NORSEMEN SOLO-VERSION

Christos Giannakoulas & Manolis Zachariadis

Wenn du Norsemen alleine spielst, dann spielst du durch 4 verschiedene Sagas, wobei jede Saga aus 2 oder 3 Kapiteln besteht, die wir Runen nennen.

Jede Saga steigt im Schwierigkeitsgrad (wie auch die meisten Runen der Saga), indem kleine Ergänzungen eingeführt werden, vor allem während des Aufbaus des Spiels. Dein Ziel in jeder Rune ist es, gegen den Verderbensmarker zu gewinnen, der auf eine sehr einfache, aber einzigartige Weise in der SP-Leiste voranschreitet, und den Zugang zur nächsten Rune freizuschalten. Nachdem du eine Saga abgeschlossen hast, kannst zur nächsten übergehen, bis du alle vier abgeschlossen hast und zum/zur echten nordischer HerrscherIn geworden bist. Nachdem du alle Sagas des Solospiels erfolgreich abgeschlossen hast, werden die Prophezeiungen eingeführt, so dass du die Solo-Version des Spiels weiter spielen kannst, um die Herausforderung noch zu erhöhen.

Was den Spielsablauf angeht, so wird die Solo-Version von Norsemen größtenteils genauso gespielt wie das Basisspiel, wobei nur ein paar neue Elemente eingeführt wurden, um dir das Gefühl eines Gegners zu vermitteln. Da der größte Teil des Spiels gleich ist, werden wir nur die Änderungen der Solo-Version beschreiben, die während des Aufbaus, der Expansionsphase, der Rückkehrphase und dem Gewinnen und Verlieren stattfinden. Im Folgenden beschreiben wir die Grundversion des Solospiels, ohne Regeln aus den Sagas hinzuzufügen. Wenn du das Spiel zum ersten Mal spielst, kannst du diese Grundversion ausprobieren oder du kannst sogar mit Rune 1 aus der ersten Saga beginnen.

AUFBAU

Vervollständige den Aufbau genau wie in der Grundversion des Spiels. Für den Gegner wählst du eine andere Farbe als die, die du spielst und verwendest die Komponenten dieser Farbe, wo immer sie benötigt werden. Für diese Regeln werden wir Weiß als Farbe des Gegners verwenden.

Führe zusätzlich die folgenden Schritte aus:

1. **Startterritorien:** Wenn du in Schritt 4 des ursprünglichen Aufbaus die erste Territoriumskarte des **Zeitalters I (grün)** aufdeckst, lege einen weißen Gesetzessprecher auf das entsprechende Thing-Aktionsfeld. Wenn du die zweite Territoriumskarte des **Zeitalters I** aufdeckst, lege eine weiße Siedlung und eine weiße Festung darauf.

2. **Bereite die Territoriumskarten für die nächsten Runden vor:** Lege neben den Spielplan 2 Territoriumskarten des **Zeitalters II (gelb)** und 2 Territoriumskarten des **Zeitalters III (rot)**. Legt darauf die folgenden weißen Spielsteine:

Zeitalter II: 1 Gesetzessprecher und 1 Siedlung

Zeitalter II: 1 Festung und 1 Wertungs-Marker

Zeitalter III: 1 Gesetzessprecher und 1 Siedlung

Zeitalter III: 1 Festung und 1 Wertungs-Marker

3. **Bilde die Erkundungsroute des Gegners:** Nimm von einem anderen Start-Erkundungsstapel die drei Karten, die ein Traditionssymbol haben (1 aus **Schweden**, 1 aus **Dänemark** und 1 aus **Norwegen**).

Mische sie und lege eine davon nach dem Zufallsprinzip ab.

Lege dann von den zwei verbliebenen Karten eine Karte aufgedeckt als Anfangskarte der Route und die zweite verdeckt rechts daneben aus. Um die Route zu vervollständigen, legst du verdeckt in einer Reihe 1 Karte **Zeitalter I (grün)**, 2 Karten **Zeitalter II (gelb)** und 1 Karte **Zeitalter III (rot)** ab.

4 Wenn du deinen Marker auf der Siegpunktleiste auf Feld 5 platzierst, lege gleichzeitig auch den gegnerischen Verderbensmarker (siehe rechts) auf Feld 10 der Siegpunktleiste.

5 Stelle den weißen Marker auf der Spielreihenfolgeleiste auf das erste Feld und deinen Marker auf das zweite.

DER VERDERBENSMARKER – die SP des Gegners

Der Verderbensmarker wird verwendet, um die SP des Gegners zu verfolgen und ein Ziel zu setzen, das er erreichen muss, um das Spiel zu gewinnen. Der Verderbensmarker beginnt auf Feld 10, d.h. der Gegner beginnt mit 10 SP. Jedes Mal, wenn dein Gegner SP gewinnt, schiebst du den Verderbensmarker um die gleiche Anzahl von Feldern vor.

Immer wenn du den Verderbensmarker erreichst oder daran vorbeikommst, halte das das Spiel an und befolge die folgenden Schritte:

1. Gebe dem Gegner SP entsprechend dem aktuellen Zeitalter: 5 SP in Zeitalter I, 8 SP in Zeitalter II und 12 SP in Zeitalter III.
2. Decke die nächste Erkundungskarte auf der Route des Gegners auf. Spiele dann an der Stelle weiter, an der du pausiert hast.

WICHTIG: Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt den Verderbensmarker erreichst und auf der gegnerischen Route keine Erkundungskarte aufgedeckt werden kann, gewinnst du das Spiel! Wenn das Spiel endet und du nach der Schlusswertung nicht gewonnen hast, dann hast du verloren!

EXPANSIONSPHASE

Während der Expansionsphase gelten die folgenden zusätzlichen Regeln:

Um in der Expansionsphase ein Langschiff auf deine Erkundungskarten zu legen, musst du 1 Münze ausgeben oder dem Gegner 1 SP geben.

Du darfst (ohne Kosten) Langschiffe auf die aufgedeckten Erkundungskarten des Gegners legen, aber du erhälst weder den Bonus noch die Ressourcen oder irgendwelche Symbole auf der Karte. Sie kehren in der Rückkehrphase auf euer Spielertableau zurück, wie alle deine Langschiffe.

Wenn du eine Jarl-Aktion ausführst, platzierst du immer deinen Jarl und führst den Sekundäreffekt dieser Aktion aus. Um den primären Effekt einer Aktion auszuführen, musst du für jeden primären Effekt, den du ausführen willst, 1 Langschiff auf der gegnerischen Route haben. Das bedeutet, dass du 2 Langschiffe auf der gegnerischen Route haben musst, um mit deinen beiden Jarls Primäraktionen durchführen zu können.

Wenn du eine Thing-Aktion auf einem Territorium mit einem gegnerischen Gesetzessprecher durchführt, erhält der Gegner die Bonus-SP des Territoriums. Wenn du eine Thing-Aktion in Schweden, Norwegen oder Dänemark durchführst, erhält der Gegner 1 SP (nicht 1 Silbermünze).

Wenn du eine Festung oder eine Siedlung auf einem Territorium mit einer gegnerischen Festung oder einer gegnerischen Siedlung baust, erhält der Gegner die Bonus-SP des Territoriums.

RÜCKKEHRPHASE – NEUE SPIELREIHENFOLGE

Wenn du in Schritt 1 jeder Rückkehrphase bei der Festlegung der Spielreihenfolge keinen Gesetzessprecher für die Aktion „Normandie“ hast, wird der Gegner der erste Spieler und du der zweite.

RÜCKKEHRPHASE – TRADITIONSSYMBOL-MEHRHEITEN

Während des Spiels werden weitere Erkundungskarten auf der Route des Gegners aufgedeckt. Einige von ihnen können Traditionssymbole enthalten. In Schritt 2 der Rückkehrphase wird bei der Berechnung der Mehrheiten für die Traditionssymbole jeder Typ mit den Symbolen auf der gegnerischen Route verglichen, wobei sowohl die gegnerischen Symbole im Ressourcenfeld als auch die permanenten Symbole gezählt werden. Symbole auf den gegnerischen Karten, die 1 deiner Langschiffe haben, zählen für keine der beiden Seiten. Schiebe den gegnerischen Marker auf der SP-Leiste um die SP vor, die der Gegner in diesem Schritt erhält. Der Gegner erhält zuerst all seine SP, dann werden dir deine SP zugewiesen.

RÜCKKEHRPHASE – NEUE TERRITORIEN

In Schritt 6 jeder Rückkehrphase, wenn du neue Territoriumskarten aufdeckst, platzierst du auch die weißen Spielsteine, die auf den aufgedeckten Karten liegen:

- Lege die Gesetzessprecher auf das entsprechende Thing-Aktionsfeld der aufgedeckten Karte. Dort bleiben sie für den Rest des Spiels.
- Lege Festungen und Siedlungen auf die entsprechenden Felder der aufgedeckten Karte.
- Lege weiße Marker auf die Wertungskarten. Der Marker kommt immer auf das freie Feld, das den höchsten SP-Wert hat. Beachte, dass du nicht 2 weiße Marker auf derselben Karte legen kannst. Dein Gegner erhält diese SP.

EINE SAGA DURCHSPIELEN

Wenn du die Solo-Version von Norsemen spielst, beginnst du mit Rune 1 der ersten Saga.

Du bereitest den Aufbau vor und fügst die zusätzlichen Schritte hinzu, welche dir die Rune vorgibt. Du gehst erst dann zur nächsten Rune über, wenn du die Rune, in der du dich gerade befindest, abgeschlossen hast. Das heißt, wenn du verlierst, musst du noch einmal mit diesem Aufbau und diesen Regeln spielen.

Wenn du gewinnst, gehst du zur nächsten Rune über.

Immer wenn du eine Rune im Solospiel spielst, fügst du auch alle vorherigen Regeln und Ergänzungen hinzu, die in den Runen eingeführt wurden, sowie die Sagas, die du bestanden hast. Somit sind ALLE Ergänzungen in der Solo-Version kumulativ was die Sagas und Runen betrifft.

Wenn du zum Beispiel ein Spiel mit Saga 2 und Rune 2 beginnst, solltest du alles aus Saga 1 und Rune 1 aus Saga 2 hinzufügen.

DIE SAGAS

Hier folgt die Liste der Sagas und was in jeder Rune hinzugefügt wird. **Denke daran, wenn du eine Rune spielst, fügst du auch alle Regeln der vorherigen Sagas und Runen hinzu!**

1: „DAS ZEITALTER DER BESIEDLUNG“

Rune 1: Íslendingabók (Das Buch der Isländer): Bei der Vorbereitung der Territorien für die nächste Runde wird der Territoriumskarte 2. Zeitalter III (rot) auch 1 Gesetzessprecher hinzugefügt. Er wird auf das Thing-Aktionsfeld der Karte gelegt, wenn dieses Territorium ins Spiel kommt.

Rune 2: Landnámabók (Das Buch der Siedlungen): Während des Aufbaus beginnt der Verderbensmarker auf Feld 13 statt 10.

Rune 3: Eyrbyggja Saga (Die Sage vom Volk von Eyr): Bei der Vorbereitung der Territorien für die nächste Runde wird der Territoriumskarte 2. Zeitalter II (gelb) auch eine Siedlung hinzugefügt. Sie wird auf das Siedlungsfeld der Karte gelegt, wenn dieses Territorium ins Spiel kommt.

2: „DAS ZEITALTER DER EXPANSION“

Rune 1: Færeyinga Saga (Die Sage von den Färöern): Beim Aufbau der gegnerischen Erkundungsroute wird 1 zusätzliche offene Erkundungskarte des Zeitalters I (blau) am Anfang der Route hinzugefügt.

Rune 2: Laxdæla Saga (Die Sage vom Volk von Laxárdalr): Lege das oberste Langschiff deiner Leiter auf die erste verdeckte Karte der gegnerischen Erkundungsroute und den obersten Gesetzessprecher auf die zweite verdeckte Karte. Wenn du diese Karte aufdeckst, lege die Figur auf das oberste Feld seiner Leiter. Sie ist nun zum Produzieren verfügbar.

Rune 3: Orkneyinga Saga (Die Saga der Orkney-Insulaner): Bei der Vorbereitung der Territorien für die nächste Runde wird der Territoriumskarte für das 1. Zeitalter III (rot) ebenfalls 1 Wertungs-Marker hinzugefügt. Er wird auf der entsprechenden Wertungskarte platziert und erhält den SP-Wert des Feldes, auf dem er platziert wurde, wenn dieses Territorium ins Spiel kommt.

3: „Das Zeitalter der Helden“

Rune 1: Gautrek’s Saga (Die Saga von Gautrek): Lege die oberste Siedlung deiner Leiter auf die dritte verdeckte Karte der gegnerischen Erkundungsroute und die oberste Festung auf die vierte verdeckte Karte. Wenn du diese Karte aufdeckst, lege die Figur auf das oberste Feld seiner Leiter. Sie ist nun zum Produzieren verfügbar.

Rune 2: Hervarar Saga ok Heiðreks (Die Sage von Hervör und Heidrek): Während des Aufbaus beginnt der Verderbensmarker auf Feld 16 statt 13.

Rune 3: Völsunga Saga (Die Sage von den Volsungen): Bei der Aufstellung der gegnerischen Erkundungsroute wird diese Formation anstelle der bisherigen verwendet: 2 aufgedeckte Erkundungskarten des Zeitalters I (blau), 1 verdeckte Karte des Zeitalters I (blau) und 4 Erkundungskarten des Zeitalters III (rot).

4: „Das Zeitalter des Untergangs“

Rune 1: Ynglinga Saga (Die Saga der Ynglings): Während des Aufbaus beginnt der Verderbensmarker auf Feld 20 statt 16.

Rune 2: Ragnarök Prophecy (Die Prophezeiung von Ragnarök): Während des Aufbaus der gegnerischen Erkundungsroute füge auch 1 verdeckte Erkundungskarte des Zeitalters III (rot) am Ende der Route hinzu. Das bedeutet, dass du den Verderbensmarker ein weiteres Mal „fangen“ muss.

Das Spiel mit den Prophezeiungen

Nachdem du die 2. Rune von Saga 4 abgeschlossen hast, kannst du als HerrscherIn der Norsemen gelten. Daher wurden die Prophezeiungen eingeführt, um dir eine noch größere Herausforderung zu bieten, wenn du die Solo-Version spielst. Im Gegensatz zu den Sagas ändern die Prophezeiungen einige Regeln und erhöhen den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Von nun an kannst du die Sagas wieder von vorne beginnen oder du kannst eine Rune einer beliebigen Saga spielen (immer mit allen zusätzlichen Regeln der vorherigen Sagas und Runen) und auch die Regeln einer Prophezeiung eurer Wahl hinzufügen. Natürlich kannst du auch mehr als eine Prophezeiung verwenden, aber sei vorsichtig: Die Herausforderung würde das Niveau von Ragnarok erreichen und wäre nicht mehr zu gewinnen.

Die Prophezeiungen

Nachfolgend findest du eine Liste der Prophezeiungen und was im Spiel hinzugefügt oder geändert wird. **Es ist ratsam, eine Prophezeiung pro Spiel zu verwenden.**

1: „Die Prophezeiung von Baldrs Tod“

Immer wenn dein Gegner eine Mehrheit der Traditionssymbole gewinnt, erhält er für jeden gewonnenen Typ 5 statt 2 SP.

2: „Die Prophezeiung von Smidrinn“

Immer wenn du eine Siedlung oder ein Festung auf einem Territorium mit einer gegnerischen Siedlung oder einer gegnerischen Festung baust, musst du ebenfalls 2 Silbermünzen dafür bezahlen.

3: „Die Prophezeiung von Lokis Betrug“

Immer wenn du eine Thing-Aktion ausführst, auf der ein Gesetzessprecher eures Gegners steht, erhält dein Gegner 1 SP.

4: „Die Prophezeiung von Gjallarhorn“

Jedes Mal, wenn du den Verderbendmarker erreichst oder an ihm vorbeiziehst, rückt er um 6 SP in Zeitalter I, 11 SP in Zeitalter II und 16 SP in Zeitalter III vor.

5: „Die Prophezeiung des zerbrochenen Schwertes“

Reparaturen von Langschiffen kosten 3 Silbermünzen statt 2.

6: „Die Prophezeiung von Huginn und Muninn“

Immer wenn du in der Expansionsphase ein Langschiff auf deine Routenkarte legst, musst du 1 Silbermünze UND 1 SP bezahlen.

DE Ver. 1.1