

KAPITEL I - Verpflegung

Was bisher geschah ...

Falls noch nicht geschehen, lest zuerst die Schriftrolle auf Seite 1 der Anleitung.

Enoch Brubak, der Quartiermeister des Königs, bittet euch zu sich und sagt: „Damit unsere Expedition Erfolg haben kann, müssen wir große Mengen an Tagesrationen für die Verpflegung produzieren. Ihr könnt doch dabei sicherlich helfen.“

Kapitelauftrag:

Ihr könnt in der Schlusswertung **entweder 8 oder 20** Münzen bezahlen, um 6 bzw. 12 Siegpunkte zu erhalten. Dies könnt ihr nur mit Mais, Brot oder Fleisch in beliebiger Kombination durchführen. (Ihr braucht nicht alle diese Sorten zu verwenden. Ihr könnt auch mehr bezahlen, das bringt euch aber keine zusätzlichen Siegpunkte.)

SOLO-MODUS: Du musst auf diese Weise 30 Münzen abgeben, bekommst aber keine Siegpunkte dafür. **Nach der Schlusswertung** musst du mindestens 38 Siegpunkte sowie mindestens 2 Fäuste besitzen.

Kapitelende (nach Spielende lesen):

SOLO-MODUS: Falls du den Kapitelauftrag nicht erfüllt hast, wiederhole dieses Kapitel.

Ihr erhaltet eine Botschaft von Rabbit, der Grande Dame des Nordens: „Ihr produziert für die Truppen, aber das Volk muss hungern. Denkt darüber nach. Wir müssen reden. Ich werde euch demnächst aufsuchen.“

Weiter geht's mit Kapitel II.



KAPITEL II - Neue Rekruten

Was bisher geschah ...

König Rob plant eine Expedition übers Meer zu schicken, um einen möglichen Besuch der Eisriesen abzuwenden. Ihr helft ihm bei der Vorbereitung. Sein Quartiermeister Enoch Brubak ist euch sehr dankbar. Die Lager beginnen sich zu füllen, die Versorgung ist gesichert. „Jetzt bauen wir neue Kasernen, um unser Expeditionskorps mustern zu können“, erzählt er. „Dafür benötigen wir Baumaterial: Bretter und Ziegel.“

Bei einer Audienz verrät euch König Rob, dass er euch neben Nate Welton und Enoch Brubak die Botschafterin des Nordens Rabbit und ihre Schwester Onyx auf die Reise mitschicken wird. „Ihr wisst nicht, was unterwegs alles geschehen kann. Noch ist das Land nicht restlos befriedet. Wählt euren Weg achtsam!“

Kapitelauftrag:

Ihr könnt in der Schlusswertung **entweder 8 oder 20** Münzen bezahlen, um 6 bzw. 12 Siegpunkte zu erhalten. Dies könnt ihr nur mit Brettern oder Ziegeln in beliebiger Kombination durchführen. (Ihr braucht nicht beide Sorten zu verwenden. Ihr könnt auch mehr bezahlen, das bringt euch aber keine zusätzlichen Siegpunkte.)

SOLO-MODUS: Du musst auf diese Weise 30 Münzen abgeben, bekommst aber keine Siegpunkte dafür. **Nach der Schlusswertung** musst du mindestens 40 Siegpunkte sowie mindestens 2 Fäuste besitzen.

Kapitelende (nach Spielende lesen):

SOLO-MODUS: Falls du den Kapitelauftrag nicht erfüllt hast, wiederhole dieses Kapitel.

Enoch Brubak blickt stolz auf die ersten Rekruten, die in die Kasernen einrücken. Er sagt: „Eine kleine Grundausbildung, dann können wir losziehen. Auf der Hauptstraße sollte es nur wenige Tage dauern.“ Doch ihr habt weiterhin Rabbits Worte im Kopf, die euch die Unterstützung der Bewohner des Nordens zugesagt hat.

Hat mindestens die Hälfte der Spieler den Zusatzauftrag A01 („Rabbits Auftrag“) erfüllt, spielt ihr als nächstes Kapitel IIIa, andernfalls IIIb.

SOLO-MODUS: Falls du den Zusatzauftrag A01 erfüllt hast, spielst du als nächstes Kapitel IIIa, andernfalls IIIb.



KAPITEL IIIa - Die Expedition geht los

Was bisher geschah ...

Die Expedition ins Land der Eisriesen macht sich auf den Weg in Richtung Canyon Brook, um dort vom neuen Hafen aus in See zu stechen. Onyx, die Schwester von Rabbit, meldet sich: „Ich werde euch sicher auf dem schnellsten Weg durch den Norden führen. Doch wegen des schlechten Zustands der Straßen und Brücken müsst ihr unseren Trupp besonders gut ausrüsten. Wir brauchen vor allem Stoffdecken und Felle gegen die Kälte.“

Kapitelauftrag:

Ihr könnt in der Schlusswertung **entweder 8 oder 20** Münzen bezahlen, um 6 bzw. 12 Siegpunkte zu erhalten. Dies könnt ihr nur mit Brettern, Tuch oder Fellen in beliebiger Kombination durchführen. (Ihr braucht nicht alle diese Sorten zu verwenden. Ihr könnt auch mehr bezahlen, das bringt euch aber keine zusätzlichen Siegpunkte.)

SOLO-MODUS: Du musst auf diese Weise 30 Münzen abgeben, bekommst aber keine Siegpunkte dafür. **Nach der Schlusswertung** musst du mindestens 44 Siegpunkte sowie mindestens 2 Fäuste besitzen.

Kapitelende (nach Spielende lesen):

SOLO-MODUS: Falls du den Kapitelauftrag nicht erfüllt hast, wiederhole dieses Kapitel.

Rabbit hat euch nicht zu viel versprochen. Auch wenn das Vorwärtsskommen mitunter etwas beschwerlich ist, spürt ihr den Rückhalt in der Bevölkerung.



Weiter geht's mit Kapitel IVa.

Kapitel IVa - Waffenschmieden

Was bisher geschah ...

Euer Weg nach Canyon Brook führt euch durch den ehemals aufständischen Norden. Onyx stellt euch einigen der Dorfältesten vor. „Sie haben nicht vergessen, dass ihr ihnen gegen den Hunger geholfen habt. Für unseren weiteren Weg werden wir Waffen, Felle und Fässer für die Überfahrt benötigen. Die Handwerker in den Dörfern werden euch helfen.“

Kapitelauftrag:

Ihr könnt in der Schlusswertung **entweder 8 oder 20** Münzen bezahlen, um 6 bzw. 12 Siegpunkte zu erhalten. Dies könnt ihr nur mit Waffen, Fässern oder Fellen in beliebiger Kombination durchführen. (Ihr braucht nicht alle diese Sorten zu verwenden. Ihr könnt auch mehr bezahlen, das bringt euch aber keine zusätzlichen Siegpunkte.)

SOLO-MODUS: Du musst auf diese Weise 40 Münzen abgeben, bekommst aber keine Siegpunkte dafür. **Nach der Schlusswertung** musst du mindestens 42 Siegpunkte sowie mindestens 3 Fäuste besitzen.

Kapitelende (nach Spielende lesen):

SOLO-MODUS: Falls du den Kapitelauftrag nicht erfüllt hast, wiederhole dieses Kapitel.

Gut ausgerüstet lasst ihr die Berge des Nordens endlich hinter euch und erreicht das Dörfchen Creekside, wo ihr eine kleine Pause einlegt. Jetzt müsst ihr nur noch das Flussdelta durchreisen, bis ihr in Canyon Brook ankommt.



Weiter geht's mit Kapitel V.

Spielvorbereitung

Legt zusätzlich das Brückenplättchen eurer Farbe in euren persönlichen Vorrat.



Neue Spielelemente

Brücken

Manche Flussübergänge benötigen Brücken, um den Weg nutzen zu können. Sobald ihr einen Weg ohne Brücke nutzen wollt, müsst ihr die auf der zugehörigen Schriftrolle abgebildeten **Rohstoffe von der Hand abwerfen**. Dafür bekommt ihr **sofort** die angegebenen Siegpunkte und überdeckt mit eurem Brückenplättchen Flussübergang und Schriftrolle. Jeder Mitspieler, der nun diesen Weg nutzen möchte, muss euch **eine Handkarte seiner Wahl als Brückenzoll** geben. (Hat er keine Handkarte, kann er den Weg nicht nutzen. Auch kann er keine eigene Brücke an derselben Stelle bauen.) Ihr könnt nur eine einzige Brücke errichten, die bis Spielende dort verbleibt, wo sie errichtet wurde.



Anmerkung: Der Brückenzoll fällt höchstens einmal pro Mitspieler an. Sobald man ein Haus jenseits der Brücke hat, muss man nicht erneut zahlen, wenn man von dort aus weiterbaut.

Zusätzliche Aktionsfelder

Um sie nutzen zu können, braucht ihr ein Haus im zugehörigen Ort.



Alderwood: Ihr bekommt sofort 2 Siegpunkte sowie 2 Karten vom Nachziehstapel.



High Phair: Ihr bekommt sofort für jeden **grünen** Gehilfen am Arbeitsmarkt **sowohl** 1 Siegpunkt **als auch** 1 Karte vom Nachziehstapel.

Sonstige Regeln

Gebirgspass: Um den Pass zu überqueren, müsst ihr **3 Schritte** aufwenden, also bereits das Fortschrittsplättchen „Reichweite“ entfernt haben. (Folglich erhaltet ihr kein Bonusplättchen.)



Kapitel IIIb - Die Expedition geht los

Was bisher geschah ...

Die Expedition ins Land der Eisriesen macht sich auf den Weg in Richtung Canyon Brook, um dort vom neuen Hafen aus in See zu stechen. Ihr seid dem Rat von Enoch Brubak gefolgt und nehmt die Hauptstraße durch den Süden. „Für eine Expedition ins Land der Eisriesen benötigen wir warme Ausrüstung. Ich kenne unterwegs einige Manufakturen, die uns mit Tuch und Fellen beliefern können.“

Große Waldgebiete sorgen für ein Übermaß an Holz. Vielerorts warten Sägewerke nur darauf, es weiterzuverarbeiten.

Kapitelauftrag:

Ihr könnt in der Schlusswertung **entweder 8 oder 20** Münzen bezahlen, um 6 bzw. 12 Siegpunkte zu erhalten. Dies könnt ihr nur mit Tuch oder Fellen in beliebiger Kombination durchführen. (Ihr braucht nicht beide Sorten zu verwenden. Ihr könnt auch mehr bezahlen, das bringt euch aber keine zusätzlichen Siegpunkte.)

SOLO-MODUS: Du musst auf diese Weise 30 Münzen abgeben, bekommst aber keine Siegpunkte dafür. **Nach der Schlusswertung** musst du mindestens 45 Siegpunkte sowie mindestens 2 Fäuste besitzen.

Kapitelende (nach Spielende lesen):

SOLO-MODUS: Falls du den Kapitelauftrag nicht erfüllt hast, wiederhole dieses Kapitel.

Enoch Brubak ist erfreut, dass ihr so viele Waren geliefert habt. Stolz sagt er: „So kommen wir schnell voran.“

Weiter geht's mit Kapitel IVb.



Kapitel IVb - Waffenschmieden

Was bisher geschah ...

Ihr habt von Longsdale aus den südlichen Weg nach Canyon Brook eingeschlagen. Enoch nimmt euch beiseite. „Die Preise in Canyon Brook sind teuer. Wir sollten uns schon unterwegs um die Waffen, Felle und Fässer für die Überfahrt in das Land der Eisriesen kümmern. Wer weiß, was dort auf uns zukommt.“

Kapitelauftrag:

Ihr könnt in der Schlusswertung **entweder 8 oder 20** Münzen bezahlen, um 6 bzw. 12 Siegpunkte zu erhalten. Dies könnt ihr nur mit Waffen, Fässern oder Fellen in beliebiger Kombination durchführen. (Ihr braucht nicht alle diese Sorten zu verwenden. Ihr könnt auch mehr bezahlen, das bringt euch aber keine zusätzlichen Siegpunkte.)

SOLO-MODUS: Du musst auf diese Weise 40 Münzen abgeben, bekommst aber keine Siegpunkte dafür. **Nach der Schlusswertung** musst du mindestens 42 Siegpunkte sowie mindestens 3 Fäuste besitzen.

Kapitelende (nach Spielende lesen):

SOLO-MODUS: Falls du den Kapitelauftrag nicht erfüllt hast, wiederhole dieses Kapitel.

Nach langen Märschen durch den Wald kommt ihr endlich im Dörfchen Thickthorn an. Hier macht ihr eine kleine Erholungspause, bevor ihr durch die getreidereichen Ebenen weiter nach Canyon Brook zieht.

Weiter geht's mit Kapitel V.



SOLO-MODUS: Lege stattdessen 2 zufällige Sägewerke aus.

Zusätzliche Aktionsfelder



In Kapitel IIIb hilft euch eure Majestät damit, dass euch von Anfang an eine Reihe von Sägewerken zur Verfügung gestellt wird.



Sonstige Regeln



Kapitel V - Weiter gen Canyon Brook

Was bisher geschah ...

Ohne größere Zwischenfälle habt ihr den Westteil des Kontinents durchquert. Doch je näher ihr an Canyon Brook herankommt, desto besorgter wirken die Bewohner der Dörfer, durch die ihr zieht. „In der Stadt braut sich etwas zusammen. Geheimnisvolle Kapuzenmänner treiben ihr Unwesen. Seid vorsichtig!“, rät euch ein Wirt. Eure Berater nicken: „Es war klar, dass irgendwo noch Probleme auf uns zukommen werden. Lasst uns versuchen, die Wachtürme unter unsere Kontrolle zu bekommen.“

Kapitelauftrag:

Wer bei Spielende nicht mindestens 3 Fäuste hat, verliert bei der Schlusswertung 3 Siegpunkte.

SOLO-MODUS: Du musst nach der Schlusswertung mindestens 52 Siegpunkte und mindestens 6 Fäuste besitzen.

Kapitelende (nach Spielende lesen):

SOLO-MODUS: Falls du den Kapitelauftrag nicht erfüllt hast, wiederhole dieses Kapitel.

Die gelegentlichen Begegnungen mit den Kapuzenträgern sorgen für leichte Besorgnis. Was wird euch in Canyon Brook erwarten? Vorsichtshalber überprüft ihr besonders sorgsam die Tragkraft aller Brücken, über die ihr reist. Eine Woge der Erleichterung befüllt euch, als ihr endlich die Hafenstadt erreicht.

Entfernt die Kapuzenträger aus dem Beutel und legt die zuvor ausgesonderten gelben Gehilfen wieder rein.



Weiter geht's mit Kapitel VI.

Kapitel VI - Ankunft in Canyon Brook

Was bisher geschah ...

Endlich seid ihr in Canyon Brook angekommen. Dort werdet ihr von Aaron Reitzke, dem Abgesandten der örtlichen Winzergilde, begrüßt: „Es ist gut, dass ihr die Kontrolle über die Wachtürme übernommen habt – dauernd kam es zu Überfällen auf Erntehelfer. Wenn es dieses Jahr Wein geben soll, müssen wir die Trauben dringend in die Keltereien bringen!“ Auch die Bäcker und Metzger berichten von Angriffen und Sabotage: „Brot, Wurst und Wein sind Grundnahrungsmittel. Wenn die fehlen, wird es einen Aufstand geben.“ Ihr verspricht, euch der Sache anzunehmen.

Kapitelauftrag:

Ihr könnt in der Schlusswertung **entweder 8 oder 20** Münzen bezahlen, um 6 bzw. 12 Siegpunkte zu erhalten. Dies könnt ihr nur mit Wein, Brot oder Fleisch in beliebiger Kombination durchführen. (Ihr braucht nicht alle diese Sorten zu verwenden. Ihr könnt auch mehr bezahlen, das bringt euch aber keine zusätzlichen Siegpunkte.)

SOLO-MODUS: Du musst auf diese Weise 36 Münzen abgeben, bekommst aber keine Siegpunkte dafür. Nach der Schlusswertung musst du mindestens 38 Siegpunkte besitzen.

Kapitelende (nach Spielende lesen):

SOLO-MODUS: Falls du den Kapitelauftrag nicht erfüllt hast, wiederhole dieses Kapitel.

Ihr erfahrt, dass es sich bei den Saboteuren anscheinend um untergetauchte Mitglieder des Ordens der Kapuzenträger handelt. Das bedeutet nichts Gutes für euren Plan, denn es ist wahrscheinlich, dass die Kapuzenträger verhindern wollen, dass ihr in See stecht.



Weiter geht's mit Kapitel VII.

Spielvorbereitung

Der Spielplan zeigt drei Orte mit dem Startsymbol .

- In Kapitel V startet ihr in Creekside oder Thickthorn, sofern ihr aus Kapitel IVa bzw. IVb kommt. *(Einigt euch auf einen dieser beiden Startorte, wenn ihr das Kapitel außerhalb der Kampagne spielt.)*
- In Kapitel VI startet ihr in Canyon Brook.

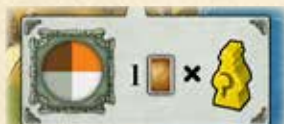
Für euer Starthaus erhaltet ihr keine Erschließungsprämie.

Zusätzliche Aktionsfelder

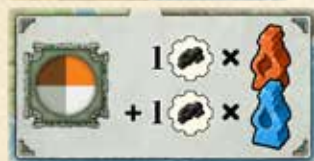
Um sie nutzen zu können, braucht ihr ein Haus im zugehörigen Ort.



Peak Tower: Ihr erhaltet genau 1 Karte vom Nachziehstapel. Zusätzlich bekommt ihr sofort für jeden **grünen** Gehilfen am Arbeitsmarkt 1 Siegpunkt.



Canyon Brook: Ihr erhaltet für jeden **gelben** Gehilfen am Arbeitsmarkt 1 Karte vom Nachziehstapel.



Black Knoll: Ihr erhaltet für jeden **roten** und **blauen** Gehilfen am Arbeitsmarkt je 1 **Kohle**. Legt dazu entsprechend viele Warenmarker aus dem allgemeinen Vorrat auf eure Kohlemine.

Sonstige Regeln

Morast: Um den Morast zu passieren, müsst ihr **2 Schritte** aufwenden. *(Ein Bonusplättchen, sofern vorhanden, erhaltet ihr dabei nur, wenn ihr das Fortschrittsplättchen „Reichweite“ bereits entfernt habt.)*



Wattwanderung: Um das Watt zu durchschreiten, müsst ihr **3 Schritte** aufwenden, also bereits das Fortschrittsplättchen „Reichweite“ entfernt haben.



Fähre: Baut ihr ein Gebäude und nutzt dabei die Fähre, erhöhen sich die Baukosten um **6 Münzen**.



Kapuzenträger (nur Kapitel V): Die Kapuzenträger kommen über eine Ereigniskarte ins Spiel. Zieht ihr in Phase III Kapuzenträger aus dem Beutel, werden diese wie Gehilfen zum Arbeitsmarkt gestellt *(und nicht ersetzt)*. Im Gegensatz zu Gehilfen tragen Kapuzenträger nicht zum Arbeitsmarkt bei *(ihr müsst mit weniger Gehilfen auskommen)*. Am Ende der Runde kommen sie mit den Gehilfen zurück in den Beutel.

Kapitel VII - Die Werft

Was bisher geschah ...

Nachdem eure Expedition in Canyon Brook angekommen ist, bereitet ihr die nächsten Schritte vor. Unter besonders hohen Sicherheitsvorkehrungen beginnt ihr, in der Werft Schiffe für die Überfahrt flottzumachen. Doch das ist nicht einfach, denn im Hafenbereich scheinen die Kapuzenträger noch besonders viele Anhänger zu haben. Immer wieder erscheinen Handwerker nicht zur Arbeit, Dinge verschwinden oder gehen kaputt. Rabbit nutzt ihre vielen Kontakte und versucht, an Informationen zu kommen: „Ich habe gehört, dass Sam Merz immer noch lebt und der Strippenzieher der Verschwörung ist. Nehmt euch in Acht!“

Kapitelauftrag:

Ihr könnt in der Schlusswertung **entweder 8 oder 20 Münzen** bezahlen, um 6 bzw. 12 Siegpunkte zu erhalten. Dies könnt ihr nur mit Brettern oder Ziegeln in beliebiger Kombination durchführen. (Ihr braucht nicht beide Sorten zu verwenden. Ihr könnt auch mehr bezahlen, das bringt euch aber keine zusätzlichen Siegpunkte.)

SOLO-MODUS: Du musst auf diese Weise 30 Münzen abgeben, bekommst aber keine Siegpunkte dafür. Nach der Schlusswertung musst du mindestens 40 Siegpunkte sowie mindestens 2 Fäuste besitzen.

Kapitelende (nach Spielende lesen):

SOLO-MODUS: Falls du den Kapitelauftrag nicht erfüllt hast, wiederhole dieses Kapitel.

Im Hafenviertel von Canyon Brook wird viel Seemannsgarn gesponnen. Viele Geschichten ranken sich um die Inseln im Norden, die meistens in Nebel gehüllt sind. Nur wenige Fischer sind weit in die Bucht hinausgefahren; die rudimentären Seekarten zeigen am Rand eine kleine Siedlung namens Burrington. Ein alter Seebär setzt sich zu euch: „Ihr braucht eine gute Mannschaft, wenn ihr weiter hinaus wollt. Der letzte, der das gewagt hat, war vor vielen Jahren Tybor, der Baumeister. Und der ist nie zurückgekommen.“

Erstaunen breitet sich auf euren Gesichtern aus. Tybor ist gar nicht beim Aufstand umgekommen?

Entfernt die Kapuzenträger aus dem Beutel und legt die vier zuvor ausgesonderten Gehilfen wieder rein.

Weiter geht's mit Kapitel VIII.



Spielvorbereitung

Stellt das Schiff eurer Farbe auf das Startfeld der Schiffsleiste.



Neue Spielelemente

Die Schiffsleiste

Auf der Schiffsleiste werdet ihr euer Schiff im Verlauf der Partie von Feld zu Feld ziehen, um wertvolle Boni einzuheimsen. Ihr rückt euer Schiff vor, indem ihr ...

- ... die Aktionsfelder auf dem Spielplan nutzt (siehe nächste Seite),
- ... Häuser in bestimmten Orten errichtet (Erschließungsprämie) bzw.
- ... bestimmte Rohstoffe an die Werft liefert (siehe nächste Seite).



Dieses Symbol erlaubt euch, euer Schiff vorzurücken.

Mit Ausnahme des ersten und vorletzten Feldes der Schiffsleiste bringt euch jeder Schritt mit dem Schiff einen **sofortigen** Bonus ein. Dies können Karten vom Nachziehstapel, Siegpunkte oder Warenmarker sein. Letztere könnt ihr auf ein Gebäude eurer Wahl legen, das Waren produziert.

Es dürfen mehrere Schiffe auf dem gleichen Feld stehen. Erreicht euer Schiff das letzte Feld, bleibt es dort bis Spielende stehen.

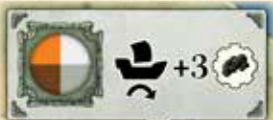
Die Werft

Von manchen Orten führen gestrichelte Linien zu den verschiedenen Docks. (Hier werden Schiffe für die kommende Überfahrt ausgestattet.) Immer wenn ihr ein Haus an einem dieser Orte errichtet, dürft ihr **sofort und einmalig** die geforderten Rohstoffe aus der Hand abwerfen, um den Bonus des zugehörigen Docks zu erhalten (z. B. 1 Holz abwerfen, um das Schiff ein Feld weiter zu ziehen). Legt danach einen **Warenmarker aus dem allgemeinen Vorrat** auf das Rohstoffsymbol am Spielplan, um anzuzeigen, dass kein Spieler es erneut nutzen kann.

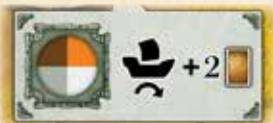


Zusätzliche Aktionsfelder

Um sie nutzen zu können, braucht ihr ein Haus im zugehörigen Ort.



Brookbridge: Zieht euer Schiff auf der Schiffsleiste ein Feld weiter und legt 3 Warenmarker aus dem allgemeinen Vorrat auf eure Kohlemine.



Cornton Manor: Zieht euer Schiff auf der Schiffsleiste ein Feld weiter und nehmt 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.



Red Phair: Zieht euer Schiff auf der Schiffsleiste zwei Felder weiter (und erhaltet ggf. Boni für jeden dieser Schritte). Zusätzlich bekommt ihr sofort 2 Siegpunkte.

Sonstige Regeln

Schleichweg: Baut ihr ein Gebäude und nutzt dabei den Schleichweg, erhöhen sich die Baukosten um **3 Münzen**.

Schlucht: Um die Schlucht zu überqueren, müsst ihr **3 Schritte** aufwenden, also bereits das Fortschrittsplättchen „Reichweite“ entfernt haben. (Folglich erhaltet ihr kein Bonusplättchen.)

Furt: Um die Furt zu passieren, müsst ihr **2 Schritte** aufwenden. (Ein Bonusplättchen, sofern vorhanden, erhaltet ihr dabei nur, wenn ihr das Fortschrittsplättchen „Reichweite“ bereits entfernt habt.)

Zugbrücke: Baut ihr ein Gebäude und nutzt dabei die Zugbrücke, erhöhen sich die Baukosten um **1 Münze**.



Kapuzenträger (sobald im Spiel): Zieht ihr in Phase III Kapuzenträger aus dem Beutel, werden diese wie Gehilfen zum Arbeitsmarkt gestellt (und nicht ersetzt). Im Gegensatz zu Gehilfen tragen Kapuzenträger nicht zum Arbeitsmarkt bei (ihr müsst mit weniger Gehilfen auskommen). Am Ende der Runde kommen sie mit den Gehilfen zurück in den Beutel.

Gefängnis (sobald im Spiel):

Das Gefängnis erhöht eure Militärstärke dauerhaft um 1 Faust. Ihr könnt es in jeder Phase VI aktivieren, um 1 Figur vom Arbeitsmarkt zu nehmen:

- Nehmt ihr einen **Gehilfen**, stellt ihr ihn auf das Gefängnis.
- Nehmt ihr einen **Kapuzenträger**, kommt er aus dem Spiel und ihr erhaltet 1 Siegpunkt. Zieht dann einen zufälligen Gehilfen aus dem Stoffbeutel und stellt ihn auf das Gefängnis. (Ggf. müsst ihr das Ziehen wiederholen, wenn ihr Kapuzenträger zieht.)

Einen Gehilfen auf dem Gefängnis könnt ihr zu einem Zeitpunkt eurer Wahl in den Arbeitsmarkt verschieben. Er steht dann allen Spielern zur Verfügung.



Kapitel VIII - Die Überfahrt

Was bisher geschah ...

Endlich ist alles bereit, um in See zu stechen. Die Vorräte sind an Bord, mutige Kapitäne stehen bereit. Es soll zwischen den Nebelinseln eine Meerenge geben, durch die eine Route zum Nachbarkontinent führen könnte. Die Geschichte des alten Seebären lässt euch nicht los. Tybor war einer der Wenigen gewesen, die das alte Buch der Vorhersagen gekannt hatten. Er wusste von den Eisriesen und ihren Wanderungen. Was hatte es zu bedeuten, dass er sich heimlich auf den Weg gemacht hatte? Werdet ihr seinen Spuren folgen können?

Kapitelauftrag:

Erreicht bis Spielende mit eurem Schiff einen der vier Zielhäfen (*Stony Beach, Skerray Bay, Tybor's Landing, Eastern Cliffs*). Jeder Zielhafen nimmt nur ein einziges Schiff auf. Wer dies nicht schafft, verliert 5 Siegpunkte.

SOLO-MODUS: Erreiche bis Spielende mit deinen beiden Schiffen jeweils einen Zielhafen. Gib außerdem eine beliebige Kombination aus Räucherfisch und Tran im Gesamtwert von mindestens 24 Münzen ab. (Du brauchst nicht beide Sorten zu verwenden und bekommst keine Siegpunkte dafür.) Nach der Schlusswertung musst du mindestens 34 Siegpunkte sowie mindestens 2 Fäuste besitzen.

Kapitelende (nach Spielende lesen):

SOLO-MODUS: Falls du den Kapitelauftrag nicht erfüllt hast, wiederhole dieses Kapitel.

„Land in Sicht!“ Nach einer langen Überfahrt kommt ihr endlich eurem Ziel nahe. Erstaunt stellt ihr fest, dass von vier kleinen Fischerdörfern eingerahmt eine richtige Stadt im Hintergrund zu erahnen ist. Nachdem ihr eure Schiffe sicher in der Bucht vertaut habt, macht ihr euch auf den Weg. Gut ausgebaute Wege führen euch an das Stadttor. Natürlich sind die Neuigkeiten eurer Ankunft schneller gereist als ihr, und ihr werdet bereits erwartet. Durch die Stadt werdet ihr zum Rathaus geführt. Euch wird schnell klar, dass die Siedlung noch nicht lange existieren kann, denn nichts wirkt hier alt. Die Gebäude sind meisterhaft erbaut, den Baustil erkennt ihr sofort wieder. Als ihr das Rathaus betretet, begrüßt euch ein dröhnender, fröhlicher Bass: „Willkommen in Newdale!“

Wie geht es wohl weiter?



Spielvorbereitung

Dreht das Spielertableau auf die Rückseite!

Entnehmt den 17 Seemannskarten die **4 Kapitäne**. Legt jeweils einen davon an den gekennzeichneten Produktionsbereich eures Spielertableaus. (Ggf. übrig gebliebene Kapitäne kommen zurück in die Spielschachtel. Der Kapitän ersetzt nicht eure Kohlemine: ihr startet mit beiden Karten.)

Mischt die übrigen **13 Seemannskarten** und legt sie – getrennt von den Gebäudekarten – als **verdeckten Seeleutestapel** aus. Zieht dann **3 Seeleute** vom Stapel und legt sie offen aus – diese Auslage wird **Spelunke** genannt. Haltet sie stets von der Gebäudeauslage getrennt.



Stellt das Schiff in eurer Farbe auf das gekennzeichnete Startfeld.

SOLO-MODUS: 2 beliebige Schiffe auf das Startfeld

Nehmt, bevor ihr den Nachziehstapel vorbereitet, alle Gebäude „Kleiner Wachturm“, „Poststation“ und „Gefängnis“ aus dem Spiel.



Legt die Gebäudekarten mit der Nummer 208 (Fischerhütte) offen in die Auslage.

Neue Spielelemente

Aktion: Anheuern

Die vier zusätzlichen Aktionsfelder auf dem Spielplan (siehe nächste Seite) erlauben euch, einen Seemann in der **Spelunke anzuheuern** (Symbol ). Sucht euch dazu zuerst eine Seemannskarte in der Spelunke aus, bezahlt die angegebene Heuer (= Kosten) und legt den Seemann an euer Spielertableau an. (Könnt ihr euch keinen Seemann der Auslage leisten, könnt ihr die Aktion nicht nutzen.)

Bis auf den Smutje werden alle Seeleute rechts von eurem Spielertableau abgelegt (wie Sondergebäude). Der Smutje hat einen eigenen Produktionsbereich (Symbol ) , an den nur er angelegt werden kann. (Er kann auch nicht an einen anderen Produktionsbereich gelegt werden.)

WICHTIG! Für das Anheuern eines Seemanns wird kein Haus errichtet!

Jeder Seemann erlaubt euch, **sofort und einmalig** im Spiel mit eurem Schiff 1 oder (bis zu) 2 Schritte zu segeln (siehe unten). Die weiteren Effekte der Seemannskarten werden in der Anleitung auf Seite 15 erklärt.



Ersetzt den gerade angeheuerten Seemann, indem ihr sofort eine neue Karte vom Seeleutestapel offen in die Spelunke legt. Ist der Stapel aufgebraucht, kommen keine neuen Seemannskarten mehr in die Spelunke.

Segeln

Für jeden Schritt  , den euer Schiff erhält, könnt ihr den gestrichelten Seeweg entlang auf ein **Seefeld**  oder auf einen der **4 Zielhäfen** am Nordkontinent ziehen. Ihr dürft in alle Richtungen ziehen (auch zurück). Es dürfen sich mehrere Schiffe auf dem gleichen Seefeld befinden, in den Zielhäfen aber nur jeweils eines.

Anmerkung: Für umrahmte Seefelder gelten dieselben Regeln. Die umrahmten Seefelder haben eine Sonderrolle bezüglich der Bauaktion (siehe „Bauen im Ostmeer“).



Sobald ihr mit dem Schiff einen der **Zielhäfen** erreicht, bleibt es dort bis zum Ende des Spiels stehen und kann nicht mehr weiter segeln (siehe „Anlanden am Nordkontinent“).

SOLO-MODUS: Du darfst dir für jeden erhaltenen Schritt aussuchen, mit welchem der beiden Schiffe du ziehst.



Beachtet: Wie ihr der Phasenübersicht auf eurem Spielertableau entnehmen könnt, dürft ihr in **Phase V**, sofern ihr nicht baut, wahlweise – wie gewohnt – 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen oder **stattdessen** 1 Schritt mit dem Schiff segeln.

Anlanden am Nordkontinent

Die vier Zielhäfen Stony Beach, Skerry Bay, Tybor's Landing und Eastern Cliffs nehmen jeweils **nur 1 Schiff** auf. Sie schütten sofort die angegebene Erschließungsprämie aus, sobald ihr mit eurem Schiff anlandet. An diesen Orten kann kein Haus errichtet werden!

Newdale: Sobald ihr einen Zielhafen erreicht habt, könnt ihr mit einer zukünftigen Aktion „Bauen“ ein Haus in Newdale errichten (alle dürfen dort ein Haus haben, der Erste bekommt die Erschließungsprämie).

Bonusplättchen

In diesem Kapitel erhaltet ihr **keine Bonusplättchen für das Errichten von Häusern!** Stattdessen könnt ihr euch am Ende eines Spielzuges, in dem ihr mit eurem Schiff gesegelt seid, genau ein Bonusplättchen von einem angrenzenden Bonusfeld nehmen. Das gilt auch, wenn ihr in einen Zielhafen einfahrt. (*Analog zu früheren Kapiteln gilt: Ein Bonusfeld gilt als angrenzend, wenn das vom Schiff besetzte See- oder Zielfeld Teil des kleinsten „Gürtels“ aus Seewegen, Seefeldern bzw. Ufern ist, der das Bonusfeld umschließt.*)



Bauen im Ostmeer

Befindet sich euer Schiff während einer Aktion „Bauen“ auf einem **umrahmten Seefeld**, könnt ihr nach den üblichen Bauregeln ein Haus im angrenzenden Ort errichten. Ihr könnt euer Haus auch im Nachbarort (*auf derselben Landmasse*) errichten, sofern ihr das Fortschrittsplättchen „Reichweite“ bereits entfernt habt (*da das Anlanden 2 Schritte erfordert*).



Zusätzliche Aktionsfelder

Um sie nutzen zu können, braucht ihr ein Haus im zugehörigen Ort.



Red Phair: Heuert einen Seemann an. (*Könnt ihr dies nicht, zieht ihr wie gewohnt eine Gebäudekarte nach.*)



Peak Tower: Heuert einen Seemann an und zieht danach 2 Gebäudekarten vom Nachziehstapel. (*Könnt ihr euch keinen Seemann leisten, zieht ihr lediglich die 2 Gebäudekarten.*)



Rocky Straight: Heuert einen Seemann an und segelt 1 (*zusätzlichen*) Schritt mit eurem Schiff. (*Ihr könnt auf das Anheuern oder Segeln verzichten. Nur wenn ihr beides nicht durchführt, zieht ihr wie gewohnt eine Gebäudekarte nach.*)



Burrington: Heuert einen Seemann an, segelt mit eurem Schiff 1 (*zusätzlichen*) Schritt und zieht danach 1 Gebäudekarte vom Nachziehstapel. (*Ihr könnt auf das Anheuern oder Segeln verzichten. Verzichtet ihr auf beides, erhaltet ihr nur die 1 Gebäudekarte.*)

Sonstige Regeln

Wattwanderung: Um das Watt zu durchschreiten, müsst ihr **3 Schritte** aufwenden, also bereits das Fortschrittsplättchen „Reichweite“ entfernt haben.

Beschwerliche Wege: Um die beschwerlichen Wege zu passieren, müsst ihr **2 Schritte** aufwenden.



Geheimauftrag: Beachtet, dass es auf dem Spielplan keine persönlichen Auftragssymbole gibt, sondern lediglich fünf (*statt drei*) **Mystische Stätten**, die für alle Spieler gelten. (*Ihr könnt euren Geheimauftrag also auch offen auslegen.*)