VIKING RAIDERS

ACTION ✦ STRATEGIE ✦ WIKINGER

ANLEITUNG

v1.6

MATERIAL

WIKINGERSTAPEL

12× Geschenk der Götter
8× Wikinger, Nahrung, Holz, Stein, Gold, Füllhorn
4× Berserker, Vörs Vision
2× Morgendlicher Raubzug, Nächtlicher Raubzug, Frühlingsraubzug, Winterraubzug, Blutiger Raubzug, Scharmützel
1× Versunkener Schatz, Walhallas Fluch, Fenrir, Freyas Gaben, Gefions Tarnung, Geisterschiff, Erntefest, Versteckter Bauernhof, Midgardschlange, Lokis Gunst, Feuer!, Mittsommerfest, Njörds Plünderung, Odins Gunst, Thors Rache, Fairer Handel, Yggdrasil

MARKTSTAPEL

12× Verteidigungskarten
6× Waffenkammer, Schatzkammer, Dreki, Juwelen, Karfi, Langhaus, Siedlung, Snekkja, Dorf
4× Flotte, Burg, Thron
1× Effizienz, Hinterlist, Führungsstärke, Ragnarök, Stürmische See, Letztes Aufbäumen

WEITERE KARTEN

6× Sippenoberhauptkarten
5× Lernkarten
3× Kurzübersichten zum Aufbau und Ablauf
2× Siegbedingungskarten
1× Kurzübersicht zur Variante für 2 Personen „Arktische Sippe" und zusätzliche Hilfe

WEITERES MATERIAL: 1 Anleitung, 1 Regel- und Kartenübersicht, 1 Blatt „Zum ersten Mal Wikinger"

IDEE

Du bist das unbestrittene Oberhaupt deiner Sippe und tust alles, damit sie sich in dieser chaotischen und skrupellosen Welt behauptet.

Während du mit dem Oberhauptsein beschäftigt bist, leistet deine Sippe fleißig ihren Beitrag. Ziehe daher zu Beginn deines Zuges 2 Wikingerkarten auf die Hand, um zu sehen, was sie so treibt.

Hat deine Sippe Ressourcen beschafft – Nahrung, Holz, Stein, Gold oder weitere Wikinger? Mit ihnen kannst du Karten vom Markt kaufen, die dich nach vorn bringen werden – Schiffe, Gebäude für deine Sippe sowie kostbare Beute.

Oder wollen sie Taten sprechen lassen? Womöglich haben sie ein kurzes Scharmützel oder einen morgendlichen Raubzug geplant? Sie könnten auch die Gunst der nordischen Götter gewonnen oder einen Berserker gefangen genommen haben.

Was auch immer deine Sippe treibt, nutze deine Ressourcen und Aktionen weise, um deine Macht auszuweiten und deine Sippe zum Sieg zu führen!

1 KARTENSTAPEL TRENNEN

VORBEREITUNG

84 MARKT-KARTEN | 97 WIKINGER-KARTEN | 6 SIPPEN-OBERHAUPT-KARTEN | 2 SIEG-BEDINGUNGS-KARTEN | 4 KURZ-ÜBER-SICHTEN

Trennt die 12 **Verteidigungskarten** von den Marktkarten und legt sie als offenen Stapel in Reichweite.

Im **Marktstapel** und im **Wikingerstapel** befinden sich zusätzlich insgesamt 5 **Lernkarten**. Lasst sie für eure erste Partie drin.

2 SPIELDAUER WÄHLEN

VORBEREITUNG

Entscheidet mit Hilfe der Tabelle, wie viele Siegpunkte (SP) ihr in jeder der 3 Kategorien SCHIFFE, SIPPE und BEUTE zum Sieg benötigt.

	Kurzes Spiel	Standardspiel	Langes Spiel
2–3 Personen	6 SP	7 SP	8 SP
4–5 Personen	5 SP	6 SP	7 SP

Legt die entsprechende **Siegbedingungskarte** für Alle gut sichtbar aus. Legt die übrige Siegbedingungskarte zurück in die Schachtel.

3 MARKT HERRICHTEN

VORBEREITUNG

Mischt die **Marktkarten** und legt sie als verdeckten **Marktstapel** oberhalb der Verteidigungskarten bereit. Legt **8 Marktkarten offen** aus. Sie bilden den **Markt**.

Tauchen beim Herrichten RAGNARÖK oder STÜRMISCHE SEE auf, legt sie zunächst beiseite. Mischt sie nach Herrichten des Marktes zurück in den Marktstapel.

Eure Auslage sollte nun in etwa so aussehen:

WICHTIG!

Liegt **keine Karte im Wert von 1 SP** auf dem Markt, müsst ihr ihn neu herrichten. Sammelt dazu alle Karten wieder ein, mischt sie in den Marktstapel und wiederholt diesen Vorbereitungsschritt. Die Siegpunkte seht ihr immer oben links im Eck der Karten.

NOCH WICHTIGER!!

Obiges gilt für die gesamte Partie! Es muss immer **mind. 1 Karte im Wert von 1 SP auf dem Markt** verfügbar sein.

4 SIPPENOBERHAUPTKARTEN

VORBEREITUNG

Spielt am besten zunächst einige Partien, bevor ihr die Sippenoberhauptkarten dazunehmt. Ist dies eure erste Partie, geht weiter zu Schritt 5.

Wollt ihr das Spiel noch herausfordernder gestalten, nehmt zu Beginn der Partie jeweils 1 zufällige **Sippenoberhauptkarte** und legt sie offen vor euch. Sie verleiht euch eine individuelle, permanente Fähigkeit. Ihr dürft nun außerdem **Opfergaben** darbringen, Karten auf dem **Schwarzmarkt** kaufen und **Söldner** anwerben. Die Regeln hierzu findet ihr in der Regel- und Kartenübersicht. Legt die übrigen Sippenoberhauptkarten zurück in die Schachtel.

5 WIKINGERKARTEN

VORBEREITUNG

Mischt die **Wikingerkarten** und teilt an **Alle jeweils 6 Wikingerkarten** aus. Dies sind eure Handkarten. Haltet sie vor den Anderen geheim.

Legt die übrigen Karten als verdeckten **Wikingerstapel** links neben den Markt. Lasst daneben etwas Platz für den **Abwurfstapel**.

6 WER BEGINNT?

VORBEREITUNG

Deckt die oberste Karte vom Wikingerstapel auf. Sie bestimmt, wer beginnt:

WIKINGER – Das Sippenoberhaupt, das am nördlichsten sitzt.
HOLZ – Das Sippenoberhaupt, das am östlichsten sitzt.
STEIN – Das Sippenoberhaupt, das am südlichsten sitzt.
NAHRUNG – Das Sippenoberhaupt, das am westlichsten sitzt.
GOLD – Das Sippenoberhaupt mit dem längsten Haar.
FÜLLHORN – Das Sippenoberhaupt, dessen Geburtstag am dichtesten am Mittsommerfest (24. Juni) liegt.
GESCHENK DER GÖTTER – Das jüngste Sippenoberhaupt.
Aktionskarte (A) – Das Sippenoberhaupt, das sich zuletzt verletzt hat.
Karte mit Siegpunkten (SP) – Das Sippenoberhaupt, das beim letzten gemeinsamen Spiel (egal bei welchem) siegreich war.
BERSERKER – Das Sippenoberhaupt mit der lautesten Stimme.
YGGDRASIL – Das älteste Sippenoberhaupt.

Die aufgedeckte Karte kommt auf den Abwurfstapel. Die Götter haben bestimmt, wer beginnt! Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

ES KANN LOSGEHEN!

1 DEIN ZIEL

ABLAUF

Um zu gewinnen, benötigst du in jeder der 3 Kategorien SCHIFFE, SIPPE und BEUTE mindestens die vereinbarte Anzahl an Siegpunkten (SP).

Karten mit Siegpunkten findest du auf dem Markt. Ihre Siegpunkte sowie Kategorie stehen oben links im Eck.

2 DEIN ZUG

ABLAUF

Ziehe 2 Karten vom Wikingerstapel auf die Hand*. Du darfst nun folgende Optionen (beide, eine oder auch keine) in beliebiger Reihenfolge ausführen:

Kaufe 1 Karte vom Markt.
Spiele 1 Aktionskarte von deiner Hand.

Bist du fertig, ist das nächste Sippenoberhaupt am Zug.

*Spielt ihr die 2-Personen-Variante „Arktische Sippe", kommt ein früherer Schritt hinzu. Mehr dazu in der Regel- und Kartenübersicht.

3 EINE KARTE VOM MARKT KAUFEN

ABLAUF

Um eine Karte vom Markt zu kaufen, musst du die auf ihr angegebenen Ressourcen zahlen. Für jede am unteren Kartenrand angegebene Ressource musst du 1 Karte mit dieser Ressource von deiner Hand abwerfen.

Manche Karten kannst du nur kaufen, falls du **zusätzlich** zu den benötigten Ressourcen bereits eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten besitzt. (Versteckte Siegpunkte auf deiner Hand zählen mit – allerdings musst du sie dann den Anderen zeigen.)

BEISPIEL: Du kaufst ein DORF.

Kosten:

„Benötigt 1 SP (SIPPE)." bedeutet, dass du zusätzlich zu den benötigten Ressourcen mind. 1 Karte der Kategorie SIPPE mit mind. 1 SP besitzen musst, um das DORF kaufen zu dürfen.

Fortsetzung Schritt 3 ➤

➤ Fortsetzung von Schritt 3

Willst du eine Karte kaufen, lege die benötigten Ressourcen von deiner Hand auf den Abwurfstapel und nimm dir die Karte vom Markt. Fülle den Markt sofort wieder mit einer neuen Karte vom Marktstapel auf.

Vergiss nicht, dass du den Markt neu herrichten musst, falls **keine Karte im Wert von 1 SP** auf dem Markt liegt (siehe VORBEREITUNG, Schritt 3).

Lege die gekaufte Karte offen vor dich. Sortiere deine Karten immer nach Kategorie, sodass Alle sehen können, wie viele Siegpunkte du in jeder Kategorie ausliegen hast.

Kaufst du eine Fähigkeit, lege sie ebenfalls offen vor dich (siehe BEISPIELPARTIE).

4 KARTEN FÜR RESSOURCEN EINTAUSCHEN

ABLAUF

Möchtest du eine Karte vom Markt kaufen, besitzt aber nicht die passenden Ressourcen, darfst du Karten für Ressourcen eintauschen: Du darfst beim Kauf statt **1 benötigten Ressource 2 BELIEBIGE deiner Karten** ausgeben. Das darfst du während deines Zuges beliebig oft machen.

BEISPIEL: Du kaufst eine KARFI.

Statt 1 HOLZ gibst du 1 GOLD und deine JUWELEN aus.

5 EINE AKTIONSKARTE SPIELEN

ABLAUF

Eine Aktionskarte erkennst du am „A" in den oberen Ecken. Willst du eine Aktionskarte spielen, lies den Text auf der Karte laut vor, lege die Karte auf den Abwurfstapel und führe die Aktion aus.

Ihr **Alle** dürft **jederzeit** einen BERSERKER spielen, um eine Aktion eines anderen Sippenoberhaupts zu verhindern. Ein BERSERKER darf eine **beliebige Aktion** verhindern, auch einen anderen BERSERKER.

BEISPIEL: Du spielst einen RAUBZUG gegen Sippenoberhaupt 2. Sippenoberhaupt 3 fürchtet, dass dies für dich den Sieg bedeuten könnte, und spielt deshalb einen BERSERKER, um deinen RAUBZUG zu verhindern.

OH, NOCH EINE SACHE …

Willst du eine Aktion mit einem BERSERKER verhindern, musst du den BERSERKER spielen, **bevor** das Ergebnis der Aktion bekannt ist. Du darfst z.B. **nicht** erst abwarten, wie ein RAUBZUG ausgeht, und danach den BERSERKER spielen.

6 AUF RAUBZUG GEHEN

ABLAUF

Bei einem RAUBZUG greifst du ein anderes Sippenoberhaupt an und versuchst, ihm eine seiner Karten der Kategorie SCHIFFE, SIPPE oder BEUTE zu rauben.

- Verkünde, welches **Sippenoberhaupt** du ausrauben willst, und wähle **1 Kategorie** (SCHIFFE, SIPPE oder BEUTE).
- Das von dir auserkorene Sippenoberhaupt sammelt alle seine ausliegenden Karten dieser Kategorie ein, fügt für **jede** davon **1 Verteidigungskarte** hinzu und mischt sie.
- Nimm von diesen Karten **1 zufällige Karte.**
- Hat sie die verkündete Kategorie (SCHIFFE, SIPPE oder BEUTE), darfst du sie behalten. Lege sie vor dich.
- Danach nimmt das ausgeraubte Sippenoberhaupt seine (übrigen) Karten wieder zurück und legt alle Verteidigungskarten zurück.

Karten ein-sammeln + Verteidigungs-karten hinzufügen → 1 zufällige Karte nehmen (Viel Glück!)

Manche Karten können die Anzahl der Verteidigungskarten verändern. **Es muss aber bei jedem Raubzug immer mind. 1 Verteidigungskarte dazugemischt werden.**

7 FÄHIGKEITEN

ABLAUF

Im Marktstapel gibt es 4 verschiedene Fähigkeitenkarten, die dir jeweils einen beachtlichen Vorteil verschaffen. Kaufst du eine Fähigkeit vom Markt, lege sie offen vor dich. Solange du die Karte besitzt, gilt diese Fähigkeit für dich.

Du kannst immer **nur 1 Fähigkeit** besitzen. Hast du bereits eine und erhältst noch eine, musst du 1 davon wählen. Mische die andere zurück in den Marktstapel.

8 SIEG

ABLAUF

Wer zuerst mindestens die vereinbarte Anzahl an Siegpunkten (SP) in **jeder der 3 Kategorien** SCHIFFE, SIPPE und BEUTE besitzt, gewinnt.

Versteckte Siegpunkte auf der Hand zählen mit.

Du kannst während eines gegnerischen Zuges gewinnen. Allerdings müssen laufende Aktionen und Ereignisse (z.B. RAGNARÖK) vollständig ausgeführt worden sein, bevor du deinen Sieg verkünden darfst.

VIEL GLÜCK und MÖGE DAS RAUBEN BEGINNEN!!!

BEISPIELPARTIE

Hier seht ihr 3 Sippenoberhäupter mitten in einer Partie.

VIKING RAIDERS

ACTION ✦ STRATEGIE ✦ WIKINGER

REGEL- UND KARTENÜBERSICHT

HILFE

Erklärvideos

Videos zur Vorbereitung
Videos zum Ablauf
Kartenübersicht mit Erläuterungen
Übersetzungen der Karten
… und vieles mehr!

www.vikingraidersgame.com/help

Herausgegeben von Neowulf Games ApS. Dänemark
© 2023 Neowulf Games ApS

WICHTIGE BEGRIFFE

ZUFÄLLIG

Ein anderes Sippenoberhaupt mischt die betroffenen Karten, sodass du nur ihre Rückseite siehst. Ob die Karten danach aufgefächert oder ausgelegt werden, damit du eine nehmen kannst, ist euch überlassen.

SP-VORGABE

Die benötigten Siegpunkte, die auf manchen Karten angegebenen sind, gelten nur beim Kauf vom Markt. Sie gelten nicht, falls du solch eine Karte auf anderem Wege erhältst (oder vom Schwarzmarkt kaufst, falls ihr mit den Sippenoberhauptkarten spielt).

Neben deinen ausliegenden Karten (SCHIFFE, SIPPE und BEUTE) zählen auch die versteckten Siegpunkte auf deiner Hand mit. Falls du sie nutzen willst, um die benötigten Siegpunkte vorzuweisen, musst du sie den Anderen zeigen. Lege sie aber nicht ab.

KARTE STEHLEN

Nimm dir eine offen ausliegende Karte eines anderen Sippenoberhaupts.

GLEICHSTAND BEIM SIEG

Bei den Wikingern gibt es keinen geteilten Sieg! Erfüllen zwei oder mehr von euch gleichzeitig die Siegbedingung, ermittelt wie folgt, wer von euch gewinnt.

Das Sippenoberhaupt mit:

- den meisten SP.
- den meisten Karten im Wert von 3 SP.
- den meisten Karten im Wert von 2 SP.
- den meisten Karten im Wert von 1 SP.

Herrscht weiterhin Gleichstand, gibt es einen Kampf auf Leben und Tod mit Holzlöffeln (kleiner Scherz – es gewinnt, wer in Zugreihenfolge weiter hinten sitzt).

2-PERSONEN-VARIANTE

ARKTISCHE SIPPE

Natürlich könnt ihr das Spiel auch mit den bekannten Regeln zu zweit spielen. Doch mit dieser Variante wird es noch besser! Und schnell zu lernen, ist sie auch.

Die „Aktische Sippe" tritt als weitere Gegenspielerin auf.

Sie besitzt keine Handkarten, sammelt jedoch Stück für Stück Karten vom Marktstapel und kann so das Spiel gewinnen.

VORBEREITUNG

Als dritte Spielerin benötigt die Arktische Sippe ebenfalls etwas Platz für ihre Karten auf dem Tisch.

Verwendet ihr die Sippenoberhauptkarten, legt auch für die Arktische Sippe eine aus. Es kann sein, dass sie eine Karte erhält, deren Fähigkeit sie nicht nutzen kann.

ABLAUF

Decke zu Beginn deines Zuges 1 Wikingerkarte auf und lege sie auf den Abwurfstapel.

Handelt es sich um eine **Ressource***, erhält die Arktische Sippe die oberste Karte vom Marktstapel. Die Arktische Sippe ignoriert immer SP-Vorgaben.

Danach geht es mit deinem üblichen Zug weiter.

Ihr deckt beide zu Beginn eures eigenen Zuges immer als Erstes 1 Karte für die Arktische Sippe auf.

***Ressourcen sind** WIKINGER, NAHRUNG, HOLZ, STEIN, GOLD, FÜLLHORN und GESCHENK DER GÖTTER.

AUF RAUBZUG GEHEN

Raubst du die Arktische Sippe aus, mischt und hält das andere Sippenoberhaupt die Karten für die Arktische Sippe.

FÄHIGKEITEN

Die Arktische Sippe kann ebenfalls eine Fähigkeit erhalten. Besitzt sie bereits eine, behält sie die neue und mischt die bisherige zurück in den Marktstapel.

BERSERKER

Wird die Arktische Sippe ausgeraubt oder anderweitig Opfer einer Aktion, darf das andere Sippenoberhaupt wie gewohnt einen BERSERKER spielen, um die Aktion zu verhindern.

SIEG

Die Arktische Sippe gewinnt das Spiel genau wie ihr, sobald sie mindestens die vereinbarte Anzahl an Siegpunkten in jeder der 3 Kategorien besitzt.

SIPPENOBERHAUPTKARTEN

Wollt ihr das Spiel noch herausfordernder gestalten, nehmt zu Beginn der Partie jeweils 1 zufällige Sippenoberhauptkarte und legt sie offen vor euch. Sie verleiht euch eine individuelle, permanente Fähigkeit, die auf der Karte beschrieben ist. Legt die übrigen Sippenoberhauptkarten zurück in die Schachtel.

Ihr behaltet diese Karte die gesamte Partie über. Legt sie vor euch. Sie kann weder weggenommen noch für Ressourcen eingetauscht werden.

Ihr dürft nun außerdem **Opfergaben** darbringen, Karten auf dem **Schwarzmarkt** kaufen und **Söldner** anwerben.

OPFERGABEN

Du darfst zu Beginn deines Zuges entscheiden, **3 statt 2 Karten** auf die Hand zu ziehen. Du musst dann aber **2 von ihnen abwerfen**, nachdem du sie dir angesehen hast.

SCHWARZMARKT

Statt wie üblich eine Karte vom Markt zu kaufen, darfst du, ohne sie dir vorher anzusehen, **die oberste Karte vom Marktstapel für 3 beliebige Ressourcen kaufen**, z.B. für 2 STEIN und 1 GOLD. Dabei darfst du nach den normalen Regeln Karten für Ressourcen eintauschen.

SÖLDNER

Wirst du ausgeraubt, darfst du für diesen Raubzug zusätzliche Verteidigungskarten kaufen. Für **jede zusätzliche Verteidigungskarte** musst du **1 Ressource** ausgeben. Du darfst so viele Karten kaufen, wie du dir leisten kannst. Dabei darfst du nach den normalen Regeln Karten für Ressourcen eintauschen.

MITWIRKENDE

Autor: Morten Billcliff

Illustration: Mofei Wang

Charakterillustration: Noman Afzal

Entwicklung, zusätzliche Grafikarbeit und Illustration: Tristam Rossin

Logo: Ahmed Shakoor

Übersetzung & Lektorat DE: Board Game Circus (Manuela Fendt, Lisa Prohaska)

Besonderes Dankeschön: Kirsten, Nicholas, Clara, Andreas, Lavina, Maria, Mille, Jørgen, Svend, Lars, Asbjørn, Dorte, Rolf, Birgitte, Nana, Oskar, die Goryns, und die Billcliffs

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Manuela Fendt

Projektleitung: Ryan Palfreyman & BoardGameCircus

Mitarbeit: Rico Besteher, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Markus Jost, Claudio Priore, Lisa Prohaska, Yara Lal Thiel

Corax Games: Schokholtzstr. 6, 06217 Merseburg
www.corax-games.com

Wir wollen, dass du dein Spiel in perfektem Zustand bekommst. Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir dafür um Verzeihung. Wende dich in diesem Fall bitte an unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.

Kundenservice: service@happyshops.com

BERSERKER

Ihr dürft Alle jederzeit einen BERSERKER spielen, um eine Aktion eines anderen Sippenoberhaupts zu verhindern. Werft die Aktionskarte dann ungenutzt ab.

Ein BERSERKER darf auch einen BERSERKER verhindern.

Willst du eine Aktion mit einem BERSERKER verhindern, musst du den BERSERKER spielen, **bevor** das Ergebnis der Aktion bekannt ist. Willst du z.B. einen Raubzug verhindern, musst du den BERSERKER sofort spielen, nachdem der Raubzug verkündet wurde. Du darfst damit nicht warten, bis klar ist, ob der Raubzug erfolgreich war.

Obwohl BERSERKER eine Aktionskarte ist, zählt sie nicht zu der Anzahl an Aktionskarten, die du in deinem Zug spielen darfst.

BERSERKER gegen FENRIR

+

Geht jemand mit FENRIR auf Raubzug, verhindert dein BERSERKER nur FENRIR, nicht den Raubzug.

Um auch den Raubzug zu verhindern, braucht es einen weiteren BERSERKER.

VERSTECKTE SIEGPUNKTE

Handkarten mit versteckten Siegpunkten (GEISTERSCHIFF, VERSTECKTER BAUERNHOF, VERSUNKENER SCHATZ) sind nicht von Raubzügen betroffen.

Hast du eine solche Karte auf der Hand, zählt sie für ihre Kategorie (SCHIFFE, SIPPE oder BEUTE) als 1 SP. Nutzt du diese Siegpunkte, musst du die Karte vorzeigen.

Du darfst versteckte Siegpunkte nutzen, sobald du sie brauchst, um eine Karte vom Markt mit SP-Vorgabe zu kaufen oder um die Partie zu gewinnen.

Du wirfst Karten mit versteckten Siegpunkten nicht ab, sobald du sie nutzt. Da diese Karten keine Aktionskarten sind, kann ein BERSERKER sie nicht verhindern.

FÄHIGKEITEN

Du kannst immer **nur 1 Fähigkeit** besitzen. Hast du bereits eine Fähigkeit und erhältst noch eine, musst du 1 davon wählen. Mische die andere zurück in den Marktstapel.

EFFIZIENZ

Du entscheidest bei jedem Kauf neu, welche Ressource du nicht zahlst.

Du darfst EFFIZIENZ mit anderen Karten kombinieren, sodass du für eine Karte womöglich gar keine Ressourcen ausgeben musst.

FÜHRUNGSSTÄRKE

Bei jedem Raubzug muss **immer mind. 1 Verteidigungskarte** dazugemischt werden.

Auch FÜHRUNGSSTÄRKE ändert daran nichts.

HINTERLIST

BEISPIEL: Ihr habt euch geeinigt, dass zum Sieg mindestens 6 SP in jeder Kategorie (SCHIFFE, SIPPE und BEUTE) benötigt werden. Mit HINTERLIST gewinnst du bereits, sobald du 5 SP in jeder Kategorie besitzt.

LETZTES AUFBÄUMEN

Ein Raubzug ist erst dann vollständig ausgeführt, nachdem LETZTES AUFBÄUMEN ausgeführt wurde. Beim Raubzug erhaltene Siegpunkte dürfen also nicht frühzeitig für einen vermeintlichen Sieg genutzt werden. Erst nachdem das ausgeraubte Sippenoberhaupt versucht hat, sich seine Karte zurückzuholen, steht fest, wem die Siegpunkte gehören.

FÜLLHORN & GESCHENK DER GÖTTER

Du darfst FÜLLHORN als **1 beliebige Ressource** nutzen, z.B. 1 STEIN.

Du darfst GESCHENK DER GÖTTER als **2 beliebige Ressourcen** nutzen, z.B. 1 HOLZ und 1 GOLD.

Du musst ansagen, für welche Ressource(n) du die Karte nutzt, sobald du sie spielst.

AUF RAUBZUG GEHEN

Siehe ABLAUF, Schritt 6, in der Anleitung.

Du kannst nur Karten rauben, die offen vor den Anderen ausliegen. Versteckte Siegpunkte auf der Hand gehören nicht dazu.

ERFOLGREICHER / NICHT ERFOLGREICHER RAUBZUG

Wird dein Raubzug **von einem BERSERKER verhindert**, findet er gar nicht erst statt. Er ist also weder erfolgreich noch nicht erfolgreich.

Das Ergebnis deines Raubzuges steht erst fest, nachdem er vollständig ausgeführt ist. Manche Aktionen und Fähigkeiten können das Ergebnis beeinflussen (z.B. LETZTES AUFBÄUMEN).

Erhältst du bei einem Raubzug eine Karte, nachdem alle Aktionen und Fähigkeiten ausgeführt wurden, ist dein Raubzug erfolgreich. Ansonsten ist er nicht erfolgreich.

FENRIR

Gehst du auf Raubzug, musst du FENRIR zusammen mit dem RAUBZUG spielen.

Wirst du ausgeraubt, spiele FENRIR, sobald der Raubzug verkündet wurde.

FENRIR kann durch einen Berserker verhindert werden (siehe „BERSERKER gegen FENRIR“).

Obwohl FENRIR eine Aktionskarte ist, zählt sie nicht zu der Anzahl an Aktionskarten, die du in deinem Zug spielen darfst.

RAGNARÖK & STÜRMISCHE SEE

Gegen RAGNARÖK und STÜRMISCHE SEE könnt ihr nichts tun.

Niemand kann gewinnen, während RAGNARÖK oder STÜRMISCHE SEE ausgeführt wird. Ihr müsst also erst die jeweilige Karte vollständig ausführen, bevor du deinen Sieg verkünden darfst.

Die zufällige Karte, die du während RAGNARÖK erhältst, mischst du nicht zu den Karten, von denen ein anderes Sippenoberhaupt eine erhält.

ERNTEFEST

Nach deinem 1. Kauf musst du den Markt auffüllen, bevor du die 2. Karte kaufst.

Hast du bereits 1 Karte gekauft, bevor du ERNTEFEST gespielt hast, darfst du in diesem Zug noch genau 1 Karte kaufen.

FAIRER HANDEL

Du musst mind. 1 weitere Karte auf der Hand haben, um diese Karte spielen zu dürfen.

FEUER!

Du darfst FEUER! mit anderen Karten kombinieren, die den Kauf weiter vergünstigen (z.B. deiner Sippenoberhauptkarte). Du entscheidest, welche Ressourcen du nicht zahlst.

Da es sich bei dieser Karte um eine Aktion handelt, darfst du in deinem Zug auch noch wie üblich 1 Karte vom Markt kaufen (zu den normalen Kosten).

MITTSOMMERFEST

Spielst du diese Karte, hast du am Ende 2 bis 3 Karten mehr auf der Hand als die Anderen Sippenoberhäupter.

Dafür haben Andere dann womöglich weniger Handkarten als zuvor.

ODINS GUNST

Du musst die Karte vom Markt nicht bezahlen.

Da es sich bei dieser Karte um eine Aktion handelt, darfst du in deinem Zug auch noch wie üblich 1 Karte vom Markt kaufen (zu den normalen Kosten).

SCHARMÜTZEL

Besitzt das Sippenoberhaupt, von dem du Karten ziehst, nur 1 Handkarte, ziehst du nur diese Karte. Die Aktion ist damit beendet.

Eine Kartenübersicht mit allen Karten und verfügbaren Übersetzungen findest du unter:
www.vikingraidersgame.com/help