

Wikinger (HiG) - KSR	Grundsätzliches:
<p>Das Geld der Spieler wird offen gehalten. Es werden 6 Durchgänge zu je 4 Phasen gespielt, in denen die Plättchenstapel von links nach rechts durchgespielt werden. Es können 14 Schiffe vorkommen. Jedes der 62 Inselplättchen kommt je 21x vor als Anfang-, Mittel-, Endstück.</p> <p>1.) Neues Angebot:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zu Beginn eines Durchganges werden 12 Plättchen und 12 Figuren ausgelegt. Die Plättchen kommen vom fälligen nächsten Stapel am Pfeil und werden offen auf die Felder neben dem Drehrad ausgelegt. - Das 1. aufgedeckte Inselplättchen muss neben die "0" gelegt werden, jedes weitere im Uhrzeigersinn (1, 2 usw.). - Das zuerst aufgedeckte Wikingerschiff muss neben die "11", weitere Schiffe neben die 10, 9, 8 usw. gelegt werden. - Danach zieht der Startspieler 12 Figuren aus dem Beutel und sortiert sie nach Farben. Von "0" an aufsteigend platziert er die Farben um das Drehrad = je 1 Figur je Plättchen. Reihenfolge der Farben: blau - gelb - grün - rot - schwarz - grau <p>2.) Kombination (Plättchen mit Figuren) erwerben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beginnend mit dem Startspieler MUSS jeder Spieler pro Zug jeweils genau 1 Kombination erwerben. Kosten: Angabe neben dem Drehrad, also 0 - 11 Gold. - Die Kombination wird sofort in den Festlandwinkel gelegt. Legt der Spieler sein <u>1.</u> Schiffs- oder <u>Inselplättchen</u> aus, legt er gleichzeitig auch sein <u>Startplättchen</u>. a) Ein Wikingerschiff MUSS anfangs in die 1. Reihe bei einer der 3 vorgegebenen Spalten eingesetzt werden. Diese 3 Plätze sind vorrangig (Reihenfolge frei) zu belegen. Das 4. und weitere Schiffe müssen Kontakt zu schon eingesetzten Schiffen haben. b) Ein Inselplättchen MUSS wie folgt in eine der anderen Reihen eingesetzt werden: <ul style="list-style-type: none"> - Ein neues Inselplättchen muss entweder ein anderes <u>Inselplättchen</u> oder den Winkel mit <u>einer Seite</u> berühren. - Die eindeutige Ausrichtung muss eingehalten werden. - Nur passende Seiten dürfen aneinander stoßen. - Passt das Inselplättchen nicht, wird es aus dem Spiel genommen und die Figur links oben auf das Festland zum Bootsmann gestellt. c) Einsatz der Figur (bedroht = flachlegen): <ul style="list-style-type: none"> - Passt das gelegte Inselplättchen zur erworbenen Figur, d.h., die Farbe links am Rahmen ist wie bei der Figur, wird die Figur auf dieses Plättchen gestellt, wo sie bleibt. Der Spieler darf aber stattdessen auch die Figur zum Bootsmann (grau) stellen. - Wird das Inselplättchen in eine <u>unpassende</u> Reihe gelegt, d.h., die Farbe links am Rahmen ist nicht die der Figur, wird die Figur zum Feld des Bootsmannes gestellt. Man muss Plättchen nicht zur Figur passend einsetzen. - Eine Figur mit <u>Wikingerschiff</u> zieht zum <u>Bootsmann</u>. - Jedes Inselplättchen trägt nur 1 Figur. - Jede Figur darf nur in der Reihe ihrer Farbe oder beim Bootsmann stehen. - Auf das Festland passen beliebig viele Figuren. - Es wird solange reihum gespielt, bis alle 12 Felder leer sind. <p>3.) Drehrad bewegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nach einem Erwerb von der "0" wird das Drehrad im Uhrzeigersinn solange gedreht, bis wieder 1 Figur an der "0" steht. - Wenn alle Felder um das Drehrad leer sind, kommt es zu einer kleinen oder großen Wertung. <p>4.) Nächster Durchgang: Nach einer Wertung wandert die Startspielerfigur nach links. Es geht weiter mit Phase 1.</p>	<p>Grundsätzliches:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Von der "0" darf nur gekauft werden, wenn die Figur dort die einzige ihrer Farbe am Drehrad ist. Wer keine andere Kombination kaufen kann, muss aber trotzdem von der "0" nehmen. - Es darf generell jede Kombination erworben werden. Man darf jederzeit 1:1 Siegpunkte in Gold tauschen und setzt den Wertungsstein sofort zurück, nicht < 0. - Man muss nicht Punkte in Geld tauschen, um von anderen Feldern als der "0" kaufen zu können.
	WERTUNGEN:
	<p><u>KLEINE Wertung (nach 1., 3. und 5. Durchgang):</u> Jeder Goldschmied (gelb) auf Insel = 3 Gold Auszahlung.</p> <p><u>GROSSE Wertung (nach 2., 4. und 6. Durchgang):</u> Beginnend mit Startspieler reihum werten. Die Figuren werden von oben nach unten gewertet.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1) Bootsmänner (Einsatz bis zur Endrunde freiwillig): Nach der Runde 6 <u>müssen</u> Bootsmänner genutzt werden. Je 1 Bootsmann bringt <u>alle Figuren einer Farbe</u> bei ihm ODER <u>1 Figur jeder</u> vorhandenen Farbe bei ihm auf freie Inseln. Jeder verwendete Bootsmann geht aus dem Spiel. <u>Nach dem 6. Durchgang</u> müssen alle Bootsmänner, soweit möglich, eingesetzt werden. ● 2) Wikingerschiffe (mit Segeln in verschied. Farben): Ein Wikingerschiff bedroht Figuren, die senkrecht darunter stehen. Das gilt bis inkl. der Reihe in Farbe des Segels. Folge der Bedrohung: kein Gold, keine Punkte. Die Bedrohung ist für alle folgenden Figuren zu prüfen. ● 3) Kämpfer (schwarz): Steht ein Kämpfer auf einem Inselplättchen direkt unterhalb eines Wikingerschiffes, wehrt er die Bedrohung ab. Dafür erhält der Besitzer des Kämpfers, das, was das Schiff zeigt: Siegpunkte oder Gold. ● 4) Adlige (rot): Für jeden Adligen auf einem Inselplättchen = 2 Siegpunkte. ● 5) Späher (grün): Für jeden Späher auf einem Inselplättchen = 1 Siegpunkt. 1 Goldschmied oder 1 Fischer in Spalte unterhalb des Spähers gibt für den Späher je 1 Siegpunkt für jede dieser Figuren. ● 6) Goldschmiede (gelb): Für jeden Goldschmied auf einem Inselplättchen = 3 Gold. ● 7) Fischer (blau): Er wertet ausser beim Späher erst bei der Schlusswertung.
	SCHLUSSWERTUNG (nach Wertung des 6. Durchganges):
	<p>Wikingerschiffe kosten Gold/Punkte, wenn sie nicht durch Kämpfer abgewehrt werden. Kosten = Angabe auf dem Schiff. Gold bringt je 5 Gold = 1 Siegpunkt. Rest bleibt beim Spieler. Bootsmänner: Der Spieler mit den meisten übrigen Bootsmännern erhält 10 Punkte, bei Patt erhält jeder Beteiligte 10 Punkte. Fertige Inseln: 7 Siegpunkte für die meisten kompletten Inseln bei einem Spieler. Bei Patt erhält jeder Beteiligte 7 Punkte. Längste Insel: 5 Punkte für längste fertige Insel (Plättchen), bei Patt erhält jeder Beteiligte 5 Punkte. Über- und Unterversorgung (1 Fischer versorgt 5 Figuren): Jeder Spieler zählt <u>alle</u> seine Figuren (auch beim Bootsmann). Jeder <u>unbedrohte Fischer</u> auf einer Insel versorgt 4 weitere Figuren. Bedrohte Fischer oder Fischer auf Festland müssen mitversorgt werden. Jede Figur, die nicht versorgt werden kann = minus 1 Punkt. Jede Figur, die mehr versorgt werden könnte = plus 2 Punkte.</p> <p>Spielende: Nach der Schlusswertung gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Patt: mehr Gold zählt. Erneut Patt: Es gibt mehrere Sieger.</p>
	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.08.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>