

Knarr* - KSR (nur die Variante)

Vorbereitungen: Deckt 1 zufällige Artefakt-Karte auf und legt sie neben den Spielplan.
NACH jedem Spielzug profitiert der jeweilige Spieler, wenn er die Bedingungen der Karte erfüllt.
In Partien zu zweit ist "Metbecher" als zusätzliches Artefakt empfohlen.

ARTEFAKTE

Amulett: Hat man eine Reihe von Wikingern mit der 5. Farbe in seiner Crew gerade vervollständigt, erhält man 1 Armring + 1 Anwerbe-Marker + 1 Reputations-Fortschritt (1 Feld vor).

Wetterfahne: Hat man eine Reihe von Wikingern mit der 5. Farbe in seiner Crew gerade vervollständigt, darf man sofort 1-mal ERKUNDEN zu üblichen Kosten.

Goldener Armring: Hat man gerade den 3. Wikingen in derselben Farbe angeworben, darf man EIN in der Auslage liegendes Reiseziel reservieren, d.h., nehmen und neben sein Schiff legen. Jeder Spieler kann max. 2 Reiseziele zur selben Zeit reservieren. Erkundet man, hat man die Wahl zwischen den reservierten Zielen und denen in der Auslage.
Sollte man später den 4. usw. Wikingen derselben Farbe anwerben, gilt der beschriebene Effekt nicht mehr.

Kessel: Hat man gerade den 2. Wikingen in der selben Farbe angeworben, darf man ohne Kosten 1 Karte seiner Wahl aus der Auslage nachziehen statt üblicherweise dafür 1 Anwerbe-Marker zu zahlen.
Sollte man später den 3. usw. Wikingen derselben Farbe anwerben, gilt der beschriebene Effekt nicht mehr.

Helm: Platziert man eine gerade erkundete Einflussländer-Karte (Typ* B) auf eine Handelsländer-Karte (Typ* A), darf man sofort 1 ANWERBUNG machen.

Metbecher: Hatte man ERKUNDET, darf man nun 1 Wikingen aus der Auslage abwerfen. Sein Platz wird vom Nachzieh-Stapel aufgefüllt.

Silbermünze: Für jeden Wikingen derselben Farbe, den man nach dem 3. Wikingen in einer Farbe anwirbt, erhält man 1 SP.

Jede Reiseziel-Karte hat unten links im Schiffssegel ihren Typ abgedruckt.



Kurzspielregeln: Ein Service der Spiele magazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.10.23

**Knarr = 3-Mann-Kielboot
der Wikingen*