

Räuber der Nordsee - KSR

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Ressourcen sind beschränkt vorhanden.

Ablauf eines Zuges:

ARBEITEN:

- a) Der Spieler setzt 1 seiner Arbeiter auf ein freies Einsetzfeld eines Gebäudes. Dazu gibt es 8 Gebäude im unteren Spielplanbereich. Arbeiter kommen in 3 Farben vor und ändern ggf. die Aktion eines Gebäudes. Je nach Gebäude müssen die eingesetzten Arbeiter in bestimmten Farben sein.
 - b) Der Spieler nutzt die Aktion des Gebäudes (wenn er will).
 - c) Der Spieler nimmt 1 Arbeiter von einem anderen Gebäude zurück (als zuvor) zu sich und führt auch die Gebäude-Aktion aus (wenn er will).
- ◆ Außer "Mannschaftsaktion des Weisen" darf je Zug jede Aktion 1-mal erfolgen.

ODER

PLÜNDERN:

- ◆ Wer plündern will, braucht
- ... eine ausreichend große Mannschaft.
 - ... genügend Proviant und ggf. Gold.
 - ... einen Arbeiter der passenden Farbe.
- ◆ Jede Siedlung (Kloster, Festung, Außenposten) erfordert Unterschiedliches. Für Häfen entfällt Schritt 3, sie geben immer 1 SP. Schritte beim Plündern:

- 1) 1 Arbeiter (dauerhaft) auf ein freies Einsetzfeld einer Siedlung setzen.
- 2) Erforderlichen Proviant und Gold in allg. Vorrat zahlen.
- 3) Angezeigte Anzahl Würfel werfen und **Militärische Stärke** ermitteln. **Entsprechend Siegpunkte** (SP) abtragen.

Beispiel: Das linke Kloster des Spielplanes bringt bei Stärke 12 u.m. = 4 SP und bei Stärke 20 u.m. = 6 SP.

Militärische Stärke:

- = Würfelergebnis
- + Mannschaftsstärke (links oben auf Mannschafts-Mitgliederkarten)
- + Mannschaftsaktionen (unten links auf Mannschaftskarte)
- + Rüstungsstärke

Erreicht man 50 SP, dreht man seine Schiffskarte auf die Seite mit 50 SP nach oben und beginnt mit dem Punktezähler wieder bei "0".

- 4) Ggf. gibt es extra SP aufgrund bestimmter Mannschafts-Mitglieder.
- 5) **1 neuen Arbeiter und Beute aufnehmen** und in eigenen Vorrat legen:
 - ... Jede Siedlung hat 2 Beutefelder und 1 Arbeiter oben darin.
 - ... Der Plünderer nimmt die gesamte Beute und den Arbeiter genau eines Beutefelds an sich.
 - ... *Schritt 5 wird unabhängig von der Militärischen Stärke ausgeführt.*
- 6) Ggf. ist das Nehmen von **Walküren** (schwarzer Kopf) abzuwickeln.
 - ... Jede genommene Walküre erfordert den Abwurf 1 Mannschafts-Karte.
 - ... Hat man mehr Walküren als Mannschafts-Mitglieder, wirft man die überschüssigen Walküren in den allgemeinen Vorrat ab.
 - ... Der jeweilige Spieler setzt seinen Marker je (nach evtl. Reduzierung) genommener Walküre um 1 vor auf der Walküren-Leiste (schwarz).
 - ... Danach kommen seine Walküren in den allgemeinen Vorrat.

Ende eines Spielzuges:

Der aktive Spieler darf jetzt max. 8 Silber, 8 Proviant + 8 Handkarten haben.

Spielende:

Es gibt folgende Bedingungen, die das Spielende auslösen können:

- ➔ Es ist nur noch 1 Set mit Beute in den Festungen. 1 von 6 Beutefeldern ist also noch gefüllt.
- ➔ Der Stapel mit Darbringungs-Plättchen ist leer. Es dürfen aber noch offene Plättchen ausliegen.
- ➔ Es gibt keine Walküren mehr auf dem Spielbrett.

! Tritt einer der o.a. Fälle ein, beendet der aktive Spieler noch seinen Zug + alle begonnenen Aktionen.*
 ● Danach hat jeder Spieler (inkl. Auslöse-Spieler) noch genau 1 Zug.

Endwertung:

Jeder Spieler wertet noch weitere SP:

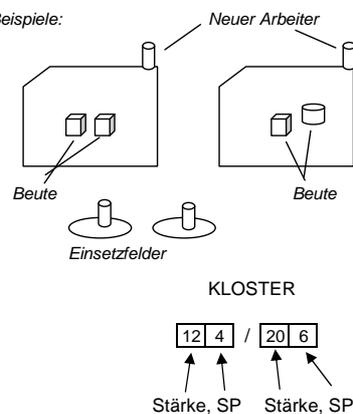
- a) Walküren-Leiste: 0 - 15 SP
- b) Rüstungs-Leiste: 0 - 6 SP
- c) SP aus gesammelten Darbringungs-Plättchen
- d) SP aus bestimmten Mannschafts-Mitgliedern
- e) Beute:
 - je 1 Gold = 1 SP, je 1 Eisen = 1 SP, je 2 Vieh = 1 SP

Der Spieler mit höchsten Gesamt-SP gewinnt das Spiel. Patt: Beteiligter, der höher auf Walküren-Leiste ist, siegt.

Sonst: Beteiligter, der höher auf Rüstungs-Leiste ist, siegt.

*Gemäß Rückfrage beim Verlag bedeutet das, dass der Spieler durchaus seinen kompletten Zug mit den dabei möglichen Aktionen machen darf. Die Regel-Formulierung lässt m. E. anderes vermuten.

Beispiele:



Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.04.17
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de