

# Neuland (engl. Version: Loooot) - KSR

Jeder Spieler startet mit 13 Wikingern in seiner Farbe.

**Ablauf eines Zuges:** **FÜHRE 1 - x Aktionen in beliebiger Reihenfolge je 1-mal aus.**  
Wer keinen Wikinger hat, wird übersprungen. Hat man noch Wikinger + alle Felder seines Plans belegt, platziert man nur, erhält aber nichts.

## PFLICHT-Aktion:

**SETZE 1 WIKINGER** auf ein freies Ressourcen-Feld auf dem gemeinsamen Spielplan, **ANGRENZEND** an einen Wikinger beliebiger Farbe ODER **an ein** Aufwertungs-Plättchen dort (am Spielplanrand).

**WIKINGER PLATZIEREN** + Ressource erhalten


NIMM die entsprechende RESSOURCE aus der allg. Reserve + LEGE sie auf ein freies Feld deines Plans.


*Holzfeld => Holz (mind. je 1 SP am Spielende)  
Goldfeld => Gold (mind. je 2 SP am Spielende)  
Schaffeld => Schaf (mid. je 1 SP am Spielende)  
Heerfeld => Axt (für Trophäe nutzbar, max. 21 SP)*


## Optionale Aktionen

**1 - x GEBÄUDE EROBERN:**

Es gibt 3 Arten: Häuser / Burgen / Wachtürme

**HÄUSER:** LEGST du 1 Wikinger angrenzend an ein Haus-Feld, nimmst du 1 Haus von dort (wenn vorhanden).  
 Liegt dein Wikinger an mehreren Haus-Feldern, nimmst du von jedem Feld 1 Haus.  
PLATZIERE jedes Haus auf einem freien Feld deines Plans.

**WACH-TÜRME:** PLATZIERST du 1 Wikinger neben einem Wachturm-Feld und verbindest es damit durch 1 ununterbrochene Gruppe eigener Wikinger mit einem anderen Wachturm, dann NIMM von beiden Wachturm-Feldern je 1 Wachturm (wenn vorhanden).  


**BURGEN:** Hast du eine Gruppe aus mind. 4 eigenen Wikingern, von denen mind. einer an ein Burg-Feld angrenzt, dann NIMM von dort 1 Burg (wenn vorhanden).  
 Wächst deine Gruppe auf 8 Wikingern, NIMM wieder 1 Burg. Wächst deine Gruppe auf 12 Wikingern, NIMM wieder 1 Burg.

**IMMER erhältst du auch die Ressource des Feldes mit deinem Wikinger!**

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 15.06.25

**BAUSTELLE ABSCHLIESSEN:**

Zeit bis zum Spielende

Es gibt auf deinem Plan 3 Baustellen:  
Hafen (5 SP) / Tempel (7 SP) / Palast (9 SP).  
Anforderungen erfüllen = genannte Ressourcen und Gebäude angrenzend an die Baustelle platzieren.

Sind alle Anforderungen einer Baustelle erfüllt, drehe sie auf die Rückseite.

**AUFWERTUNGS-PLÄTTCHEN NEHMEN:**

Am Ende deines Zuges DARFST du dir GENAU 1 AUFWERTUNGS-Plättchen deiner Wahl NEHMEN. LEG es mit der Anforderungs-Seite nach oben auf ein beliebiges freies Feld deines Plans. FÜLLE die Auslage der Aufwertungs-Plättchen auf.

ERFÜLLEN einer Aufwertung:

PLATZIERE im Laufe des Spiels die 3 angezeigten Ressourcen angrenzend am Aufwertungs-Plättchen. DREHE danach das Plättchen um. Nun werden SP angezeigt, die den Wert bestimmter Ressourcen bzw. Gebäude erhöhen (schwarz = stärker).

| Art der Aufwert. | Erhöhung normal | Erhöhung stärker | Art der Aufwert. | Erhöhung normal | Erhöhung stärker |
|------------------|-----------------|------------------|------------------|-----------------|------------------|
| Burg             | 3               | 4                | Holz             | 1               | 2                |
| Schaf            | 1               | 2                | Wachturm         | 1               | 2                |
| Gold             | 2               | 3                | Haus             | 1               | 2                |

**SCHILDE NUTZEN:**

Wenn du 1 Wikinger platzierst, DARFST du 1 - x deiner 3 Schilde nutzen = umdrehen (je 1-mal im Spiel). Es gibt:

- ☐ Platziere sofort 1 weiteren Wikinger nach üblichen Regeln.
- ☐ Platziere 1 Wikinger auf einem Feld, das bereits irgendeinen Wikinger hat.
- ☐ Beim Platzieren deines Wikingers erhältst du die Feld-Ressource 2-mal.

**TROPHÄE HOLEN:**

EINMAL im Spiel DARFST du am Ende deines Zugs eine Trophäe beanspruchen, wenn du mind. deren geforderte Anzahl von 2 - 6 ÄXTEN hast. LEGE die Trophäe auf das reservierte Feld deines Plans.

**Spielende:** Sind alle Wikingern platziert, endet das Spiel mit der Wertung. Jeder Spieler wertet wie folgt seine ...

- ➡ **BURGEN:** A) pauschal 4 SP + Boni-SP aus Aufwertungs-Plättchen  
B) Anzahl Burgen auf eigenem Plan  
C) Multipliziere A mit B = Siegpunkte
- ➡ Andere Gebäude / Ressourcen: genauso wie Burgen handhaben  
Es sind die jeweiligen Pauschal-SP + Boni-SP zu beachten.
- ➡ SP aus abgeschlossenen Baustellen (5, 7, 9)
- ➡ SP aus Trophäe (3, 6, 10, 15, 21)
- ➡ minus 5 SP je nicht erfülltem Aufwertungs-Plättchen auf dem eigenen Plan

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt das Spiel.  
Patt: Der Beteiligte mir höherer Trophäe siegt. Ansonsten = geteilter Sieg.