

## Handel

Fire like varer kan bytast i ei vare av anna slag. Dersom ein har eit skip i ei hamn eller bygningar ved ei hamn uten skip i kan ein byte to varer av det avmerka slaget i ei anna vare.

Ein kan òg handle med dei andre spelarane. Ein lovleg handel inneber at to spelarar gjev kvarandre eit eller fleire varekort, synleg for dei andre spelarane. Eit tilbod om handel er bindande dersom nokon slår til før eit anna tilbod vert gjeve, eller handelsfasen er over. Lovnadar om handlar seinare i spelet – jamvel i same fase – vert frårådd, og er ikkje bindande etter reglane.

## Bygging

Ein gard kan byggje ein nybrotsmann eller eit skip dersom det fins eit ledig tilgrensande felt kor dei kan setjast ut. Plasseringa skjer etter same reglar som flytting, men ein kan ikkje spele lagnadskort eller jage bort fredlause einingar. Bygder kan byggje so mange einingar det er plass til (opp til tre). Båtar kan òg byggjast på det ytre sjøfeltet, dette krev ikkje nokon gard eller bygd.

Ei eining som ikke er fredlaus kan byggje ein gard på eit av hjørna til feltet den står på, dersom hjørnet grensar til minst eit felt med talmarkør og ligg minst to kantar frå andre bygningar – ein kan likevel byggje berre ein kant frå ei anna bygning dersom dei to felta dei har sams bae er anten sjø eller fjell. Eininga som bygg vert teken av spelebrettet.

Ein gard som grensar til minst eitt sjøfelt kan utvidast til bygd; ein set då eit hus til ved sidan av det som står der frå før.

Dersom det fins ledige hamnemarkørar kan skip byggje hamn på sjøfelt innanfor randa som grensar til minst eit felt med talmarkør som ikkje har ei hamn frå før. Kostnaden er to varekort av det slaget som er avmerkt på markøren, som leggjast midt på sjøfeltet.

Nybrotsmenn kan aldre (forbetre eller forverre) feltet dei står i, dette kostar ei vare av det slaget feltet produserer.

All bygging skjer samstundes: ei eining som bygg hamn eller aldrar kan ikkje byggje gard i same runde; einingar kan ikkje aldre eller byggje hamner eller gardar i same runde som dei vart bygd; gardar kan ikkje byggjast ut til bygder same runde som dei bygg einingar, eller gjere nokon av desse tinga same runde som dei vart bygd sjølv.

## Slutt

Spelet er over når minst ein spelar har minst tolv sigerspoeng ved slutten av ein tur.

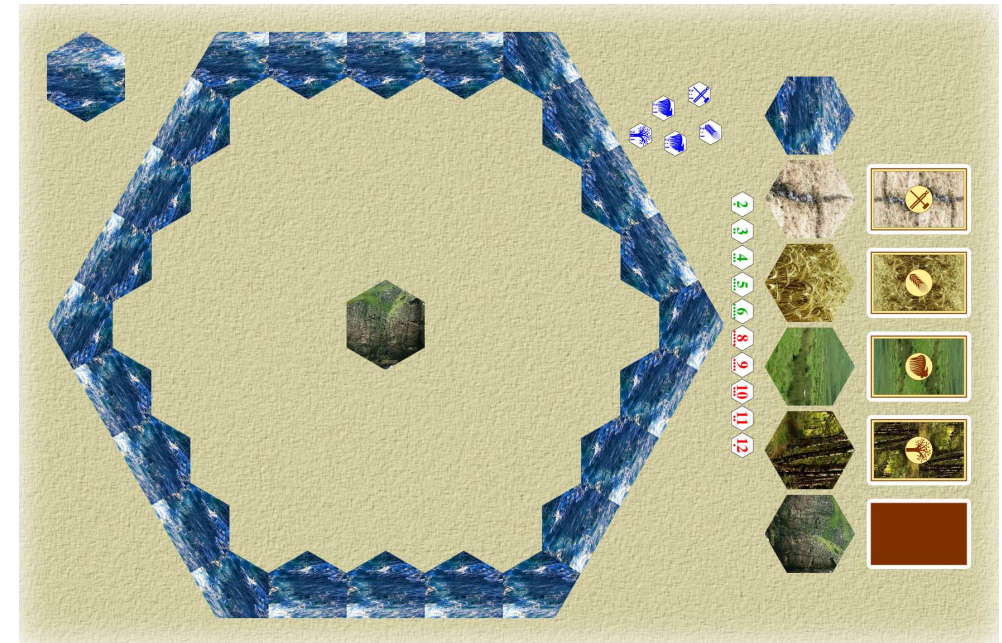
Dersom to eller fleire spelarar har like mange poeng, reknast svarte markørar som mest verde, følgd av rauda markørar, kvite markørar og hus i denne rekkefølga. Er alt dette likt avgjer talet på varekort på handa; lagnadskort tel ikkje.

Sidan kvar spelar berre har ni husbrikkar til å byggje gardar og bygder med, må minst tre sigerspoeng kome frå alltinget.

Kostnader	
	
	
	
	
	
	

Sigerspoeng	
1	Ingen saker 
2	Fredlaus 
3	Tingsak 
4	Gard 
2 4	Bygd 
0 5	Varer 

# LANDNÁM



## Førebuing

Legg dei seks randbrikkane i ein ring med ein fjellbrikke midt i ringen og ein sjøbrikke utanfor. Kvar av dei tre til fem spelarane skal ha ni hus, fem hestar og fem båtar i si farge, ein båt frå kvar spelar plasserast på den ytre sjøbrikken. Kvar spelar tek to av kvar type varekort, og trekk deretter eitt og eitt lagnadskort til eit med teksten Utforsking på toppen vert funne; alle andre enn dette vert lagde tilbake. Dei tilbake-lagde og dei gjenverande lagnadskorta blandast godt og plasserast ved sida av speleområdet saman med varekorta, terrengbrikkane, talmarkørane og hamnemarkørane som vist på biletet over.

## Tursekvens

Frå ein tilfeldig vald startspelar går spelet i turar med sola rundt bordet til ein spelar har vunne. Sidan ein ikkje fortset til siste spelar før startspelaren vil nokre spelarar kunne få ein tur meir enn andre.

Kvar tur har tre fasar: 1. *haust* eller *allting*; 2. *flytting* og *utforsking*; 3. *handel* og *bygging*

Lagnadskort kan berre spelast i delfasen som er markert øvst på korta, og (med unntak av *allting*-korta) berre av spelaren som har tur.

Når ein spelar er ferdig med sin tur markerar han dette ved å sende terningane til neste spelar.

Fase	
1	Haut
	Allting
2	Flytting
	Utforsking
3	Handel
	Bygging

## Haust

Kast to sekssida terningar. Dersom summen av desse ikkje er 7 kan alle felt med denne verdien produsere varer av tilhøyrande slag. For kvar gard som grensar til eit slikt felt får eigaren normalt eitt varekort, for kvar bygd to. Står det derimot ein nybrottsmann på feltet får eigaren av denne to varekort, medan ingen av dei tilgrensande bygningane får sine.

Er det ikkje nok varekort av eit eller fleire slag til at alle kan få det dei skal ha vert det uår. Då får ingen varekort av noko slag, og alle kort av det slaget eller dei slaga det vart for lite av må leggjast attende til bordet.

Dersom nokon av felta gav innkome, skal eitt av dei aldast. Dette er effekta av at jorda etter kvart vert betre oppdyrka eller meir utpint. Spelaren som har tur vel kva felt som skal aldast, med to føringar: er det nybrottsmenn på nokon av dei aktuelle felta må eit av desse veljast, elles må eit av dei som produserte flest varekort veljast. Verdien til dette feltet skal aukast med ein, med følgjande unntak: frå 6 går ein til 8, og frå 12 til 2; dersom det ikkje er frie markørar med den nye verdien aldast ein på nytt.

Handa med varekort haldast skjult for dei andre spelarane, med unntak av at det samla talet på kort som må vere synleg eller oppgjevast om det vert spurd om. Sjølv om det er råd å følgje med det nøyaktige talet på kort kvar spelar har av kvart slag er det tilrådd at ein ikkje heftar spelet med å leggje for stor vekt på dette.

Ein kan berre spele eitt lagnadskort merka *haust* i kvar tur.

## Allting

Dersom summen av terningane vart 7 får spelaren som har tur og dei av dei andre spelarane som ikkje har lagnadskort på handa eit lagnadskort kvar, og det vert halde allting. Alle fredlause einingar vert då tekne ut or spel, og kvar av dei raude sigerspoengmarkørane vert gjevne til eigarane av bygningane dei står ved. Under tinget har kvar spelar sjansen til å få ført til doms alle einingar som blokkerer hans produksjon eller handel. Spelaren som har tur vel kven som først skal få prøve sine saker; deretter går ein rundt bordet ein gong.

Saker kan førast mot einingar som står på landfelt med talmarkør eller i hamner av kvar spelar som har bygningar ved feltet. Dersom ei eining står på eit felt kor ein motspelar har ein gard og ein annan har to, kan kvar av dei stemne ho ein gong. Om ein spelar kan fremje fleire saker, vel han sjølv rekkefølga.

For å stemne ei sak til tinget må ein spele ut minst eitt varekort av det slaget som vert produsert eller skipa ut på det omstridde feltet. Motstandaren må svare med å spele ut fleire kort enn dette, og slik fortset dei etter tur å auke sin totale innsats til meir enn motstandaren sin. Når ein part ikkje kan eller ikkje vil spele ut nok kort til å overgå den andre parten har han tapt, og motstandaren får ein kvit sigerspoengmarkør.

Dersom ein av partane ønskjer, så kan han skyte saka over til ein annan spelar som enno ikkje er involvert. Tek han mot dette er det han som får sigerspoenget om dei vinn. Både den som gav frå seg saka og den som tok mot kan leggje på fleire kort etter dette, men det er berre den som tok mot som kan velje å skyte saka vidare over til ein annan spelar.

Taper forsvararen vert den omstridde eininga gjort fredlaus. Det markerast ved at ein raud sigerspoengmarkør ver plassert mellom eininga og ei bygning som tilhøyrer den opphavelege saksøkjaren.

Vert ingen saker ført mot ein spelar som har minst 3 moglege saker mot seg får han ein svart sigerspoengmarkør.

Dersom det vart kasta 7 kan ingen lagnadskort merkt *haust* spelast. Under tinget kan alle spele kort merkt *allting*. Vert ei sak avbrote av eit slikt kort er varene brukte, men ingen får sigerspoeng. Vert heile tinget avbrote mister ein ikkje poeng ein alt har fått, men ingen får svarte sigerspoengmarkørar.

## Flytting

I flyttefasen kan ein flytte ein av sine skip to steg, ein nybrottsmann eit steg eller byte eit lagnadskort i eit valfritt varekort.

Skip kan flytte til eit nabosjøfelt som anten er tomt eller kor det står eit skip med ein raud sigerspoengmarkør mellom seg sjølv og ei bygning som tilhøyrer spelaren som har tur. Det ytre sjøfeltet reknast som eit nabofelt til alle randfelta, og som alltid å vere tomt; å flytte til dette feltet avsluttar alltid flyttefasen. Det første steget i første flyttefase kan ikkje gå til eit hjørnefelt eller ei side kor ein annan spelar har starta. Eit lagnadskort kan tillate eit skip opp på eit landfelt; det flyttar framleis som eit skip, med vert på alle andre måtar rekna som ein nybrottsmann.

Nybrottsmenn kan flytte til eit nabofelt, med følgjande unntak: ikkje til sjøfelt, ikkje til felt med ei anna eining med mindre denne har ein raud sigerspoengmarkør mellom seg og ei bygning som tilhøyrer spelaren som har tur; og ikkje til fjell med mindre ein allereie står i fjell, spelar eit lagnadskort som tillet det eller har ein gard eller ei bygd ved dette fjellfeltet.

Fredlause kan jagast bort av spelarar som har vunne saker mot dei – det skal alltid ligge ein raud sigerspoengmarkør mellom ei slik eining og ei av bygningane til desse spelarane. Flytter ein til eit felt kor det alt er ei eining anten på denne måten eller med eit lagnadskort som tillet det må den som står der frå før flytte bort. Denne kan flytte eitt steg etter vanlege flyttereigar, men kan ikkje jage andre, utforske nye felt, spele lagnadskort eller gå dit spelaren som har tur kom frå. Fins det ikkje lovlege felt å gå til vert eininga teken ut av spel; var det ein fredlaus går kvar raude sigerspoengmarkør til eigaren av bygninga den står ved.

Når ein fredlaus ender flyttefasen i eit felt som ikkje er fjell skal kvar raude sigerspoengmarkør flyttast etter dersom den som reiste saka har ei bygning ved det nye feltet òg. Markøren skal plasserast slik at den framleis ligg mellom eininga og ei av bygningane til den spelaren.

Lagnadskort merka *flytting* kan spelast etter at ein har byrja flyttinga: dersom ein finn eit landfelt med eit skip eller fjell med ein nybrottsmann kan ein etterpå spele kort som gjer at ein kan flytte inn på feltet i same steget; kort som gjev ekstra flyttesteg kan spelast etter at det eller dei vanlege er utført.

## Utforsking

Prøver ein å flytte til eit ukjend felt (berre mogleg innanfor randbrikkane), *utforskar* ein feltet, og flytter til det om flyttereigane tillet det – elles vert ein ståande, men det tel likevel som eit flyttesteg.

Ved utforsking kastar ein to tísida terningar, ein grøn og ein raud.

Den grønne terningen avgjer kva for terreng ein kjem til. Ein legg 2 til terningkastet for kvart fjell som grensar til feltet og 1 for kvart anna landfelt, men aldri meir enn 4, og slå opp terrenget i venstre del av utforskingstabellen. Dersom det ikkje er att fleire terrengbrikkar av rett slag, kastar ein om att den grønne terningen.

Vert terrenget myr, åker, eng eller skog skal det leggjast ein talmarkør oppå terrengbrikken. Den raude terningen avgjer kva for tal den skal ha etter høgre del av utforskingstabellen. Dersom det ikkje er ledige markørar med denne verdien, aldast feltet til ein når ein verdi som er tilgjengeleg.

Spelaren som oppdaga feltet får ei vare av det slaget som vert produsert der. Er det ikkje att varekort av rett slag, eller dersom terrenget er fjell, får han eit lagnadskort.

Lagnadskort merka *utforsking* må spelast før ein kastar terningane.

Utforsking			
1–4		1	11
5	 +1	2	2
6	 +1	6	6
7–9	 +1	7	12
10	 +1	8	8
11+	 +2	10	10