

Walhalla - KSR

Das Spiel geht über 3 Durchgänge. Der Zugspieler führt 3 Phasen aus.

1) Drachenboot ziehen / an Bord gehen:

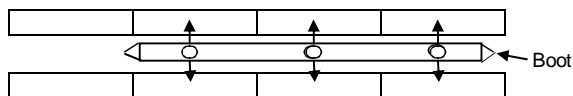
- Der Spieler muss 1 Drachenboot vom Bootsstapel ziehen. Die beiden farbneutralen Plätze im Boot darf er mit je einem eigenen Wikinger besetzen, Er kann aber auch darauf teilweise/voll verzichten.
- Der farbige Platz im Boot darf vom Spieler der entsprechenden Farbe mit 1 eigenem Wikinger besetzt werden (das ist ggf. auch der aktive Spieler).
- Es kann also ein Boot ohne Wikinger bleiben.

2) Drachenboot auf Eroberungszug schicken:

- Der aktuelle Spieler setzt das Drachenboot parallel zu den Landzungen, bis zum Anstoß an der Küste des Spielplanes ODER an ein anderes Drachenboot angrenzend. Der Spieler bestimmt Ausrichtung des Bootes.
- Es kann eine beliebige freie Anlegeposition in einem der 4 Fjorde gewählt werden. Der Drache darf nur in einen der 4 Fjorde einfahren, wenn er an mind. 1 Geländefeld (nicht Landspitzen) anlegen kann.

3) Von Bord gehen:

- Nach dem Anlegen gehen alle Wikinger von Bord:
- Der Wikinger am nächsten zum Spielplan geht zuerst an Land, dann der mittlere und dann der letzte.
- Es dürfen nur Geländefelder genau links/rechts am Platz jedes Wikingers im Drachenboot betreten werden.



a) Wenn das Zielfeld frei ist und folgendes darstellt:

KULTSTÄTTE = 1 Aktionskarte vom Nachziehstapel aufnehmen.

WÄLDER = Siegpunkte des Feldes auf Zählleiste abtragen.

DÖRFER und WEIZENFELDER = siehe Raubzug

b) Wenn das Zielfeld durch fremden Wikinger besetzt ist:

Der Verteidiger entscheidet sich dafür ...

ENTWEDER den Kampf zu verlieren = den Wikinger nach Walhalla schicken. Angreifer besetzt das Feld und führt dessen Aktion aus.

ODER den Kampf zu gewinnen =

Verteidiger: zieht 1 eigenen Wikinger von Walhalla nach Asgard.

Angreifer: zieht den eigenen Wikinger nach Walhalla.

Wer keinen Wikinger in Walhalla hat, kann nicht verteidigen.

c) Wenn das Zielfeld durch einen eigenen Wikinger besetzt ist:

Gibt es kein freies oder fremd besetztes Feld, muss der Wikinger nach Midgard (aktiver Vorrat des Spielers).

Aktionskarten spielen (hier Auswahl: Ausspiel während eines Raubzuges):

Wann? Während der Phase "von Bord gehen" bzw. am Ende eines Raubzuges. Karte offen auf Ablagestapel legen.

JAGD = Bei Besetzung eines Waldes gibt es doppelte Siegpunkte.

ATTACKE (Beil) = Karte vor Angriff auf einen Wikinger eines Mitspielers spielen, der damit auf jeden Fall den Angriff verliert.

SCHUTZSCHILD = Spielt man aus, um den Angriff eines gegnerischen Wikingers abzuwehren. Karte wirkt nicht gegen die Karte "Attacke". Karte kann auch ohne Wikinger in Walhalla gespielt werden.

Aktionskarten verkaufen:

Soll ein Wikinger (eigener/fremder) an Bord gehen und es ist kein Wikinger in Midgard (Vorrat), kann man Wikinger aus Asgard nach Midgard holen. Jeder Wikinger kostet 1 Aktionskarte und 1 Punkt.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Die folgenden Schritte nach einem Raubzug (Durchgang) ausführen:

Ende eines Raubzuges (gibt es 3x in der Partie):

- Alle 12 Drachenboote waren auf Eroberungszug oder kein Spieler hat mehr Wikinger in Midgard (eigener Vorrat).
- Jeder Spieler kann nun noch beliebig viele Aktionskarten verdeckt spielen. Alle Karten werden zeitgleich aufgedeckt und ausgeführt.
- Nach jedem Raubzug gibt es eine **Landzungenwertung**.
Je Landzunge und je Spieler werden die **Wikinger** dort gezählt und **dazu 1 - 2 Bonus-Punkte** für die Besetzung von **Dörfern** und aus ausgespielten **Aktionskarten**. Der Spieler mit der **höchsten Summe für eine Landzunge** bekommt 6, 7 oder 8 Siegpunkte je nach äußerster Landspitze.
Der zweite bekommt 3, 4 oder 5 Punkte für die innere Landspitze.
Patt Platz 1: Punkte von Platz 1 und 2 aufgerundet aufteilen, Platz 2 = 0 P.
Patt Platz 2: Punkte von Platz 2 aufgerundet aufteilen.
Je besetztem Weizenfeld = 1, 2 oder 3 Punkte je nach Nummer des Durchganges auf Zählleiste abtragen.

Neuer Raubzug (nur vor 2. + 3. Durchgang):

Wikinger auf Dörfern, Wäldern und Kultstätten kommen nach Asgard.
Wikinger auf Weizenfeldern bleiben darauf stehen.
Drachenboote mischen und verdeckt bereitlegen.
Neuer Startspieler: linker Nachbar des bisherigen Startspielers.

Nachschub nach einem Raubzug (nur vor 2. + 3. Durchgang):

Wikinger in Walhalla je Spieler zählen und evtl. Aktionskarten "Walhalla".
Gemäß Angabe der Nachschubleiste bekommen die Spieler Wikinger nach Midgard, sofern in Asgard vorhanden.
Patt: Jeder Spieler erhält den Nachschub seines Ranges. Nachfolgeränge folgen direkt (z.B.: 4er Spiel: 1. Rang = jeder 8 Wikinger, 2. Rang = jeder 7).
Wer keine Wikinger in Walhalla hat, belegt trotzdem einen Rang.

Heldenauszug aus Walhalla (nur vor 2. + 3. Durchgang):

Von allen Spielern werden so viele Wikinger aus Walhalla genommen und nach Asgard gelegt, wie der/die Spieler mit der niedrigsten Anzahl an Wikingern in Walhalla hat. Hat ein Spieler keine Wikinger in Walhalla, werden auch keine entfernt.

Schlusswertung und Spielende nach 3. Raubzug:

Je von ihm besetztem Geländefeld erhält der jeweilige Spieler 1 Punkt.

Dann erhält der Spieler mit den meisten Wikingern in Walhalla 6 Punkte, der zweite 4 Punkte.

Patt auf Platz 1: Punkte von Platz 1 und 2 aufgerundet aufteilen. 2. Platz: 0

Patt auf Platz 2: Punkte von Platz 2 aufgerundet aufteilen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R.Winner - 01.03.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet: www.hall9000.de

roland.winner@gmx.de