

SPIELREGEL



RAIDS

BRETT J. GILBERT

MATTHEW DUNSTAN

BIBOUN

In **RINGS** musst du ein robustes Langschiff bauen, es mit einer tapferen Wikingerbesatzung bemannen und dann lossegeln, um die Welt zu entdecken! Besiege schreckliche Ungeheuer, sammle wertvolle Güter und treibe Handel.

Sei bereit, alles zu tun, was nötig ist, um Reichtümer anzuhäufen und deinen Ruhm zu mehren!



ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Das Spiel dauert vier Seereisen. Für jede einzelne dieser Reisen bereitest du deine Besatzung vor und steuerst dein Langschiff zu Orten, die dir gewaltige Schätze und großen Ruhm einbringen.

Natürlich kann das Langschiff eines Mitspielers ebenfalls Kurs auf denselben Ort wie du genommen haben. Dann solltest du nicht zögern und ihn mit deinen Wikingern in die Flucht schlagen. Denn nur einer von euch kann sich mit den entdeckten Schätzen davonmachen!

Wer am Schluss der vierten Seereise die meisten Ruhmespunkte hat, gewinnt das Spiel.


SPIELMATERIAL

4 Langschiff-Figuren

Die Langschiff-Figuren gibt es in vier Farben, passend zu den Farben der Langschiff-Tableaus. Mit ihnen wird **der Fortschritt jedes Spielers auf der Weltkarte** angezeigt.



40 Wikinger-Figuren

Wikinger-Figuren  stellen die Wikinger dar, die du auf deinen Reisen anheuern kannst. Mit ihnen kannst du gegen andere Spieler kämpfen und schreckliche Ungeheuer besiegen.



20 Münzen

Münzen stellen Ruhmespunkte im darauf angegebenen Wert dar. Eine Münze mit Wert 6 gibt dir bei Spielende 6 Ruhmespunkte, eine mit Wert 3 gibt 3 Ruhmespunkte und eine mit Wert 1 gibt 1 Ruhmespunkt.



4 Langschiff-Tableaus

Langschiff-Tableaus **stellen die Langschiffe der Spieler dar**. Jedes Tableau zeigt folgende Dinge an:



Am **Bug** sieht man die Spielerfarbe.

Du kannst Reise-Plättchen auf **die 5 Plätze in der Mitte** legen.

Auf jeden **Schild** kannst du **1 Wikinger-Figur** stellen.

1 Weltkarte

Die Weltkarte stellt den Teil der Welt dar, den ihr auf euren vier Seereisen erforschen könnt.



Platz für das Hafen-Plättchen



Startpositionen

Diese Pfeile geben die Navigationsrichtung an


Platz für den allgemeinen Vorrat der Wikinger-Figuren

Dorf

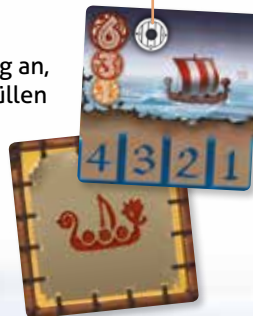
Plätze für die Reise-Plättchen

9 Hafen-Plättchen

Jedes Hafen-Plättchen zeigt eine andere Bedingung an, die dem 1., 2. und 3. Spieler, der sie am besten erfüllen konnte, Ruhmespunkte einbringt. Das Symbol auf dem Plättchen gibt an, welche Bedingung die Spieler erfüllen sollen.

Eines der Hafen-Plättchen  besitzt keine besondere Bedingung. Es wird in jedem Spiel immer nur für die erste Seereise benutzt.

Symbol der Ruhmes-Bedingung



64 Reise-Plättchen

Reise-Plättchen stellen die unterschiedlichen Dinge dar, denen du auf deiner Reise begegnen kannst. Mit solchen Plättchen kannst du im Spiel heldenhafte Taten vollbringen (mehr darüber auf den Seiten 10 und 11).



LANGSCHIFF VERBESSERN
Waffen-, Segel- und Mjölmir-Plättchen

Diese Plättchen kommen auf die 5 mittleren Felder deines Langschiff-Tableaus.

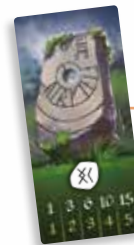
RUHMESPUNKTE ERHALTEN

Waren- und Standarten-Plättchen
Diese Plättchen kommen auf die 5 mittleren Felder deines Langschiff-Tableaus.



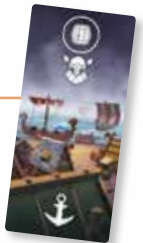
RUHMESPUNKTE ERHALTEN
DURCH SAMMELN VON RUNEN
Runen-Plättchen

Lege diese Plättchen neben dein Langschiff-Tableau.



WAREN VERKAUFEN
Handelsplatz-Plättchen

Lege diese Plättchen neben dein Langschiff-Tableau.



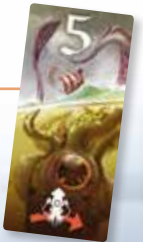
AN EINEM EREIGNIS
VORBEIFAHREN

Besuchs- und Plünderungs-Plättchen
Diese Plättchen bleiben auf der Weltkarte liegen. Du darfst nie an diesen Plättchen anhalten.



GEGEN EIN UNGEHEUER KÄMPFEN
Ungeheuer-Plättchen

Diese Plättchen bleiben auf der Weltkarte liegen, solange das Ungeheuer nicht besiegt wurde. Du darfst nie an diesen Plättchen anhalten.





VORBEREITUNG



HINWEIS

Im Spiel zu zweit sind die Änderungen bei der Vorbereitung unter „Regeln für 2 Spieler“ auf Seite 12 erklärt.

- ▶ Legt die **Weltkarte 1** in die Tischmitte.
- ▶ Jeder Spieler nimmt sich ein **Langschiff-Tableau 2** und die farblich passende Langschiff-Figur. Beides legt er vor sich auf den Tisch.
- ▶ Die **Wikinger-Figuren 3** kommen in die Mitte der Weltkarte.
- ▶ Die **Münzen 4** kommen als Vorrat auf den Tisch.
- ▶ Sortiert die **Reise-Plättchen 5** nach ihren Rückseiten (1, 2, 3 und 4) zu verdeckten Stapeln. Diese Stapel kommen neben die Weltkarte.
- ▶ Mischt die **Reise-Plättchen 1 6** und legt sie offen auf die passenden Felder der Weltkarte, beginnend beim Feld direkt nach dem Hafen-Feld und dann weiter in Richtung der Pfeile auf der Weltkarte.
- ▶ Nehmt das **Hafen-Plättchen**  und legt es auf das Hafen-Feld auf der Weltkarte **7**.
- ▶ Mischt die anderen **Hafen-Plättchen**. Legt eins davon offen neben jeden der verbliebenen drei Reise-Stapel **8**. Die übrigen Hafen-Plättchen werden nicht gebraucht und kommen in die Spielschachtel zurück.
- ▶ Wählt einen zufälligen Startspieler. Beginnend bei diesem Spieler und dann im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler seine **Langschiff-Figur 9** auf eine Startposition, beginnend von 4 bis 1, abhängig von der Spieleranzahl. In einem Spiel zu dritt z. B. würde der Startspieler auf Startposition 3 sein (wie links zu sehen).
- ▶ **Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn** nimmt sich jeder eine bestimmte Anzahl **Wikinger-Figuren 10**, wie in der Tabelle unten angegeben und setzt sie auf sein Langschiff-Tableau. Jede Figur kommt auf einen anderen Schild. **Auf jedem Schild darf nur 1 Wikinger stehen.**
- ▶ Schließlich kommen auf jedes der Dörfer **11** so viele Wikinger-Figuren , wie Spieler teilnehmen (das soll die Spieler daran erinnern, je eine Figur zu nehmen, wenn sie an einem Dorf vorbei fahren) und 3 Wikinger-Figuren auf das Reise-Plättchen „Besuch“ **12**.

	1. Spieler	2. Spieler	3. Spieler	4. Spieler
2 Spieler			-	-
3 Spieler				-
4 Spieler				



SPIELABLAUF

Das Spiel dauert 4 **Seereisen**. Auf jeder Seereise segelst du in deinem Langschiff von deiner Startposition aus weiter, bis du wieder auf dem Hafen-Plättchen ankommst. Zug für Zug bewegst du dich auf der Weltkarte und hältst immer bei dem Plättchen an, das du dir nehmen möchtest.

Seereise: Zusammenfassung



Eine Seereise dauert mehrere aufeinanderfolgende Züge, bis alle Spieler auf das Hafen-Plättchen zurückgekehrt sind. Die Zugreihenfolge hängt nicht von der Sitzordnung ab. **Stattdessen hat immer derjenige den nächsten Zug, dessen Langschiff-Figur am weitesten hinten liegt (im Uhrzeigersinn gesehen).** Die Zugreihenfolge kann sich also von Runde zu Runde ändern. Es kann vorkommen, dass derselbe Spieler mehrfach hintereinander am Zug ist. Bei Seereisebeginn liegt die Langschiff-Figur auf Feld „4“ am weitesten hinten (bzw. auf der „3“ bei 2 oder 3 Spielern).

› Zugübersicht

Ein Zug besteht aus 2 Phasen:

✱ **1 Reise-Plättchen nehmen** und ✱ **Navigieren**.

✱ **Phase 1 - Reise-Plättchen nehmen**

Zu Beginn deines Zugs nimmst du das Reise-Plättchen, vor dem deine Langschiff-Figur steht und legst es auf den zugehörigen Platz (neben oder auf dein Tableau).

► **Waffen-, Segel-, Mjölmir-, Waren- und Standarten-Plättchen legst du auf ein beliebiges der 5 mittleren Felder deines Langschiff-Tableaus.** Wenn du ein solches Plättchen nimmst, darfst du es auf ein leeres Feld legen oder ein Plättchen abwerfen, das bereits auf deinem Langschiff lag und es durch dein neues Plättchen ersetzen. Du darfst außerdem das soeben genommene Plättchen abwerfen, ohne es auf dein Langschiff zu legen. Alle abgeworfenen Plättchen kommen aus dem Spiel und werden später nicht gewertet.

WICHTIG!

Du darfst jederzeit deine Wikinger von einem Schild deines Schiffs zu einem anderen versetzen und die Reise-Plättchen auf deinem Langschiff umsortieren.

► **Runen-Plättchen kommen neben dein Langschiff-Tableau** und benötigen keinen Platz auf deinem Langschiff.

WICHTIG!

In eurem ersten Zug zu Beginn jeder Seereise überspringt ihr diese Phase und macht sofort mit der Navigieren-Phase weiter. Es wird kein Reise-Plättchen genommen.

► **Handelsplatz-Plättchen legst du neben dein Langschiff.** Sie erlauben es dir sofort, 1 oder 2 Waren (☞) von deinem Langschiff zu verkaufen sowie 1 Wikinger anzuheuern. **Waren, die so verkauft wurden, legst du neben dein Langschiff-Tableau.** Dadurch werden 1 bis 2 mittlere Felder im Schiff frei. Du darfst nur unmittelbar nach dem Nehmen eines Handelsplatz-Plättchens verkaufen. Du kannst nicht zurückkehren und den Handelsplatz später benutzen, selbst wenn du dich beim Nehmen des Handelsplatzes gegen einen Verkauf entschieden hattest.

✱ **Phase 2 - Navigieren**

Navigieren bedeutet, dass du deine Langschiff-Figur bewegen musst, indem du in die Richtung der auf der Weltkarte abgedruckten Pfeile ziehst. Du darfst bei einem beliebigen Reise-Plättchen anhalten, solange du die **Navigationsregeln** befolgst.

BEISPIEL

In diesem Beispiel liegt Spieler Blau im Uhrzeigersinn am weitesten hinten, also ist er der aktive Spieler.



► **Blau nimmt das AXT-Plättchen, bei dem seine Langschiff-Figur steht, und legt es auf sein Langschiff-Tableau 1.**

► **Dann wirft er die HOLZ- und UNGEHEUER-Plättchen ab, die zwischen ihm und dem nächsten Spieler sind 2 (siehe Navigations-Regel 1).**

► **Blau kann jetzt zu den Feldern (c), (f) oder (g) gehen, ohne zu kämpfen, oder zu den Feldern (a) oder (d), wenn er kämpft. Er darf bei den Feldern (b) oder (e) nicht anhalten, weil Langschiffe niemals auf Vorbeifahrts-Feldern anhalten dürfen (siehe Navigationsregel 2).**



Navigations-Regeln

1

Wirf alle Reise-Plättchen zwischen dir und dem nächsten Spieler vor dir ab

Zuerst wirfst du alle Reise-Plättchen ab, die jetzt gerade zwischen dir und dem nächsten Spieler vor dir auf der Weltkarte liegen. Diese Plättchen kommen aus dem Spiel. Du kannst dich also nicht mehr dafür entscheiden, auf diesen Feldern deine Bewegung zu beenden. Du musst zunächst zu den anderen Spielern aufschließen, bevor du dein nächstes Reise-Plättchen wählen kannst.

HINWEIS


Zu Beginn einer Seereise muss lediglich der Spieler, der seine Startposition im Hafen zuletzt verlässt, die nächste Langschiff-Figur einholen. Er muss die Reise-Plättchen zwischen sich und dem nächsten Spieler vor seiner Navigation abwerfen.

Das bedeutet, dass in einem Spiel zu viert die ersten drei Spieler NICHT die nächste Langschiff-Figur einholen müssen, da alle drei mit mindestens einem anderem Spieler zusammen auf demselben Feld (dem Hafen) stehen.

2

Navigiere, bis du den nächsten Spieler vor dir eingeholt hast

Nachdem du alle der geforderten Reise-Plättchen abgeworfen hast, navigierst du, indem du deine Langschiff-Figur in Richtung der auf der Weltkarte abgebildeten Pfeile bewegst. Du darfst eine beliebige Strecke weit reisen und an beliebig vielen Reise-Plättchen vorbeiziehen. Du darfst deine Bewegung an einem beliebigen, noch auf der Weltkarte befindlichen Waffen-, Segel-, Mjölmir-, Standarten-, Waren-, Runen- oder Handelsplatz-Plättchen beenden.

Du kannst deine Bewegung entweder neben einem Plättchen beenden, bevor du eine Vorbeifahrt  erreichst, oder du navigierst an solchen Orten vorbei und beendest deine Bewegung neben einem Plättchen auf der anderen Seite nach der Vorbeifahrt. Wenn du jedoch an einem Ungeheuer vorbeifährst, musst du kämpfen (siehe Seite 9)!

In jedem Zug kannst du auch entscheiden, den Rest des Weges in einem Rutsch zu navigieren und auf das Hafen-Plättchen zurückzukehren (trotzdem musst du die Regeln für Ungeheuer beachten). Wenn du das tust, setzt du dein Langschiff auf die kleinstmögliche freie Zahl der Startplätze. Du kannst dann allerdings auf dieser Seereise keine weiteren Züge mehr durchführen und wartest im Hafen. Deine Mitspieler können weitere Züge durchführen, bis auch sie ihre Langschiffe im Hafen angedockt haben.

Wenn du deine Bewegung jedoch neben einem Reise-Plättchen beendest, neben dem sich bereits eine andere Langschiff-Figur befindet, musst du kämpfen. Um einen Kampf zu beginnen, benötigst du mindestens 1 Wikinger.

WICHTIG!

Du nimmst nie ein Reise-Plättchen, wenn du deine Navigation beendest. Du nimmst nur zu Beginn deines Zugs ein Reise-Plättchen.

Gegen einen Gegner kämpfen

Beendest du deine Bewegung neben einem Plättchen, neben dem bereits ein anderes Langschiff steht, musst du sofort gegen dessen Wikinger-Besatzung kämpfen.

► Um den Kampf zu beginnen, **musst** du **1 Wikinger** deiner Besatzung in den Kampf schicken. Dazu nimmst du 1 deiner Wikinger-Figuren von deinem Langschiff und legst sie in den allgemeinen Wikinger-Vorrat auf der Weltkarte. Falls du keinen Wikinger mehr auf deinem Langschiff hast, kannst du keinen Kampf beginnen und darfst daher auch deine Bewegung nicht neben einem Plättchen beenden, neben dem bereits das Langschiff eines Mitspielers steht.

► **Dein Gegner** muss sich jetzt entscheiden, ob er **zurückschlägt** oder zu einem anderen Reise-Plättchen **flieht**.

ZURÜCKSCHLAGEN

Um zurückzuschlagen, **muss** dein Gegner **2 Wikinger** in den Kampf schicken (abwerfen). Danach musst wiederum du entscheiden, zurückzuschlagen oder zu fliehen. Bei jedem **Zurückschlagen** musst du **so viele Wikinger abwerfen wie dein Gegner plus 1**. Dein erstes Zurückschlagen würde dich also 3 Wikinger von deinem Langschiff kosten.

Wenn du nicht zurückschlagen kannst oder willst, musst du fliehen.

FLIEHEN

Wenn du fliehst, musst du **sofort** das Plättchen verlassen, neben dem du stehst, ohne dieses Plättchen zu nehmen oder andere abzuwerfen. Bewege dein Langschiff einfach zu einem der Plättchen in Fahrtrichtung. Du darfst einen erneuten Kampf auslösen, wenn du deine Bewegung vor einem bereits besetzten Plättchen beendest und du noch mindestens 1 Wikinger hast.

HINWEIS

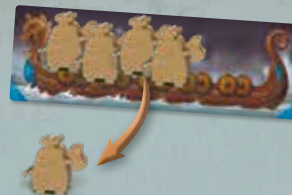
Im Kampf sind die beteiligten Spieler abwechselnd am Zug und werfen erst 1 Wikinger, dann 2 Wikinger, dann 3 Wikinger, dann 4 Wikinger ab usw., um weiter am Kampf beteiligt zu sein. **Niemand darf mehr Wikinger abwerfen als nötig.**

BEISPIEL

Wir setzen das Beispiel von vorhin fort. Blau ist immer noch am Zug. Er bewegt sich neben dasselbe Plättchen wie Spieler Grün. Das löst einen Kampf aus **1**.



A ► Blau wirft 1 Wikinger ab.



B ► Grün will bleiben und wirft 2 Wikinger ab.



C ► Blau lässt nicht locker und wirft 3 weitere Wikinger ab.



D ► Grün kann nicht mehr mithalten und muss sich auf eines der nächsten Felder bewegen (da er noch 1 Wikinger hat, könnte er jedoch noch einen weiteren Kampf auslösen).





• An Dorf-, Besuchs- oder Plünderungs-Plättchen vorbeifahren →

Du darfst deine Bewegung **nicht** an Dorf-, Besuchs- oder Plünderungs-Plättchen beenden. Falls deine Langschiff-Figur an einem solchen Plättchen vorbeifährt, **nimmst du dir stattdessen das, was auf dem Plättchen angegeben ist** oder du heuerst 1 Wikinger an, falls du an einem Dorf vorbeifährst (siehe S. 10, Erläuterung der Reise-Plättchen).

HINWEIS

Wenn du einen Wikinger anheuern würdest, aber kein Platz auf deinem Schiff mehr verfügbar ist, wirfst du den Wikinger ab und legst ihn in den Vorrat zurück.

• Kampf gegen Ungeheuer

Wenn du an einem Ungeheuer-Plättchen vorbeifährst, hast du die Wahl, **dem Ungeheuer 1 Wikinger zu opfern**, damit es dich passieren lässt, oder **das Ungeheuer zu bekämpfen**, indem du eine Anzahl Wikinger abwirfst, die der Ungeheuerstärke entspricht (Zahl auf dem Ungeheuer-Plättchen). In beiden Fällen darfst du bei diesem Plättchen die Bewegung nicht beenden, sondern musst daran vorbeinavigieren.

Wenn du **Waffen** auf deinem Langschiff hast, verringert sich die Stärke des Ungeheuers um 1 pro einfache Waffe und um 2 pro Doppel-Waffe bis zu einem Minimum von 0.

Wenn du ohne Kampf am Ungeheuer **vorbeifahren** willst, musst du **1 Wikinger opfern** (sofern du einen Wikinger hast) und diesen in den Vorrat legen. Hast du keinen Wikinger, passiert nichts.

Wenn du **das Ungeheuer bekämpfst**, musst du eine Anzahl an Wikingern von deinem Langschiff abwerfen. Die Anzahl der Wikinger ist gleich der Stärke des Ungeheuers. Wenn du Waffen besitzt, verringere die Anzahl der Wikinger um die Anzahl deiner Waffen. Die Wikinger musst du in den allgemeinen Vorrat legen. Danach nimmst du dir das Plättchen des besiegten Ungeheuers und legst es neben dein Langschiff-Tableau. Bei Spielende bringen dir besiegte Ungeheuer **Ruhmespunkte in Höhe ihrer ursprünglichen Stärke** ein. Danach musst du deine Navigation weiterführen, weil du deine Bewegung weder bei einem Ungeheuer-Plättchen, noch bei einem leeren Feld beenden darfst.

Zugende

Dein Zug endet, sobald du **deine Bewegung auf einem freien Reise-Plättchen (oder wieder auf dem Hafen-Plättchen) beendest**, nachdem du eventuelle Kämpfe und mögliche Boni durch Dorf-Felder oder Besuchs- oder Plünderungs-Plättchen abgewickelt hast. Der Spieler, dessen Langschiff-Figur auf der Weltkarte am weitesten hinten ist, wird nun aktiver Spieler. Es kann vorkommen, dass derselbe Spieler einen weiteren Zug hat.

Ende der Seereise



Jede Seereise endet, wenn **alle Langschiff-Figuren der Spieler das Hafen-Plättchen erreicht** und sich auf den Startpositionen platziert haben. Jeder Spieler nimmt sich pro Segel, das als Plättchen auf dem eigenen Langschiff liegt, 1 Wikinger aus dem Vorrat.

Der Spieler, der die aktuelle Bedingung auf dem Hafen-Plättchen (siehe Seite 12) am besten erfüllt, nimmt sich eine Münze mit Wert 6 aus dem Vorrat. Der zweitbeste Spieler nimmt sich eine Münze mit Wert 3, der drittbeste Spieler eine mit Wert 1. Der 4. Spieler erhält nichts.

Bei einem Gleichstand zwischen Spielern wird dieser zu Gunsten desjenigen Spielers aufgelöst, der das Hafen-Plättchen zuerst erreicht hat (der Spieler, dessen Langschiff-Figur auf der Startposition mit der kleineren Zahl steht).

Nach dem Ende der 1., 2. und 3. Seereise beginnt ihr immer eine neue Seereise (siehe unten).

Nach dem Ende der 4. Seereise endet das Spiel (siehe S. 10).

• Neue Seereise beginnen

► Mischt die **Reise-Plättchen für die nächste Seereise (die nächste Zahl in der Reihenfolge)** und legt sie offen auf die umrandeten Felder der Weltkarte, beginnend beim Feld nach dem Hafen-Plättchen und dann im Uhrzeigersinn.

► Legt Münzen auf **Plünderungs-Plättchen** und Wikinger auf **Besuchs-Plättchen**, so wie das auf den Plättchen angegeben ist.

► Ersetzt das **Hafen-Plättchen** durch dasjenige, das ihr zusammen mit den Reise-Plättchen dieser Runde bereitgelegt hattet.

► Und schließlich setzt ihr so viele **Wikinger-Figuren** auf jedes Dorf-Feld, wie **Spieler teilnehmen**.

Jetzt kann die nächste Seereise beginnen. Der Spieler, der als letzter den Hafen erreicht hatte, ist aktiver Spieler und hat den ersten Zug.



SPIELENDEN

Das Spiel endet, sobald ihr die 4. Seereise beendet habt, indem ihr eure Langschiff-Figuren zurück zum letzten Hafen-Plättchen gebracht habt. Danach zählt jeder seine Ruhmespunkte. **Der Spieler, der nach der Wertung die meisten Ruhmespunkte hat, gewinnt das Spiel.**

› Ruhmespunkte erhalten

Viele Dinge geben dir Ruhmespunkte.

Münzen: Zähle die Werte deiner Münzen zusammen.

Runen: Du erhältst Ruhmespunkte für jeden Satz Runen in deinem Besitz. Die Anzahl der Runen in jedem Satz entspricht der Anzahl der Punkte.

Mjölñirs: Du erhältst Ruhmespunkte für die Anzahl Mjölñirs in deinem Besitz multipliziert mit der Anzahl der Wikinger auf deinem Langschiff.



Standarten, Waren und Ungeheuer: Du erhältst so viele Ruhmespunkte, wie auf jedem der Plättchen auf oder neben deinem Langschiff angegeben. **Ausnahme: Waren-Plättchen, die noch auf deinem Langschiff sind, geben dir keine Ruhmespunkte.**

Nachdem jeder seine Ruhmespunkte zusammen gerechnet hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten. Bei einem Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

ERLÄUTERUNGEN DER REISE-PLÄTTCHEN:

*Plättchen, die auf den mittleren Feldern
deines Langschiffs liegen*

1 Waffen



Einfache Waffe: Dieses Plättchen hilft dir beim Kampf gegen Ungeheuer, da es deren Stärke um 1 verringert.



Doppel-Waffe: Dieses Plättchen hilft dir beim Kampf gegen Ungeheuer, da es deren Stärke um 2 verringert. Dieses Plättchen zählt beim Hafen-Plättchen Waffe als 2 Waffen.

2 Segel



Einfaches Segel: Dieses Plättchen bringt dir am Ende jeder Seereise 1 Wikinger.



Doppel-Segel: Dieses Plättchen bringt dir am Ende jeder Seereise 2 Wikinger. Dieses Plättchen zählt beim Hafen-Plättchen Segel als 2 Segel.

HINWEIS

Es darf höchstens 1 Wikinger pro Schild auf deinem Langschiff sein. Du darfst keine weiteren Wikinger bekommen, wenn du keine freien Schilde mehr hast.

3 Mjölñir



Einfacher Mjölñir: Dieses Plättchen gibt dir bei Spielende 1 Ruhmespunkt pro Wikinger auf deinem Langschiff.



Doppel-Mjölñir: Dieses Plättchen gibt dir bei Spielende 2 Ruhmespunkte pro Wikinger auf deinem Langschiff.

4 Standarten



Standarte: Dieses Plättchen gibt dir bei Spielende die darauf angegebenen Ruhmespunkte.

5 Waren

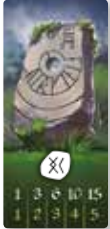


Waren: Dieses Plättchen gibt dir bei Spielende die darauf angegebenen Ruhmespunkte, allerdings nur dann, wenn du es an einem Handelsplatz verkaufst und dann neben dein Langschiff-Tableau gelegt hast.

Plättchen neben deinem Langschiff



1 Runen



1	3	6	10	15
1	2	3	4	5

Runen: Dieses Plättchen gibt dir Ruhmespunkte, abhängig davon, wie viele Runen du gesammelt hast. Je mehr Runen du hast, desto mehr Ruhmespunkte bekommst du.

HINWEIS

Hast du mehr als 5 Runen, kannst du mit den zusätzlichen Runen einen neuen Satz beginnen.

2 Handelsplatz



Einfacher Handelsplatz: Dieses Plättchen lässt dich 1 Ware von deinem Langschiff verkaufen und 1 Wikinger anheuern. Wähle 1 deiner Waren-Plättchen, das du zusammen mit dem Handelsplatz-Plättchen neben dein Schiff legst. Dadurch wird eines der mittleren Felder auf deinem Schiff frei.



Doppel-Handelsplatz: Dieses Plättchen lässt dich 2 Waren von deinem Langschiff verkaufen und 1 Wikinger anheuern. Wähle 2 deiner Waren-Plättchen, die du zusammen mit dem Handelsplatz-Plättchen neben dein Langschiff legst. Dadurch werden zwei mittlere Plätze auf deinem Langschiff frei. Dieses Plättchen zählt beim Hafen-Plättchen *Handelsplatz* trotzdem wie ein einfacher Handelsplatz (es zeigt nur 1 Ankersymbol).

HINWEIS

Du kannst ein Handelsplatz-Plättchen auch dann nehmen, wenn du keine Ware auf deinem Langschiff hast. Es lässt dich dann trotzdem 1 Wikinger anheuern.

3 Ungeheuer



Ungeheuer: Dieses Plättchen verleiht dir bei Spielende die darauf angegebenen Ruhmespunkte.

Du darfst das Plättchen nur nehmen, wenn du das Ungeheuer erfolgreich besiegt hast. Wenn du daran ohne Kampf vorbeiziehen möchtest, musst du 1 deiner Wikinger opfern.

Plättchen, die auf der Weltkarte bleiben



1 Besuch



Besuch: Dieses Plättchen lässt dich 1 oder 2 Wikinger anheuern, abhängig davon, in welcher Reihenfolge die Spieler hier vorbeikommen. Wenn ihr dieses Plättchen auf den Spielplan legt, setzt ihr 2 Wikinger auf das Feld mit dem Symbol „2 Wikinger“ und 1 Wikinger auf das Feld mit dem Symbol „1 Wikinger“. Wer an diesem Feld zuerst vorbei zieht, nimmt sich 2 Wikinger und setzt sie, wenn möglich, auf sein Langschiff. Der zweite Spieler, der an diesem Feld vorbei zieht, nimmt sich den übrigen Wikinger und setzt ihn, wenn möglich, auf sein Langschiff. Alle weiteren Spieler, die hier vorbei ziehen, erhalten keinen Wikinger.

2 Plünderung



Plünderung: Dieses Plättchen erlaubt es, eine Münze mit dem Wert 3 oder 1 zu nehmen, abhängig davon, in welcher Reihenfolge die Spieler hier vorbeikommen. Wenn ihr dieses Plättchen auf den Spielplan legt, legt ihr 1 Münze mit Wert 3 auf das Feld mit dem Symbol „Wert 3“ und 1 Münze mit Wert 1 auf das Feld mit dem Symbol „Wert 1“. Wer an diesem Feld zuerst vorbeizieht, nimmt sich die Münze mit Wert 3 und legt sie in seinen Vorrat. Der zweite Spieler, der an diesem Feld vorbeizieht, nimmt sich die Münze mit Wert 1 und legt sie in seinen Vorrat. Alle weiteren Spieler, die hier vorbeiziehen, erhalten keine Münze.



REGELN FÜR 2 SPIELER

Das Spiel verläuft nach den üblichen Regeln, jedoch mit einigen Ausnahmen:

- **Vorbereitung:** 1 der unbenutzten Langschiffe wird zum Geisterschiff. Setzt die dazu passende Langschiff-Figur auf die erste Startposition. Das Geisterschiff bewegt sich in der ersten Runde also als letztes.
- **Navigation:** Das Geisterschiff bewegt sich gemäß der üblichen Regeln. Es wird bewegt, wenn es auf der Weltkarte am weitesten hinten liegt, also von euren beiden Figuren überholt wurde. Allerdings bewegt es sich immer 5 Felder weit und navigiert von Dorf zu Dorf, bis es das Hafen-Plättchen erreicht.

Da es sich nur zwischen Dörfern bewegt, könnt ihr das Geisterschiff nie angreifen und es kann euch nicht angreifen. Das Geisterschiff nimmt sich nie Wikinger oder Münzen, wenn es an einem Besuchs- oder Plünderungs-Plättchen vorbei fährt.

Außerdem ignoriert es Ungeheuer, wenn es an ihnen vorbeifährt, und muss keinen Wikinger opfern.

Wenn du am Zug bist und das Geisterschiff die erste Figur vor dir ist, musst du es gemäß der normalen **Navigationsregeln** einholen.

- **Neue Seereise beginnen:** Das Geisterschiff beginnt jede Reise immer auf der Startposition 1. Sollte es nicht als erstes ankommen, tauscht ihr die Plätze so, dass es an die letzte Position kommt.



ACHTUNG

Raids kann sehr strafend für einen Spieler sein, wenn er zum falschen Augenblick nur noch 1 oder gar keinen Wikinger mehr hat. Also vorsichtig!

CREDITS

Autoren: Matthew Dunstan und Brett J. Gilbert

Illustrationen: Biboun

Grafik-Design: Allison Machepey

Übersetzung: Michael Kröhnert

Deutsche Redaktion: Simon Hopp

© 2018 IELLO. IELLO, und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO.



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Iello - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt - France

Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.



Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, GERMANY

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.



Erläuterungen zu den Hafen-Plättchen:

Das erste Hafen-Plättchen ist immer gleich: Der erste Spieler, der den Hafen erreicht, erhält eine 6er-Münze, der zweite Spieler eine 3er-Münze, der dritte Spieler eine 1er-Münze.

Die anderen Hafen-Plättchen haben folgende Bedeutung:

Stellt fest, wer insgesamt die meisten Waren-Plättchen hat (☞), die meisten *unterschiedlichen* Waren- (☞), Runen- (☞), Schild- (☞), Waffen- (☞), Handelsplatz- (☞), Ungeheuer- (☞) oder Segel-Plättchen (☞), wie auf dem Hafen-Plättchen angegeben. Der Spieler, der das meiste hat, erhält eine 6er-Münze, der Spieler mit dem zweitmeisten eine 3er-Münze, der Spieler mit dem drittmeisten eine 1er-Münze. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der zuerst im Hafen angekommen ist.

