Nord Overview Tiles

Tanslations

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| German | English | New Language |
| Spielzug (A oder B) | Game Turn (A or B) |  |
| Arbeiter einsetzen  Schatz ausspielen  1–3 Landarbeiter oder  1–2 Seearbeiter  Angriff von A nach B  mind. 1 Kämpfer in A  Kein Kämpfer in B  Neue Verbindung A nach B | Placing workers  Play 1 treasure tile  1 to 3 land workers or  1 to 2 sea workers  Attack from A on B  at least 1 warrior in A  no warrior in B  new connection between A and B |  |
| Fremden Jarl bezwingen  mind. 2 und die meisten Kämpfer  Verbindung zum Drachenboot | Challenging a foreign Jarl  At least 2 and the single most warriors.  Connection to the dragon boat |  |
| Angriff von A nach B | Attack From A on B |  |
| Bedingungen: in A, in B  neue Verbindung AB | Conditions: in A, in B  New connection AB |  |
| Verteilung | Distributon |  |
| Vorrat | Supply |  |
| Schatzplättchen | Treasure Tiles |  |
| Unterhändler  (Hammer / Gold)  Kämpfer über Verbindung von A nach B versetzen  Zwei Gebiete  (Kelch / Axt)  Arbeiter in 2 verschiedene Gebietsarten einsetzen  Viele Arbeiter  (Helm / Schwert)  +2 Land-Arbeiter oder  +1 See-Arbeiter einsetzen | Negotiator  (hammer / gold)  move a warrior between connected settlements  Two Regions  (goblet / axe)  place new land workers  onto 2 different regions  Many Workers  (helmet / sword)  place +2 land workers  or +1 sea worker |  |
| 1. 3. Rohstoffe | 1. 3. Resources |  |
| Für jede belieferte Siedlung:  1 Punkt je Waldgebiet  1 Punkt je Bergfeld  Bedingungen:  mindestens 1 Kämpfer in der Siedlung  nicht wenigste Kämpfer in der Siedlung  Verbindung zur Siedlung | for each settlement delivered to:  1 point per forest region  1 point per mountain space  Conditions:  at least 1 warrior in the settlement  not the fewest warriors in the settlement  Connection to the settlement |  |
| Einsturz: Bergarbeiter, die geliefert haben, zurück  Drachenboot räumen  Neue Schätze | Cave-In: mountain workers that made deliveries are returned  Empty the dragon boat  New treasure tiles |  |
| 2. 4. Kämpfer | 2. 4. Warriors |  |
| Für Kämpfer je Siedlung:  Punkte: Anzahl versorgter Kämpfer zum Quadrat  Versorgung: 1 Nahrung je Kämpfer  In 3x3 Gebiet 1 Nahrung für:  die Siedlung selbst  je Fischerboot  je Waldgebiet mit Arbeiter | for warriors for each settlement:  Points: square of the total number of warriors supplied  Food supply: 1 food supply for each warrior  In 3x3 region 1 food supply from:  the settlement itself  each fishing boat  each forest region with a worker |  |
| Sturm: Alle Seearbeiter und Fischerboote zurück  Drachenboot räumen  Neue Schätze | Storm: all sea workers and all fishing boats are returned  Empty the dragon boat  New treasure tiles |  |
| 5. Schätze | 5. Treasures |  |
| Verschiedene Schatzarten | Different Treasure Types |  |
| Anzahl | Number |  |
| Punkte | Points |  |
| Gleiche Schätze | Identical Treasures |  |
| Aufbau 2 Spieler | Setup 2 Players |  |
| Aufbau 3 Spieler | Setup 3 Players |  |
| Aufbau 4 Spieler | Setup 4 Players |  |
| nicht für Anfänger empfohlen | not recommended for beginners |  |
| Variabler Aufbau | Variable Setup |  |
| 2 Spieler 3 Spieler 4 Spieler | 2 players 3 players 4 players |  |
| neben mind. 1 Landfeld  Auf jedes eine  auf Feld neben Wasser  Jedes mind. 2 Felder Abstand  zu jeder anderen und  keine 1-Feld-Gebiete erzeugen  nicht auf Schatzfeld | next to at least 1 land space  One on every  on a space next to water  Every at least 2 spaces away  from every other and  no one space regions  not on treasure spaces |  |