

## Wikinger (Pro Ludo) - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

### Aktionen:

7 Tage stehen dem Spieler zur Verfügung.

Kosten:

1 Tag = 1 Wikinger an Bord holen

1 Tag = 1 Handelsgut laden

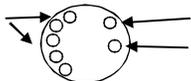
1 Tag = 1 Rune ziehen (nur im Heimathafen)

1 Tag = 1 Schiff in ein angrenzendes Meer, Fluss oder Hafen ziehen (von Meer auf Land)

Es kann beliebig kombiniert werden. Man darf Tage verfallen lassen.

### Beladung ist nur im Winterlager möglich.

Plätze für  
je 1 Ware  
bzw.  
Wikinger



benutzbar, sobald eine Saga-Karte der 2. Ära aufgedeckt wird  
benutzbar, sobald eine Saga-Karte der 3. Ära aufgedeckt wird  
Nach der Beladung startet ein Schiff in einem der Heimathäfen.  
Mind. 1 Wikinger muss an Bord sein.  
Vom Winterlager zum Heimathafen braucht man keine Wikinger.

**Bewegung:** In Häfen darf immer nur 1 Schiff liegen. Ansonsten gibt es keine Begrenzungen.

Im Heimathafen dürfen beliebig viele Schiffe ankern.

**Schwieriges Segeln:** 4 Zonen, Shetland + Färöer = liegen im Westen

Angegebene Werte = Segeltage ohne Probleme.

Wer in einem Zug weiter reisen möchte, hat Schlechtwetter-Verluste (siehe Tabelle im Spiel).

Verluste sind sofort beim Entstehen zu begleichen, d.h., beim Wechseln der Zone.

Wer in eine andere Zone wechselt, entrichtet beim Zonenwechsel bereits entstandene Verluste.

Die neue Zone rechnet dann für sich selbst.

Bereits gezahlte Verluste werden beim Gesamtzug angerechnet.

**Abgabe / Ausspiel von 1 Runen-Karte:** Die Windrose darf nun um 90 Grad beliebig gedreht werden.

### AUFTRÄGE:

... können nur in einem Hafen erfüllt werden.

... 1 Auftrag ist je Hafen in einem Spielzug erlaubt

... Mehrere Erledigungen je Spielzug sind möglich.

... Im selben Spielzug kann man zu einem gerade besuchten Hafen zurückkehren, aber bis zu seinem nächsten Spielzug keine Aufgabe erfüllen.

... Im Starthafen kann bereits ein Auftrag erfüllt werden.

### HÄFEN (Wert 2 - 5):

je 3 Häfen = 1 Region (gemeinsame Farbe) - Graue Häfen gehören zu keiner Region.

Keine Region haben: Heimathäfen, Norwegen, Schweden, Dänemark.

### HANDEL:

1 Handelsgut nehmen und in einen Hafen legen. Jeder Hafen trägt max. 1 Gut.

Kein Hafen einer Region darf das gleiche Gut enthalten.

### Begehrtes Handelsgut:

Das auf diesem Feld liegende Gut bestimmt, welches Handelsgut aktuell je 2 Extra-Punkte beim Handel bringt. Änderung ist nur möglich durch spezielle Runen-Karte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.12.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

### Raubzüge:

Man zieht das eigene Schiff in einen Hafen mit Stadtfigur.

Die Stadtfigur wird umgedreht und der Wert angesagt.

Es können bis zu 3 Würfel eingesetzt werden, 1 je Besatzungsmitglied. Einzelne würfeln.

a) Augensumme > Hafenwert = Raubzug war erfolgreich. Punkte lt. Stadtfigur abtragen.

b) Augensumme <= Hafenwert = 1 Besatzungsmitglied in Vorrat. Erneut Würfeln ist möglich.

Der Hafenwert reduziert sich um 1, wenn dort 1 Handelsgut liegt.

### Besiedeln:

Bis zu 3 Würfel (je Besatzungsmitglied = 1) gleichzeitig würfeln.

Überschreitet die Augenzahl mind. eines Würfels den Hafenwert, geht 1 Wikinger von Bord in den Hafen. Jeder Fehlversuch = 1 Wikinger vom Schiff in Vorrat legen.

Hafen mit Handelsgut ist 1 weniger wert.

Nur eine einzige Besiedlung je Hafen ist möglich. Die Besatzung bleibt dort.

Ein Hafen mit Stadt ist nicht besiedelbar, ebenso gilt das für einen Hafen in Region mit Stadt.

### Runen:

Zu keinem Zeitpunkt darf man mehr als 3 Runen auf der Hand halten.

Während des eigenen Zuges darf man beliebig viele Karten einsetzen - ohne Kosten.

Ausspiel: Karte genau vorlesen. "Angriff" bedeutet Raubzug oder Besiedlung.

Runen können auch in Kombination gespielt werden.

Verbot: Im Heimathafen stehend dürfen keine Runen gespielt werden.

### Winterlager:

Jederzeit in seinem Zug darf das Schiff direkt ins Winterlager springen.

Alle Handelsgüter kommen in den Vorrat. Nur 1 Wikinger bleibt an Bord.

Wird ein Schiff bei seiner Reise besatzungslos, kommt es sofort ins Lager und verliert alle Güter.

In der Folgerunde startet es vom Winterlager ohne Besatzung.

### Sagas:

3 Sagas liegen i.d.R. aus.

Abschluss einer Saga:

● Handel: Ein Gut muss in jedem der genannten Häfen vorliegen.

● Raubzug: Die genannten Häfen müssen erfolgreich überfallen worden sein (egal von wem).

● Besiedlung: In jedem der genannten Häfen muss eine Besiedlung vorliegen (egal von wem).

Wer eine Saga erfüllt, erhält deren Karte. Die nächste Saga-Karte wird aufgedeckt.

Wurde eine neu aufgedeckte Saga aber bereits zuvor ganz erledigt, verfällt die Karte.

Wurde die letzte verdeckte Saga aufgedeckt, beginnt die Endphase für weitere 3 Runden.

### Spielende:

Das Spiel endet entweder sofort, wenn die letzte Saga erledigt ist oder wenn die Endphase abgeschlossen ist. Der Start dieser Runden begann mit Umdrehen der letzten verdeckten Saga.

Startspieler ist der Spieler links vom Ausspieler.

### Schlussabrechnung:

Zu den bereits erzielten Punkten kommen noch hinzu:

- ⇨ Blutaxt-Bonus: Wer die meisten Stadtfiguren besitzt, erhält je 3 Punkte.  
Patt. Jeder Beteiligte erhält den vollen Bonus, also 3 Punkte je Figur.
- ⇨ Besiedlungen: Wenn nur 1 Hafen der Region besiedelt ist, gibt es Punkte wie Hafenwert.  
Bei 2 bzw. 3 Häfen verdoppelt bzw. verdreifacht sich der Hafenwert.  
Es spielt keine Rolle, welche Spieler dort siedeln, um zu vervielfachen.
- ⇨ Unabhängige Besiedlung: 1facher Wert für Siedlungen in unabhängigen Häfen  
Meiste Sagas je Heimathafen = 10 Punkte je Karte.
- ⇨ Sagas: Patt auf Platz 1: Jeder Beteiligte erhält 10 Punkte je Karte, der 2. Platz entfällt.  
2. Platz = 5 Punkte je Karte. Patt: Jeder Beteiligte erhält 5 Punkte je Karte.