKTIONEN

REKRUTIEREN

Platziere so viele Einheiten, wie auf der Karte angegeben in beliebige Gebiete, die du kontrollierst. Setzt du Einheiten in ein Gebiet mit einem Ausbildungslager so kannst du eine weitere Einheit platzieren. Kontrollierst du kein Gebiet, kannst du Einheiten in ein neutrales Gebiet setzen.



BAUEN

Platziere ein neues Gebäude aus dem Vorrat auf ein freies Baufeld in einem Gebiet, das du kontrollierst. Kleine Gebäude dürfen nur auf kleinen Baufeldern, große Gebäude nur auf großen Baufeldern gebaut werden. Ein gemeißelter Stein kann nur auf einem Feld mit passendem Symbol gebaut werden. Du darfst keinen Gebäudetyp bauen, der bereits in diesem Territorium steht. Zahle die Baukosten. Der Vorrat an Gebäuden ist begrenzt



Kleine Gebäude



Große Gebäude

BEWEGEN

Führe so viele unabhängige Bewegungen durch, wie auf der Karte angegeben. Eine Bewegung bedeutet eine beliebige Menge deiner Einheiten von einem Gebiet in ein angrenzendes Gebiet zu verschieben. Befestigte Grenzen erfordern eine zusätzliche Bewegung. Mehrere Bewegungskarten können nicht addiert werden, sondern werden nacheinander abgehandelt. Du kannst dich nicht durch feindliche Gebiete bewegen, sondern löst beim Betreten einen Kampf aus. Löst du einen oder mehrere Kämpfe aus so beendest du zuerst alle Bewegungen und danach werden die einzelnen Kämpfe abgehandelt.



ERKUNDEN

Setze ein neues Spielplan-Plättchen orthogonal angrenzend an ein offenes Gebiet an, das du kontrollierst. Grenzen dürfen dabei nicht unterbrochen werden. Kannst du das Plättchen nicht anlegen, ziehe neu. Schließt du dadurch dein offenes Gebiet ab, so erhältst du Ruhm in Höhe der Anzahl der Plättchen, aus denen das Gebiet besteht.



ZIEHEN

Ziehe die angegebene Menge an Karten entweder auf deine Hand (grün umrandet), lege sie oben auf den Nachziehstapel (gelb umrandet) oder auf den Ablagestapel (rot umrandet). Du spielst diese Karte in deinen aktiven Bereich. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, so mische lediglich den Ablagestapel und nicht den aktiven Bereich als neuen Nachziehstapel. Ist es nicht möglich die geforderte Menge an Karten zu ziehen so darfst du diesen Effekt nicht ausspielen.



SPEZIAL - AKTIONEN

Befolge den individuellen Kartentext. Wichtige Regel: Karten haben immer Recht und setzen teilweise andere Spielregeln außer Kraft.



> A. KARTE(N) SPIELEN

Spiele eine Handkarte in deinen aktiven Bereich und führe ihre Kartenaktion aus. Du kannst beliebig viele Blitzkarten vor oder nach der Hauptaktion ausspielen.

> B. WARTEN

Lege eine Handkarte in deinen aktiven Bereich, ohne ihre Kartenaktion auszuführen.

> C. EINE KARTE ERSETZEN 

Lege eine Handkarte in deinen aktiven Bereich, ohne ihre Kartenaktion auszuführen und zahle 1 Wissen um eine Karte von deinem Nachziehstapel auf deine Hand zu ziehen.

> D. EINE KARTE ENTFERNEN 

Entferne eine deiner Handkarten aus dem Spiel und zahle 2 Wissen um zwei Karten von deinem Nachziehstapel auf deine Hand zu ziehen. Wichtige Regel: Aufruhr-Karten können nicht aus dem Spiel entfernt werden.

> E. EINE KARTE AUFWERTEN 

Lege eine Handkarte in deinen aktiven Bereich, ohne ihre Kartenaktion auszuführen oder entferne eine deiner Handkarten aus dem Spiel und zahle 3 Wissen um eine deiner Clankarten auf deine Hand zu nehmen.

> F. PASSEN

Wirf alle Handkarten und die Karten im aktiven Bereich ab auf deinen Ablagestapel. Wähle eine Entwicklungskarte (oder im 7. Jahr eine Errungenschaftskarte) und lege sie oben auf deinen Nachziehstapel. Wer als erstes passt, erhält den Northgard Marker und wird neuer Startspieler.

Hinweis: Wer keine Handkarten hat muss passen.

**1. EINHEITEN ZÄHLEN**

Die Beteiligten zählen die Einheiten im Gebiet. Jede Einheit ist einen Kampfpunkt wert.

2. KAMPFBONUS

Füge Kampfpunkte durch Clanfähigkeiten, Gebäuden oder spezieller Bewegungskarten hinzu.

3. NAHRUNGSBONUS

Wirf je Einheit maximal eine Nahrung ab, um deren Kampfwert um je einen Kampfpunkt zu steigern. Wer angreift, startet zuerst, dann abwechselnd bis beide passen.

4. WÜRFELN

Der Angreifer würfelt zuerst. Bei Wahlmöglichkeiten muss der Angreifer zuerst entscheiden.

5. SIEG

Berechne zunächst die Verluste. Sind diese gleich oder höher als die Anzahl der gegnerischen Einheiten so hast du den Kampf gewonnen. Verlieren beide alle Einheiten, so gewinnt niemand den Kampf. Ansonsten gewinnt, wer den höchsten Kampfwert hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer sein Gebiet verteidigt hat.

6. VERLUSTE

Für jeden Verlust wird eine gegnerische Einheit aus dem Gebiet entfernt.

7. RÜCKZUG

Wer den Kampf verliert setzt die verblieben Einheiten in beliebige angrenzende Gebiete (nur durch eine einfache Grenze getrennt) die er kontrolliert oder die neutral sind. Ist dies nicht möglich, werden diese Einheiten zurück in die Reserve gestellt.