

## Neuland (engl. Version: Loooot) - KSR

Jeder Spieler startet mit 13 Wikinger 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 Wikinger, NIMM wieder 1 Burg.  
Wächst deine Gruppe auf 12 Wikinger, NIMM wieder 1 Burg.

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

Kurzspielregeln: Ein Service der Spieldemagazine  
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.

### AUFWERTUNGS-PLÄTTCHEN NEHMEN:

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

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	stärker
Burg	3	4	
Schaf	1	2	
Gold	2	3	

Art der Aufwert.	Erhöhung	normal	stärker
Holz	1	2	
Wachturm	1	2	
Haus	1	2	

### SCHILDE NUTZEN:

Wenn du 1 Wikinger platzierst, DARFST du 1 - x deiner 3 Schilder 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 Platziieren 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 Wikinger 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.