

Was ist geschehen? Woher kamen sie?

Sie verstecken sich hinter unseren Grenzen, beten fremde Götzen an, pflegen bizarre Bräuche und niemand, aber wirklich niemand versteht ihr Kauderwelsch. Sie sind voller Neugierde und nicht gerade das seetüchtigste Völkchen, aber ihre Flöße und ihre Wut halten sie über Wasser. Sie sind so anders, aber haben es dennoch auf unsere kostbaren Rohstoffe abgesehen! Sie waren schon immer da, egal wie sehr wir sie ignorierten. Doch jetzt ist die Zeit gekommen, in der sie sich ein Imperium im Norden einverleiben wollen.

Empires of the North – Barbarenhorde ist eine Erweiterung, die es euch erlaubt, Clans von einer neuen Fraktion anzuführen – den Barbaren!

SPIELMATERIAL

- > 33 Boudicca-Clankarten
- > 33 Urvart-Clankarten
- > 4 Nahe Inseln
- > 2 Entfernte Inseln
- > 7 Clan-Schiffsplättchen (5 ocker, 2 dunkelbraun)
- > 5 Floßplättchen (🚢)
- > 8 Hinterhaltsmarker (💀)
- > 2 Wertungsplättchen (1 ocker, 1 dunkelbraun)

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie im Grundspiel beschrieben auf. Dabei ändern sich folgende Schritte des Spielbaus:

3. Fügt die neuen Inselkarten zu den entsprechenden Karten des Grundspiels hinzu. Am Symbol in der unteren linken Ecke könnt ihr sie später leicht erkennen.
6. Ihr dürft einen der neuen Clans wählen. Spielt jemand von euch den Boudicca-Clan, beachtet die Änderungen auf Seite 3.

URVART-CLAN

Urvart hat seine Spione über die ganze Welt verteilt. Diese hinterhältigen Barbaren nutzen das Wissen anderer Völker zu ihrem eigenen Vorteil. Vielleicht versuchen sie gerade das Rezept deines Bieres zu ergaunern oder die Besonderheiten deiner Eisherstellung zu erlernen. Wie können sie es wagen, so hinterlistig zu sein und dann mit den ganzen kostbaren Erkenntnissen zu ihrem Volk zurückzukehren ... Unverschämtheit!

Der Urvart-Clan verwendet das dunkelbraune Wertungs- bzw. Schiffplättchen.



HINTERHALTSMARKER



Einige Ortsaktionen des Urvart-Clans ermöglichen es dir, 💀 zu platzieren. Nachdem ein gegnerischer Clan gepasst hat, darfst du in dieser Runde keine 💀 mehr auf 🏠 in seinem Reich legen.

Wenn du einen 💀 platzieren darfst, lege ihn in einem gegnerischen Reich auf 1 🍷 oder 1 Ort, der eine Aktion als Effekt hat.

Wird ein Ort mit 💀 darauf *geerntet* bzw. seine Ortsaktion genutzt, führe zunächst die folgenden Schritte nacheinander durch:

1. Nimm dir prot 💀 auf der 🏠 1 Rohstoff aus dem allgemeinen Vorrat. Du darfst nur einen Rohstoff nehmen, von dem die Person, die die 🍷 geerntet bzw. die Aktion der 🏠 genutzt hat, mindestens 1 Rohstoff in ihrem Vorrat hat.
 Hat diese Person keine Rohstoffe, nimm dir stattdessen 1 🍷.
2. Lege alle 💀 von der Karte ab.

Erst danach wird die Karte wie gewohnt *geerntet* bzw. die Aktion wie gewohnt ausgeführt.

Wird eine  mit  darauf abgelegt, führe ebenfalls einmalig **1.** aus.

 werden in der Aufräumphase nicht entfernt bzw. abgelegt.



BEISPIEL: Lisa erntet ihre Ebene ($\ast 003$), auf der 1  liegt. Sie hat 2  und 1  in ihrem persönlichen Vorrat. Daniel nimmt sich daher 1  aus dem allgemeinen Vorrat (da er den Urvert-Clan spielt). Er entfernt dann den  von der Ebene. Zuletzt erntet Lisa wie gewohnt und erhält dafür 2 .



BEISPIEL: Alex nutzt die Ortsaktion der Opfergabe ($\ast 043$), auf der 1  liegt. In Alex' Vorrat befinden sich 1 , 1  und 1 . Daniel hat bereits gepasst. Daher entscheidet Alex, dass Daniel 1  erhält. Danach entfernt Daniel den  von der Opfergabe und Alex zahlt 1 , 1  und 1 , um 3  zu erhalten.

INSEL ERKUNDEN

Immer wenn der Urvert-Clan am Spiel teilnimmt, dürfen beliebig viele Inseln auf dem Expeditionsplan liegen. Die Anzahl der Inseln ist also nicht mehr auf jeweils 2 Plätze beschränkt. Alle Inseln auf dem Expeditionsplan sind für Schiffe verfügbar. (Reicht euch der Platz nicht aus, legt ggf. 1 oder mehrere der Karten unterhalb des Expeditionsplans ab.)

Darfst du (z. B. aufgrund des Effekts einer Karte) eine Insel erkunden, wähle zunächst, ob du eine Nahe oder Entfernte Insel erkunden willst (sofern nicht anders angegeben). Decke dann die oberste Karte des entsprechenden Stapels auf und lege sie auf den Expeditionsplan.

BEISPIEL:

Daniel nutzt die Aktion von Spion an Bord!, ermüdet 1  und zahlt 1 . Er entscheidet sich eine Entfernte Insel zu erkunden. Er deckt die oberste Karte des entsprechenden Stapels auf und legt sie auf den Expeditionsplan. Dann segelt er.

Da ihn die Insel interessiert, ordnet er dem dazu verwendeten Schiff 1  zu.



DETAILS ZU BESTIMMTEN URVART-KARTEN

WILLKOMMENSGESCHENK ($\ast 408$), HAMMERHARTE

DIEBE ($\ast 422, 423$): Du darfst für jedes gegnerische Reich einzeln entscheiden. Darfst oder willst du in einem Reich keinen  platzieren (z. B. weil die Person bereits gepasst hat), lasse dieses Reich einfach aus.

BEISPIEL: Alex nutzt die Aktion des Willkommensgeschenks und entscheidet sich dafür, sowohl für Daniels als auch Lisas Reich je 1  zu ermüden. Alex ermüdet also 2  und legt 1  auf Daniels Ort, der eine Aktion als Effekt hat, und 1  auf Lisas .

KUNSTDIEBE ($\ast 409$), EINZELKÄMPFER ($\ast 428$):

Die andere Person darf nur eine Option wählen, die auch durchgeführt werden kann.

FÄLSCHEN ($\ast 433$): Nutzt du die Aktion dieser Karte, darfst du dich für 1 der folgenden Optionen entscheiden:

1. Ermüde 1  und erschöpfe , um zu ERKUNDEN.
2. Ermüde 1  und erschöpfe , um zu BEVÖLKERN.

TORI-DIEBE ($\ast 434$): Die anderen Effekte gelten auch, wenn die Person keine Rohstoffe hat.

RÖMER IN DER GRUBE ($\ast 438$): Um den  aufzuwecken zu dürfen, musst du also 1  zahlen, um 1 deiner nicht entkräfteten Clanscheiben auf ein benachbartes Aktionsplättchen zu legen (und umzudrehen, siehe Anleitung des Grundspiels S. 9).

BOUDICCA-CLAN

Der Boudicca-Clan ist einfach gestrickt: Baue so viele Boote wie möglich und nimm dir, was du kriegen kannst. Boudicca entdeckte, dass die Meere nicht nur voller wertvoller Rohstoffe sind sondern auch ohne Schutz. Warum Getreide pflanzen, wenn auf dem Meer so vieles ungesichert transportiert wird? Die schwierigste Entscheidung dabei ist, ob man die nahen Schiffe plündern soll oder weiter segelt, um noch kostbarere Waren zu erbeuten ...

Der Boudicca-Clan verwendet das ockerfarbene Wertungs- bzw. Schiffsplättchen sowie die Floßplättchen.

**SCHWIERIGKEITS-
GRAD 5**



BEISPIEL: Lisa nutzt die Aktion ihres Floßjägers, um zu segeln und nutzt dazu ein . Da sie weder noch zuordnen darf, kann sie damit später nur Nahe Inseln plündern.

BESONDERHEITEN BEIM SPIELAUFBAU

Spielst du den Boudicca-Clan, ändern sich folgende Schritte des Spielaufbaus:

6. Nimm dir 1 Clan-Schiffplättchen und 2 Floßplättchen anstatt 2 Clan-Schiffplättchen.
10. Nimm dir die Waren, die rechts neben dem Floß () auf deinen Basiskarten gezeigt sind und 5 .

FLOSSE

Der Boudicca-Clan besitzt sowohl Clan-Schiffplättchen als auch Floßplättchen (kurz: Floß,).

Du darfst mit einem nur dann *segeln*, wenn es eine Karte explizit erlaubt.

Platzierst du ein auf dem Expeditionsplan, darfst du ihm **keine** Waren zuordnen.

In der Expeditionsphase werden genauso behandelt wie andere Schiffe. (Du darfst also mit einem Floß nur Nahe Inseln plündern.)



ERNTEN

Alle des Boudicca-Clans erfordern es, dass du entweder 1 oder 1 ermüdest, um *ernten* zu dürfen. Um 1 oder zu ermüden, lege es auf dein Ruheplättchen.

Je nachdem, was du ermüdet hast, erhältst du beim *Ernten* die entsprechenden Waren rechts des bzw. auf der . Lege ermüdete und in der Aufräumphase zurück in deinen Vorrat. (Das Ermüden von / funktioniert also genauso wie das Ermüden von .)

Wenn dir eine Karte erlaubt, mit einem bzw. einem zu *ernten*, darfst du nur das Genannte ermüden (und die entsprechenden Waren erhalten).

Wenn du 1 bzw. aufwecken darfst, nimm 1 ermüdetes bzw. von deinem Ruheplättchen und lege es in deinen Vorrat.

BEISPIEL: Daniel möchte Wolltransport voraus! ernten. Er legt 1 Clanscheibe auf das entsprechende Aktionsplättchen und ermüdet 1 . Dafür erhält er 3 . Hätte Daniel 1 ermüdet, hätte er 2 erhalten.

DETAILS ZU BESTIMMTEN BOUDICCA-KARTEN

APFELTRANSPORT VORAUS! (↗ 385, 386) und
SINKENDER HOLLÄNDER VORAUS! (↗ 398):

Sobald du eine dieser  in dein Reich legst, nimm dir sofort einmalig die rechts des  abgebildeten Waren. (Du musst dafür kein  ermüden.)

PARTY AUF IBIZA (↗ 387): Du darfst für jedes  und für jedes  einen anderen Rohstoff wählen.

FLOSSRINGEN (↗ 389): Nutzt du die Aktion dieser Karte, darfst du dich für 1 der folgenden Optionen entscheiden:

1. Zahle 2 unterschiedliche Rohstoffe, um 1  aufzuwecken und 1  zu erhalten.
2. Zahle 2 unterschiedliche Rohstoffe, um 1  zu erhalten und dein  vorzurücken.

UNFREIWILLIGE VERSTÄRKUNGEN (↗ 400): Lege das  /  nach dem Plündern/Erobern wie gewohnt zurück in deinen Vorrat. Du darfst es in dieser Runde erneut nutzen. Wie üblich benötigst du , um entfernte Inseln zu plündern/erobern und  zum Erobern.

MOTIVIERTE WARTUNGSCREW (↗ 403): Du darfst auch das  /  erhalten, dass du direkt zuvor entfernt hast.

BEISPIEL: Alex nutzt die Aktion der Motivierten Wartungscrew, ermüdet 1 , zahlt 1 , legt 1  in den allgemeinen Vorrat und erhält dafür 1  (aus dem allgemeinen Vorrat) und 1 .

DETAILS ZU BESTIMMTEN INSELKARTEN

SCHATZINSEL (↗ 440): Verwende die Insel, die du nicht abgelegt hast, um zu plündern oder zu erobern, so als hättest du nur diese Karte aufgedeckt.

ERKLÄRUNGEN ZU CLAN-INTERAKTIONEN

Erhältst jemand Rohstoffe von einem gegnerischen  des Boudicca-Clans, erhältst diese Person stets die Rohstoffe rechts des . (Sie muss dafür kein  ermüden!)

SAIKORO-CLAN: Der Saikoro-Clan darf *Gierfelsen*, *Motivierte Wartungscrew*, *Britanniabrücke* nicht nutzen, da sie sich auf  beziehen.

UMINEKO-CLAN: Der Verladeneffekt der  bezieht sich stets auf alle entsprechenden Inseln auf dem Expeditionsplan, nicht nur auf die ersten 2 Inseln. (Liegen also z. B. 3 *Nahe Inseln* auf dem Expeditionsplan, weist du dem *Kaiserlichen Hafen* in der Verladenphase insgesamt 3 Waren zu.)

IMPRESSUM

Autorin: Joanna Kijanka • **Illustrationen:** Roman Kucharski • **Grafikdesign:** Rafał Szyma, Michał Kulasek
Produktionsmanagement: Grzegorz Polewka • **Projektmanagement:** Rafał Szyma
Spielanleitung: Joanna Kijanka, Tyler Brown

DEUTSCHE AUSGABE

Grafikdesign und Satz: Chris Conrad

Übersetzung: Board Game Circus (Alexander Lauck)

Redaktion: Martin Zeeb

Lektorat: Jan Philip Sommerlade, Jan Wegner

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von
Portal Games. © 2020 Portal Games. © 2020
Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele