

WIKINGER

Michael Kiesling

Die Spieler entdecken als Anführer eines Wikingerstammes nach und nach die Inseln vor ihrem Festland. Dort siedeln sie Handwerker und Adlige an. Sie postieren ihre Kämpfer, um die herannahenden feindlichen Schiffe abzuwehren und dadurch Ruhm und Gold zu erlangen. Nach 6 Durchgängen steht der erfolgreichste Wikingerstamm fest.

Spielmaterial

- **1 Spielplan** mit Drehrad
(Zusammenbau siehe Seite 6)



- **8 Spielersteine**
(je 2 in elfenbein, orange, hellbraun und braun)



- **45 Goldstücke**
(10 x 10er-Goldstücke, 15 x 5er-Goldstücke und 20 x 1er-Goldstücke)



- **1 Startspielerfigur**



- **1 Stoffsack**
(zum Aufbewahren der Figuren)



- **4 Winkel (Festland)**



- **4 Wertungstafeln**



Vorderseite Rückseite

- **78 Figuren** (je 13 in den Farben:

blau = Fischer, gelb = Goldschmied, grün = Späher, rot = Adliger, schwarz = Kämpfer, grau = Bootsmann)



- **76 Plättchen** (62 Inselplättchen und 14 Schiffsplättchen) darunter 4 Startplättchen mit besonders gekennzeichnetener Rückseite



- **25 Sonderplättchen** für die »Version für Fortgeschrittene«
(Regeln auf dem Beiblatt)



- **dieses Regelheft**

- **ein Beiblatt mit den Regeln für Fortgeschrittene**

Spielvorbereitungen

Jeder Spieler erhält:

- **1 Winkel** als Festland. Er dient als Ausgangspunkt für die eigene Auslage.
- **2 Spielersteine**. Einen davon stellt er als Wertungsstein auf das Feld 10 der Wertungsleiste, der andere wird oben auf den Winkel zur Kennzeichnung der Spielerfarbe gestellt.
- **1 Startplättchen**. Wenn der Spieler sein erstes Plättchen vom Drehrad erwirbt und auslegt (siehe Seite 3), legt er auch das Startplättchen in eine der unteren 5 Reihen rechts an den Winkel. (Bei weniger als 4 Spielern werden die überzähligen Startplättchen aus dem Spiel genommen.)
- bei 2 Spielern 30 Gold, • bei 3 Spielern 25 Gold, • bei 4 Spielern 20 Gold.
- eine **Übersichtstafel**.

Außerdem wird bereitgelegt:

- Der **Spielplan** mit befestigtem Drehrad wird in die Tischmitte gelegt. Auf ihm sind **Ablagefelder** für die Plättchen und die Sonderplättchen, das **Drehrad** mit Angebotsfeldern sowie eine **Wertungsleiste** für die Siegpunkte zu sehen.
- Die verbleibenden **72 Plättchen** werden gut gemischt und daraus **6 Stapel zu je 12 Plättchen** gebildet. Diese 6 Stapel werden verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans gelegt.
- Die übrigen **Goldstücke** bilden die Kasse.
- Alle **78 Figuren** werden in den **Stoffsack** gefüllt und gut durchgeschüttelt.
- Der jüngste Spieler wird **Startspieler** und erhält das Wikingerschiff als Startspielerfigur.



Ablagefelder für die 6 Plättchenstapel mit Symbolen für die Wertungen

Übersicht des Spielablaufs

Das Spiel besteht aus **6 Durchgängen**, in denen die 6 Plättchenstapel von links nach rechts (siehe Ablagefelder Seite 1) durchgespielt werden.

Zu Beginn eines jeden Durchgangs wird **ein Angebot** (= 12 Plättchen mit 12 Figuren) **ausgelegt** (siehe nebenstehendes Beispiel »Ein fertiges Angebot«). Dazu nimmt der Startspieler den Plättchenstapel, der dem Pfeil am nächsten ist, und legt die Plättchen nach und nach offen auf die 12 quadratischen Felder neben das Drehrad.

Dabei muss er Folgendes beachten:

- Das zuerst aufgedeckte **Inselplättchen** muss neben die »0« gelegt werden. Jedes weitere Inselplättchen wird jeweils auf das nächst-teurere Feld gelegt (1, 2, 3 usw.).
- Das zuerst aufgedeckte **Wikingerschiff** muss neben die 11 gelegt werden. Jedes weitere Wikingerschiff wird auf das nächst-billigere Feld gelegt (10, 9, 8 usw.).

Nun zieht der Startspieler 12 Figuren aus dem Stoff sack und sortiert sie nach Farben. Von »0« an aufsteigend platziert er die einzelnen Farben um das Drehrad (jeweils 1 Figur neben 1 Plättchen). Er platziert immer erst alle Figuren einer Farbe, bevor er die nächste Farbe platziert. Dabei gilt folgende Reihenfolge: Von »0« aufsteigend die **blauen Fischer**, dann die **gelben Goldschmiede**, dann die **grünen Späher**, dann die **roten Adligen**, dann die **schwarzen Kämpfer** und zuletzt die **grauen Bootsmänner**. Falls eine Farbe nicht vorhanden ist, wird sie übersprungen.

Nun erwerben die Spieler reihum **Kombinationen** (= 1 Plättchen mit zugehöriger Figur) und legen diese in ihre eigene Auslage. Wenn alle 12 Plättchen und Figuren erworben wurden, endet ein Durchgang und eine Wertung findet statt.

- Nach dem 1., 3. und 5. Durchgang findet eine Kleine Wertung statt.
- Nach dem 2., 4. und 6. Durchgang findet eine Große Wertung statt.
- Nach dem 6. Durchgang findet zusätzlich noch die Schlusswertung statt.

KOMBINATION (PLÄTTCHEN MIT FIGUR) ERWERBEN

Beginnend mit dem Startspieler **muss** jeder Spieler pro Zug jeweils genau 1 Kombination erwerben und bezahlen. Der Spieler bezahlt den Preis, der neben der gewählten Kombination auf dem Drehrad steht. Die Kombination bringt er in seiner Auslage unter (siehe Seite 3). Es wird im Uhrzeigersinn so lange weiter gespielt, bis alle 12 Felder leer sind. (Z. B. erwirbt bei 4 Spielern jeder Spieler 3 Kombinationen.)

- Von der »0« darf nur genommen werden, wenn die Figur dort die Einzige ist, die von ihrer Farbe am Drehrad steht (siehe Bild 1). Abgesehen davon kann man jede Kombination seiner Wahl erwerben. (Siehe **Beispiel: Ein fertiges Angebot**. Der Spieler könnte z. B. einen **Kämpfer** für 8 erwerben oder einen **Fischer** für 1.)
- Wer keine Goldstücke mehr hat oder nicht genug Goldstücke, um die billigste Kombination (abgesehen von der »0«) zu kaufen, muss von der »0« nehmen, auch wenn er damit obige Regel verletzt.
- Die Spieler dürfen jederzeit Siegpunkte in Goldstücke (Verhältnis: 1 Siegpunkt = 1 Goldstück) umtauschen. Die getauschten Siegpunkte werden sofort auf der Wertungsleiste abgezogen. Dabei darf der Wertungsstein eines Spielers nur bis zur »0« zurückgesetzt werden. Es dürfen also keine Siegpunktschulden gemacht werden (ebenso wenig wie Goldschulden). Der Spieler ist aber nie verpflichtet, Siegpunkte zu tauschen, um nicht von der »0« nehmen zu müssen.

DREHRAD BEWEGEN

Sollte nach dem Erwerb einer Kombination der Platz neben der »0« leer sein, wird das Drehrad im Uhrzeigersinn so lange gedreht, bis neben der »0« wieder eine Kombination liegt (siehe Bild 2). Damit verbilligen sich die Preise für alle Kombinationen, die noch auf dem Spielplan liegen.



Der Stapel, der am nächsten zum **Pfeil** liegt, wird um das Drehrad ausgelegt.



Die Reihenfolge der Farben für das Platzieren der Figuren.

Beispiel:
Ein fertiges Angebot
Es wurde kein **Späher** gezogen.



Beispiel Erwerb von »0«: Bevor man die Kombination mit dem **Fischer** neben »0« erwerben darf, müssen zuerst die Kombinationen neben 1 und 2 erworben werden (dabei ist die Reihenfolge egal).



Symbol
Kleine Wertung
Symbol
Große Wertung
Symbol
Schlusswertung

Beispiel Drehrad bewegen:



Bild 1:
Der letzte **Fischer** neben der »0« wird genommen, es liegt nun nichts mehr neben der »0«.

Bild 2:
Nun wird das Rad so weit gedreht, bis wieder ein Plättchen und eine Figur neben der »0« liegt.




Plättchen anlegen und Figur unterbringen

DAS EIGENE SPIELFELD


Der Festlandwinkel ist Ausgangspunkt der Auslage jedes Spielers. Er markiert die **Reihen** (jeweils eine für **Wikingerschiffe**, **Kämpfer**, **Adlige**, **Späher**, **Goldschmiede** und **Fischer**). In jede Reihe können beliebig viele Plättchen gelegt werden.

ANLEGEN DER PLÄTTCHEN ...

In einem Spielzug wird immer 1 Kombination erworben. Diese wird sofort ins eigene Spielfeld gelegt.

 Wurde ein **Wikingerschiff** erworben, muss es in die erste Reihe gelegt werden:

- Die **ersten 3 Plätze** der Schiffs-Reihe müssen in beliebiger Folge **zuerst** belegt werden. Weitere Schiffe müssen so angelegt werden, dass sie Kontakt zu einem schon liegenden Schiff haben.

 Wurde ein **Inselplättchen** erworben, muss es nach folgenden Regeln passend in eine der anderen 5 Reihen gelegt werden:

- Ein Inselplättchen muss immer so gelegt werden, dass es entweder ein anderes Inselplättchen oder den Winkel mindestens **mit einer Seite** berührt.
- Alle Inselplättchen haben eine eindeutige Ausrichtung und dürfen nicht umgekehrt angelegt werden (z. B. um mit einem linken Insel-Anfang eine Insel rechts abzuschließen).
- Es darf nicht so gelegt werden, dass unpassende Seiten aneinander stoßen (Meer an Land oder umgekehrt).
- Passt das Inselplättchen nicht, wird es aus dem Spiel genommen und die Figur links oben auf das Festland zum **Bootsmann** gestellt.

Hinweis: Legt der Spieler sein erstes Schiffs- oder Inselplättchen in seine Auslage, legt er gleichzeitig auch sein **Startplättchen** (siehe Seite 1).



... UND UNTERBRINGEN DER FIGUREN

- Wird ein Inselplättchen in diejenige **Reihe** gelegt, die **zur gleichzeitig erworbenen Figur passt**, wird die Figur sofort auf **dieses Inselplättchen** gestellt (z. B. **gelbe Goldschmiedfigur** in die **Goldschmied-Reihe**), nicht auf ein anderes in der gleichen Reihe. Einmal auf ein Inselplättchen gestellt, verbleibt die Figur dort bis zum Spielende. Falls der Spieler die Figur nicht auf das Inselplättchen stellen will, kann er sie auch zum Feld des **Bootsmanns** neben das Festland stellen.
- Wird das Inselplättchen in eine **andere Reihe** gelegt, wird die Figur **zum Festland** neben das Feld des **Bootsmanns** gestellt. Der Spieler ist nicht verpflichtet, in die Reihe der erworbenen Figur zu legen, auch wenn dies möglich ist. Die Figuren auf dem Festland können später in der Großen Wertung (siehe Seite 4) von **Bootsmännern** auf die Inseln gebracht werden.
- Die Figur, die zusammen mit dem **Wikingerschiff** erworben wurde, muss zum Festland neben das Feld des **Bootsmanns** gestellt werden.
- Handelt es sich bei der erworbenen Figur um einen **Bootsmann**, wird er immer auf seinen Platz auf das Festland gestellt.
- Auf 1 Inselplättchen darf nur 1 Figur stehen.
- Jede Figur kann nur in der Reihe ihrer Farbe stehen.
- Es werden nie Plättchen oder Figuren in die Auslage der Mitspieler gelegt oder an diese abgegeben.
- Auf das Festland dürfen beliebig viele Figuren gestellt werden.

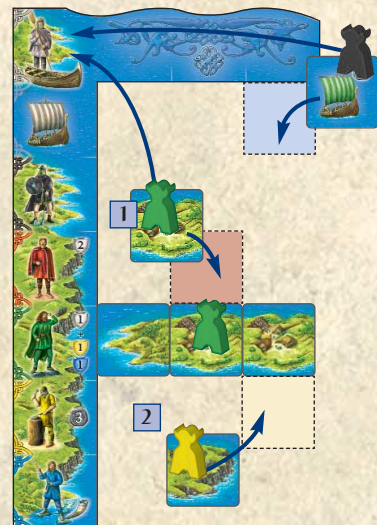


Beispiel Anlegen:
In dieser Situation dürfen auf die **gepunkteten Plätze** Schiffsplättchen und auf die **schraffierten Plätze** Inselplättchen gelegt werden.



Das Inselplättchen darf nicht kopfüber angelegt werden.

Meer darf nicht an Insel anstoßen.



Beispiel 1: Das Inselplättchen wird in die Reihe der **Adligen** gelegt und die **Späherfigur** wird aufs Festland gestellt.

Beispiel 2: Das Inselplättchen wird in die Reihe der **Goldschmiedes** gelegt und die Figur darauf gestellt.

Wertungen

Wenn die Felder um das Drehrad leer sind, kommt es entweder zu einer Kleinen oder zu einer Großen Wertung. Punkte oder Gold gibt es nur für Figuren, die auf den Inselplättchen stehen. Dabei ist es egal, ob die Insel fertig ist oder nicht.

KLEINE WERTUNG



Die Kleine Wertung findet nach dem 1., 3. und 5. Durchgang statt. Für jeden **Goldschmied**, der sich auf einem Inselplättchen befindet, erhält man **3 Goldstücke**. Wird ein **Goldschmied** von einem Wikingerschiff bedroht (siehe Große Wertung), gibt es keine Goldstücke.

GROSSE WERTUNG (Kurzversion siehe Vorderseite Wertungstafel)



Die Große Wertung findet nach dem 2., 4. und 6. Durchgang statt. Reihum führen die Spieler – beim Startspieler beginnend – alle Aktionen und Wertungen aus. Dabei markiert jeder Spieler seine Punkte sofort auf der Wertungsleiste des Spielplans. Die Figuren werden von oben nach unten gewertet.



1.) Bootsmänner: Nur zu Beginn einer Großen Wertung können mit dem **Bootsmann** Figuren, die noch auf dem Festland stehen, auf die Inseln gebracht werden. **1 Bootsmann** bringt entweder **alle Figuren einer Farbe** oder **1 Figur von jeder vorhandenen Farbe** auf freie Inselplättchen. Dabei gelten weiterhin alle Regeln für das Unterbringen der Figuren. In einem Zug können beliebig viele **Bootsmänner** eingesetzt werden. Es dürfen nur Figuren vom Festland auf die Inseln gebracht werden. Figuren, die schon auf den Inseln stehen, dürfen nicht bewegt werden. Jeder **Bootsmann**, der Figuren übergesetzt hat, wird aus dem Spiel genommen.

Bei der dritten Großen Wertung (nach dem 6. Durchgang) **müssen** alle **Bootsmänner** eingesetzt werden, sofern sie Figuren vom Festland zu freien Inselplättchen bringen können!



2.) Wikingerschiffe: Ein Wikingerschiff bedroht Figuren, die senkrecht darunter stehen. Die Bedrohung reicht bis einschließlich zu der Reihe, welche die gleiche Farbe wie das Segel des Wikingerschiffs hat. Wird eine Figur von einem Wikingerschiff bedroht, gibt es weder Goldstücke noch Siegpunkte. Zur besseren Übersicht bei der Wertung werden bedrohte Figuren hingelegt (siehe Beispiel Seite 5).



3.) Kämpfer: Wenn ein **Kämpfer** auf einem Inselplättchen direkt unterhalb eines Wikingerschiffs steht, wehrt er die Bedrohung durch das Schiff ab. Dafür erhält der Spieler das, was auf dem Wikingerschiff angegeben ist – Siegpunkte oder Goldstücke.



4.) Adlige: Für jeden **Adligen**, der sich auf einem Inselplättchen befindet, erhält man **2 Siegpunkte**. Wird ein **Adliger** von einem Wikingerschiff bedroht, gibt es keine Siegpunkte.



5.) Späher: Für jeden **Späher**, der sich auf einem Inselplättchen befindet, erhält man **1 Siegpunkt**. Außerdem erhält man jeweils **1 Siegpunkt** für einen **Goldschmied** und einen **Fischer**, welche sich auf einem Inselplättchen senkrecht unterhalb des **Spähers** befinden. Wird der **Späher** von einem Wikingerschiff bedroht, gibt es keine Siegpunkte, auch nicht für **Goldschmiede** und **Fischer**, die unbedroht sind.



6.) Goldschmiede: Für jeden **Goldschmied**, der sich auf einem Inselplättchen befindet, erhält man **3 Goldstücke**. Wird ein **Goldschmied** von einem Wikingerschiff bedroht, gibt es keine Goldstücke.



7.) Fischer: Der **Fischer** ist für die Versorgung zuständig, welche aber erst in der **Schlusswertung** berücksichtigt wird. Bei der Großen Wertung zählt er nur im Zusammenhang mit dem **Späher**.



Welche Wertung stattfindet, wird immer durch das letzte freie Wertungssymbol angezeigt.



Wertungstafel mit Kurzversion der Großen Wertung



Beispiel Bootsmann: Von diesen Figuren auf dem Festland kann **1 Bootsmann** 1 der folgenden Kombinationen auf Inselplättchen bringen:

- 3 Fischer oder
- 1 Goldschmied oder
- 2 Späher oder
- 3 verschiedenfarbige (1 Fischer, 1 Goldschmied, 1 Späher)



Beispiel: Ein Schiff mit **grünem** Segel bedroht die Figuren bis zur Reihe der **Spähers**. Ein **Kämpfer** wehrt das über ihm stehende Wikingerschiff ab.

Beispiel einer Großen Wertung:



3 Siegpunkte für das abgewehrte Wikingerschiff.

3 Goldstücke für das abgewehrte Wikingerschiff.

Keine Siegpunkte für den Adligen, da er von einem Wikingerschiff bedroht wird.

2 Siegpunkte für den Adligen.

1 Siegpunkt für den Späher.

Keinen Siegpunkt für den Späher und die beiden Figuren (Goldschmied und Fischer), die unter ihm stehen, da er vom Wikingerschiff bedroht wird.

1 Siegpunkt für den Späher und 1 Siegpunkt für den Goldschmied, der unter ihm steht.

3 Goldstücke für den Goldschmied.

3 Goldstücke für den Goldschmied.

Der Fischer wird nur bei der Schlusswertung gewertet.

Der Spieler erhält in dieser Großen Wertung insgesamt

8 Siegpunkte und 9 Goldstücke.

Bei einer Kleinen Wertung mit der gleichen Auslage erhält er 6 Goldstücke.

Nächster Durchgang

Nach einer Wertung wird die Startspielerfigur an den linken Nachbarn weitergegeben. Der neue Startspieler beginnt den nächsten Durchgang, indem er das neue Angebot neben das Drehrad legt.



Schlusswertung (Kurzversion siehe Rückseite Wertungstafel)

Nachdem alle 6 Stapel mit je 12 Plättchen aufgebraucht wurden und die dritte Große Wertung stattgefunden hat, erfolgt die Schlusswertung. Folgendermaßen werden am Schluss noch einmal Punkte vergeben:

- **Wikingerschiffe:** Für alle Wikingerschiffe, die **nicht** durch einen **Kämpfer abgewehrt** werden, muss der Spieler das abgeben, was auf den Wikingerschiffen vermerkt ist – Siegpunkte oder Goldstücke. Muss ein Spieler Goldstücke abgeben und hat nicht mehr genug davon, muss er für je 1 fehlendes Goldstück 1 Siegpunkt abgeben.
- **Gold:** Für je 5 **Goldstücke** erhält jeder Spieler 1 **Siegpunkt**. Die **restlichen** Goldstücke bleiben beim Spieler.
- **Bootsmänner:** Der Spieler mit den **meisten** übrig gebliebenen **Bootsmännern** erhält 10 **Siegpunkte**. Bei Gleichheit erhält jeder dieser Spieler 10 Siegpunkte. Hinweis: In der Großen Wertung nach dem 6. Durchgang muss jeder Spieler so viele **Bootsmänner** einsetzen, wie er benötigt, um alle möglichen verbliebenen Figuren vom Festland auf die Inselplättchen zu bringen.
- **Fertige Inseln:** Der Spieler, der die **meisten** fertigen Inseln in seiner Auslage hat, erhält 7 **Siegpunkte**. Bei Gleichheit erhält jeder dieser Spieler 7 Siegpunkte. Eine fertige Insel besteht aus Insel-Anfang und Insel-Ende sowie einer beliebigen Anzahl von Inselplättchen dazwischen (ohne Lücken).
- **Längste Insel:** Der Spieler, der die **längste fertige** Insel in seiner Auslage hat, erhält 5 **Siegpunkte**. Dabei zählt die Anzahl der Inselplättchen, aus denen eine Insel besteht. Bei Gleichheit erhält jeder dieser Spieler 5 Siegpunkte.
- **Über- und Unterversorgung:** Jeder Spieler zählt alle seine Figuren, sowohl diejenigen auf den Inseln als auch diejenigen auf dem Festland (auch die **Bootsmänner**). Alle Figuren sollen versorgt werden. Jeder unbedrohte **Fischer**, der auf einer Insel steht, versorgt sich selbst und 4 weitere Figuren (= 5 Figuren). Für jede **Figur**, die noch **zusätzlich versorgt** werden könnte, bekommt man 2 **Siegpunkte hinzu** (Übersorgung). Für jede **Figur**, die **nicht versorgt** werden kann, wird 1 **Siegpunkte abgezogen** (Unterversorgung). Wird ein **Fischer** von einem Wikingerschiff bedroht oder befindet sich der **Fischer** auf dem Festland, trägt er nicht zur Versorgung bei, muss aber selbst versorgt werden.



Wertungstafel mit Kurzversion der Schlusswertung



Beispiel: Das nicht abgewehrte grüne Schiff kostet bei der Schlusswertung 5 Goldstücke, das nicht abgewehrte blaue Schiff kostet 3 Siegpunkte.



Beispiel: 3 fertige Inseln



Beispiel: eine Insel mit 6 Inselplättchen

Beispiel Versorgung durch Fischer:

Spieler A hat 23 Figuren, darunter 5 **Fischer** auf Inselplättchen, die 25 Figuren versorgen können. Für die **Übersorgung** von 2 Figuren erhält er 4 **Siegpunkte**.

Spieler B hat 23 Figuren, darunter 3 **Fischer** auf Inselplättchen, die 15 Figuren versorgen können. Für die **Unterversorgung** von 8 Figuren werden 8 **Siegpunkte abgezogen**.

Spielende

Nach der Schlusswertung endet das Spiel. Sieger ist, wer die meisten Siegpunkte hat. Haben mehrere Spieler gleich viele Siegpunkte, gewinnt von diesen derjenige, der mehr Goldstücke übrig hat. Ist auch hier ein Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Taktische Tipps

Das **Gold** ist knapp bemessen. Achten Sie darauf, dass Sie für kommende Runden etwas Gold in ihrem Vorrat haben. In diesem Zusammenhang spielen die **Gold-schmiede** eine wichtige Rolle. Je eher man diese auf Inseln bringt, desto schneller hat man ein regelmäßiges Einkommen.

Durch das **Drehrad** werden auch anfangs sehr teure Kombinationen schnell günstiger. Warten Sie ab, bis das Drehrad gedreht wird, um eine Kombination günstiger zu bekommen.

Sollte sich andererseits eine perfekte Kombination für die eigene Auslage auf einem teuren Feld befinden, kann es sich auch mal lohnen, mehr Gold auszugeben.

Bezahlen Sie beim Erwerb der Plättchen nur dann mit **Siegpunkten** statt mit **Gold**, wenn es sich wirklich lohnt.

Besorgen Sie sich auch dann einen **Kämpfer**, wenn Sie noch kein Wikingerschiff haben, welches Sie abwehren müssen. Es kann schnell passieren, dass Sie ein Wikingerschiff erwerben müssen, obwohl Sie das nicht geplant haben.

Das erste **Wikingerschiff** sollte man meist auf den Platz rechts oben an seinen Winkel legen, da die Inselplättchen am Anfang in die ersten beiden Spalten gelegt werden. Liegt das Schiffsplättchen ganz rechts, bedroht es zunächst keine eigenen Figuren.

Bedenken Sie, dass nur alle 2 Runden (bei der Großen Wertung) die Figuren, die beim **Bootsmann** stehen, in ihre entsprechenden Reihen gebracht werden dürfen.

Vernachlässigen Sie nicht die **Versorgung** ihrer Wikinger durch die **Fischer**. Auch wenn diese erst am Ende des Spiels zur Geltung kommen, spielen sie eine wichtige Rolle.

Die **Schlusswertung** gerät im Spiel leicht etwas in Vergessenheit. Da dort aber nochmals Punkte vergeben werden, lohnt es sich immer wieder nachzusehen, wie man in den einzelnen Teilwertungen abschneiden wird (Wertungstafel).

Zusammenbau des Spielplans und des Drehrads

Lösen Sie das Drehrad und die Unterlegscheibe aus dem Stanzbogen. Legen Sie das Plastikteil mit dem größeren Teller nach unten, dann den Spielplan, die Unterlegscheibe und das Drehrad darauf. Dann drücken Sie das Plastikteil mit dem kleineren Teller von oben darauf. Der Spielplan kann mit montiertem Drehrad in der Schachtel aufbewahrt werden und muss deswegen nicht nach jedem Spiel auseinandergenommen werden.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag
Birnauser Str. 15
80809 München
Fax: 089/302336

Unser weiteres Spieleprogramm finden Sie im Internet auf unserer Homepage:
www.hans-im-glueck.de



Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich der Autor und der Verlag bei Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Ina Kiesling, Markus Stegmann und vielen weiteren Testern, die zum Gelingen des Spiels beigetragen haben.
Regellayout: Christof Tisch,
Regellektorat: Alex & Hanna Weiß

Version für Fortgeschrittene

Das Spiel für Fortgeschrittene unterscheidet sich durch das **Auslegen der Figuren** in das Angebot und die Regel für den **Bootsmann**. Außerdem werden die **Sonderplättchen** mit ins Spiel genommen. Alle übrigen Regeln bleiben gleich.

Versteigerung beim Auslegen des Angebots

Beim Auslegen des Angebots zieht der aktuelle Startspieler (zu Spielbeginn der Jüngste) **13 Figuren** aus dem Stoff sack. Er sortiert sie nach Farben und legt sie noch nicht an das Drehrad. Nun wird das Startspielerrecht versteigert.

ABLAUF EINER VERSTEIGERUNG

Es darf nur mit Gold geboten werden. Wer keine Goldstücke mehr hat, kann jederzeit Siegpunkte im Verhältnis 1:1 gegen Gold eintauschen. Der aktuelle Startspieler kann das erste Gebot machen oder auch nichts bieten. Reihum haben die Spieler nun die Möglichkeit, das Gebot zu erhöhen. Wer nicht erhöhen will (oder nicht kann), passt und steigt damit aus der Bietrunde aus. Wer das höchste Gebot gemacht hat, gewinnt die Versteigerung und bezahlt den Betrag in die Kasse. Macht kein Spieler ein Gebot, gewinnt der Startspieler die Versteigerung, ohne etwas bezahlen zu müssen.

Der Gewinner der Versteigerung ist nun Startspieler.

Er erhält die **Startspielerfigur**.

Er wählt **1** der **13** gezogenen **Figuren** aus und legt sie **in die Schachtel**. Diese Figur ist damit aus dem Spiel. Jetzt sind noch **12 Figuren** vorhanden, die um das Drehrad gestellt werden müssen.

Er belegt erst jetzt die Felder neben dem **Drehrad** mit **12 Plättchen** gemäß den Regeln (Inselplättchen tief – Wikingerschiffe hoch).

Er sucht sich **alle Figuren einer beliebigen Farbe** aus und stellt alle Figuren dieser Farbe beginnend bei der 11 abwärts an das **Drehrad** (siehe nebenstehendes Beispiel). Danach kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Dieser sucht sich die Figuren einer der verbliebenen Farben aus und stellt alle neben das Drehrad, auf die höchsten freien Plätze. Dies geht so lange reihum, bis alle Figuren neben das Drehrad gestellt wurden (siehe Beispiel 1).

Er beginnt nun den **neuen Durchgang**, indem er eine Kombination vom Drehrad erwirbt. Es geht weiter wie im Grundspiel.

Hinweis: Die Version für Fortgeschrittene kann auch ohne die Versteigerung beim Auslegen des Angebotes gespielt werden.

Bootsmann

Ein **Bootsmann** bringt bei einer Großen Wertung nur noch **1 Figur** vom Festland auf ein freies Inselplättchen.

Sonderplättchen

SONDERPLÄTTCHEN AUSLEGEN

Die 25 Sonderplättchen werden gut gemischt und als 2 verdeckte Stapel auf die beiden Ablagefelder des Spielplans gelegt. Der Startspieler legt von diesen Stapeln im 1. Durchgang 4 Plättchen offen auf die entsprechenden Ablagefelder, bevor die Startspielerversteigerung beginnt.

SONDERPLÄTTCHEN NEHMEN

Immer wenn ein Spieler die aktuell teuerste Kombination erwirbt, darf er sich **1** der **4** offenen Sonderplättchen nehmen. Das erworbene Sonderplättchen wird entsprechend seiner Funktion links neben oder über sein Festland gelegt. Wer eine Kombination von der »0« erwirbt, erhält nie ein Sonderplättchen!

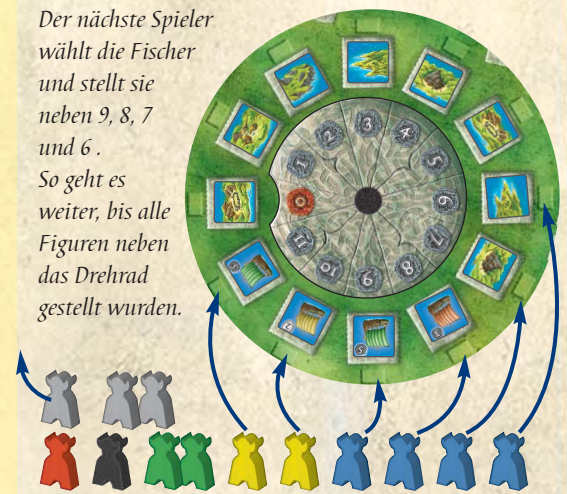
Pro Durchgang werden nicht mehr als die **4** ausliegenden Sonderplättchen vergeben. Die freien Felder werden immer erst zu Beginn des nächsten Durchgangs gefüllt. Die Personen, die auf den Sonderplättchen abgebildet sind, müssen in der Schlusswertung nicht von **Fischern** versorgt werden.

Wenn Sie **Wikinger** einige Male gespielt haben, werden Ihnen die Abläufe und die Wertungen vertraut sein. Diese Version bringt weitere taktische Möglichkeiten und mehr Variation im Spielablauf.

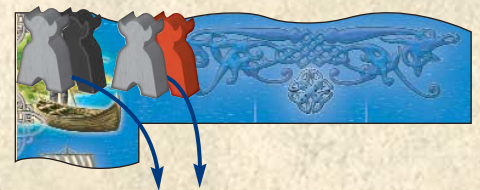
Beispiel 1: Der Startspieler legt **1 Bootsman**n in die Schachtel. Dann legt er die **12 Plättchen** neben das Drehrad. Er wählt die **Goldschmiede** und stellt sie neben die 11 und 10.

Der nächste Spieler wählt die **Fischer** und stellt sie neben 9, 8, 7 und 6.

So geht es weiter, bis alle Figuren neben das Drehrad gestellt wurden.



Beispiel 2: Zwei **Bootsmänner** bringen zwei Figuren auf Inselplättchen.



Ablagefeld für verdeckte Sonderplättchen





















Ablagefeld für 4 offene Sonderplättchen

Beispiel 3: Erwirbt ein Spieler das **Wikingerschiff** mit **Kämpfer** für **10 Goldstücke**, bekommt er ein Sonderplättchen.



Sonderplättchen und ihre Erklärung

Anzahl	Plättchen	Ausführung	Bedeutung
1		sofort	Der Spieler erhält fünf Goldstücke. Dann wird das Plättchen aus dem Spiel genommen.
Kleine und Große Wertung			
2	 		Das Plättchen wird links neben das Festland zum Goldschmied gelegt. Man erhält für jeden Goldschmied , der auf einem Inselplättchen steht und nicht von einem Wikingerschiff bedroht wird, 1 Goldstück zusätzlich .
1	 		Das Plättchen wird links neben das Festland zum Goldschmied gelegt. Man erhält für jeden Goldschmied , der auf einem Inselplättchen steht und nicht von einem Wikingerschiff bedroht wird, 2 Goldstücke zusätzlich .
Große Wertung			
6	 		Ein Bootsmann bringt mit einem Boot entweder alle Figuren einer Farbe oder von jeder Farbe 1 Figur auf die freien Inselplättchen (wie der Transport im Grundspiel). Das Bootsplättchen und der Bootsmann wird nach einmaliger Nutzung aus dem Spiel genommen.
3			Das Plättchen wird links neben das Festland zum Adligen gelegt. Man erhält für jeden Adligen , der auf einem Inselplättchen steht und nicht von einem Wikingerschiff bedroht wird, 1 Siegpunkt zusätzlich .
1			Das Plättchen wird links neben das Festland zum Späher gelegt. Man erhält für jeden Späher , der auf einem Inselplättchen steht und nicht von einem Wikingerschiff bedroht wird, 1 Siegpunkt zusätzlich .
1			Das Plättchen wird links neben das Festland zum Fischer gelegt. Man erhält für jeden Fischer , der auf einem Inselplättchen steht und nicht von einem Wikingerschiff bedroht wird, 1 Siegpunkt .
Schlusswertung			
4	 		Das Plättchen wird links neben das Festland zum Bootsmann gelegt. Es darf nicht dazu eingesetzt werden, um Figuren vom Festland zu den Inseln zu transportieren. Bei der Feststellung der Mehrheit von Bootsmännern am Spielende wird das Plättchen als 1 Bootsman zu den Figuren aus Holz dazugezählt.
1			Das Plättchen wird links neben das Festland zum Fischer gelegt. Am Spielende erhält der Spieler abweichend von der bisherigen Regel (+2/-1) für jede überversorgte Figur 3 Siegpunkte . Für jede unterversorgte Figur wird weiterhin 1 Siegpunkt abgezogen.
1			Das Plättchen wird über dem Festland abgelegt. Am Spielende erhält der Besitzer für je 3 Goldstücke 1 Siegpunkt (anstatt für 5 Goldstücke).
4	   		Der Spieler muss das Sonderplättchen sofort gegen ein normales Inselplättchen mit dem gleichen Bauwerk austauschen (das ausgetauschte Plättchen wird aus dem Spiel genommen). Hat er noch kein solches Inselplättchen, wird das Sonderplättchen zunächst beiseite gelegt. Erwirbt der Spieler zu einem späteren Zeitpunkt ein übereinstimmendes Inselplättchen, muss er das Sonderplättchen dann sofort austauschen. Am Spielende erhält der Spieler für jede Figur , die auf dem Sonderplättchen und auf allen senkrecht, waagrecht und diagonal benachbarten Inselplättchen steht, jeweils 1 Siegpunkt (maximal 9) – allerdings nur dann, wenn das Sonderplättchen nicht von einem Wikingerschiff bedroht wird.