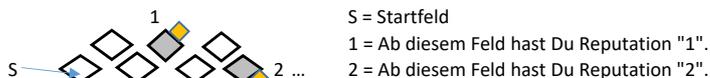


- 1) Legt den Spielplan mit der Siegpunkt- und Reputations-Leiste in die Tischmitte.
- 2) **Die Reiseziel-Karten** (Typ A und B. Der Typ ist unten links im Segel angegeben):
Mischt die **Handelsländer-Karten** (grüner Rücken) und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
Deckt die obersten 3 Karten auf und legt sie rechts neben dem Stapel in Reihe aus.
Mischt die **Einflussländer-Karten** (blauer Rücken) und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
Deckt die obersten 3 Karten auf und legt sie rechts neben dem Stapel in Reihe aus.
- 3) Sucht die **Wikinger-Karten** heraus, die zur Anzahl Eurer Spielteilnehmer passen.
Zu zweit: ohne Ziffer 3 / 4 links unten Zu dritt: ohne Ziffer 4 zu viert: alle
Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Deckt die obersten 5 Karten auf und legt sie in Reihe rechts neben dem Stapel aus.
- 4) Jeder Spieler nimmt sich ein **Schiffstableau**, **3 Armring-Marker**, **3 Anwerbe-Marker**.
Ihr entscheidet Euch, ob Ihr die Schiffe mit Anfänger- oder Fortgeschrittenenseite spielt.
Unterhalb seines Schiffes sieht man seine Startgüter angegeben = 1 Armring + 1 Anwerbe-Marker, die in jeweilige Aussparung kommen + 2 Wikinger-Karten in verschiedenen Farben. Ggf. muss man mehrmals ziehen, bis es passt. Sind alle Spieler bedient: Unpassende Karten einmischen.
- 5) Für jedes Schiff kommt **1 Holz-Marker** auf das Startfeld der Siegpunkt-/Reputations-Leiste.
- 6) Jeder Spieler zieht **3 Wikinger-Karten** vom verdeckten Stapel auf seine Hand.
- 7) Ermittelt den **Startspieler**.

Ablauf eines Zuges im Uhrzeigersinn: Wer dran ist, führt diese 2 Schritte nacheinander aus:

I) REPUTATION:

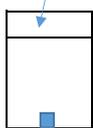
Bewege Deinen Siegpunkt-Marker soweit vor, wie der höchste erreichte Wert Deines Reputations-Markers angibt (0 - 5).



II) AKTION:

ENTWEDER WIRBST Du 1 Wikinger AN:

Symbol (Gut)



Farb-Symbol

1) LEGE 1 WIKINGER von Deiner Hand offen vor Dir in Deine **CREW-ZONE**.

Diese Zone gliederst Du in 5 Spalten, je Wikinger-Farbe eine.
Jede weitere Karte einer dort schon ausliegenden Farbe wird über die bisherigen Karten so gelegt, dass bei diesen Karten nur der obere Rand sichtbar bleibt (also Symbol).

2) NIMM die GÜTER gemäß der Symbole auf ALLEN Karten derjenigen Spalte, wo Du soeben 1 Karte hinzugefügt hast. Besitz-Limit = je 3 (Armringe, Anwerbe-Marker). Auch die neu dazugelegte Karte liefert schon 1 Gut.

3) NIMM aus der Wikinger-Auslage **die Karte auf die Hand**, wo das **Farb-Symbol** der gerade ausgespielten Karte oberhalb der Auslage sichtbar ist. **GIBST** Du aber 1 Anwerbe-Marker vom Schiff aus, hast Du freie **FARB-WAHL**.

4) Der leere Platz der Auslage wird vom Nachzieh-Stapel aufgefüllt.

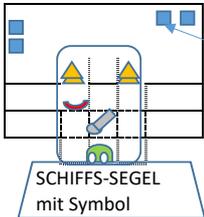
ODER Du ERKUNDEST:

- 1) a. **WÄHLE 1 Reiseziel-Karte** von den 6 offenen Karten der Auslage.
b. **ZAHLE** ihre **Kosten** gemäß Angabe am linken oberen Rand:
→ Das sind Crew-Mitglieder bestimmter oder verschiedener Farben oder nur gleicher Farbe (je nach Symbolik). Diese Mitglieder wirfst Du ab.
→ Du kannst beliebig viele Deiner Anwerbe-Marker ersatzweise für je 1 angefordertes Crew-Mitglied abgeben.
c. **ERHALTE Belohnungen** gemäß oberem rechten Rand des neuen Reiseziels.

2) Die Reiseziel-Karte legst Du oberhalb Deines Schiffes ab. Weitere Karten dort überdecken vorherige Karten außer deren Symbole.

Beispiel:

Kosten (Wikinger-Karten)



3. Reiseziel-Karte Belohnungen (Güter)
2. Reiseziel-Karte
1. Reiseziel-Karte

Symbole:

- 1 SP
- 1 Anwerbe-Marker
- 1 Armring
- 1 Feld Reputation vor
- 1 Wikinger vom Stapel zur Crew (ohne Güter dafür zu erhalten)

3) DECKE 1 neue Reiseziel-Karte gleicher Art (wie zuvor genommen) auf.

Ist das **Wikinger-Deck** leer, mischt den Abwurf-Stapel. Ist dieser auch leer, **MÜSSEN** die Spieler mit den **meisten** Karten vor sich je 1 beliebige Crew-Karte auf den Abwurfstapel geben.

EINMAL in Deinem ZUG:

1-mal im eigenen Zug - vor oder nach der Aktion - **DARF** man gegen Abgabe von 1 - 3 Armringen Güter von seinen Reiseziel-Karten wie folgt kaufen:
Es gibt auf den Reiseziel-Karten und dem Schiff 3 Spalten.

HANDELN

- Für **1 Armring** erhält man **ALLE GÜTER** der **LINKEN** Spalte.
- Für **2 Armringe** erhält man **ALLE GÜTER** der **LINKEN + MITTLEREN** Spalte.
- Für **3 Armringe** erhält man **ALLE GÜTER** von **ALLEN 3 Spalten**.

Ende des Zuges: Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spiel-Ende: Sobald ein Spieler mind. 40 SP erzielt hat, wird noch die aktuelle Runde beendet. Wer dann die meisten SP hat, gewinnt. *Patt: Der Beteiligte mit mehr Anwerbe-Markern + Armringen siegt.*