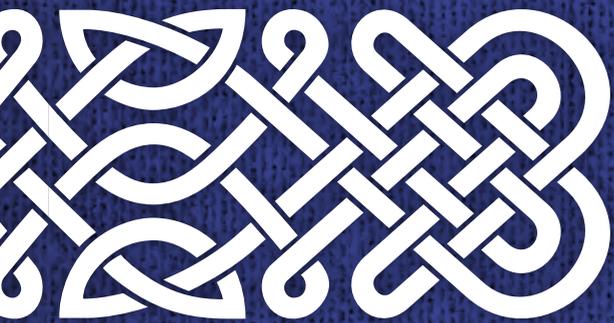
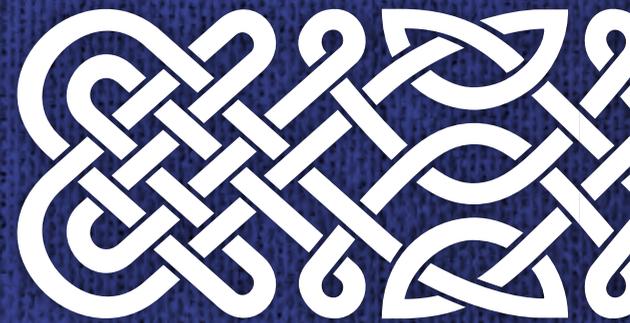


DEUTSCHES REGELHEFT



BRIAN BORU



HOCHKÖNIG VON IRLAND

AUTOR: PEER SYLVESTER

GRAFIKDESIGN: DEIRDRE DE BARRA

Irland ist ein Flickenteppich aus kleinen Königreichen und Stämmen, die von machthungrigen Mächtgern-Königen und selbsternannten Herrschern regiert werden. Es herrscht das Chaos und das einfache Volk zahlt den Preis. Das Land braucht einen Anführer, einen Hochkönig!

In Brian Boru versuchst Du Irland unter Deiner Herrschaft zu einen und Deine Kontrolle durch Macht, List und Heirat zu sichern. Bilde Allianzen, um die einfallenden Wikinger zurückzuschlagen. Baue Klöster, um Deinen Einfluss zu vergrößern, und sammle Unterstützung in den Städten und Dörfern des Landes. Um Hochkönig von ganz Irland zu werden, musst Du Deine Feinde ausmanövrieren und die richtige Gelegenheit beim Schopfe packen!

KOMMENTAR DES AUTORS

Brian Boru war ein irischer Hochkönig, der um das Jahr 1000 herum in Irland regierte. Er machte sich vor allem als Krieger einen Namen, der zahlreiche Wikingerangriffe zurückschlug. Zu dieser Zeit suchten die Wikinger Irland recht oft heim. Außerdem setzte er sich im Felde auch gegen seine Rivalen sehr oft durch. Aber seinen Aufstieg zum legendären Hochkönig hat er nicht nur seinen Fähigkeiten als Feldherr zu verdanken, sondern auch seinem gewieftem politischen Agieren: Er verstand es seine Verwandtschaft geschickt zu verheiraten (etwas das ich weder befürworte noch empfehle) und so wichtige Bündnisse zu schmieden. Auch baute er zahlreiche von Wikingern zerstörte Klöster wieder auf. Das brachte ihm das Wohlwollen der in Irland sehr starken Kirche ein. Er starb 1014 in der Schlacht von Clontarf gegen die Dänen, die er allerdings gewann.

In diesem Spiel geht es um Mehrheiten und das scheint ein eher modernes Konstrukt zu sein. Tatsächlich aber gab es zu Zeiten Brian Borus eine Art des Mehrheitswahlrechts, die dieser durchaus zu nutzen verstand:

Die Iren lebten in einem System von Stämmen. Die privilegierten Mitglieder jedes Stammes wählten ihr Oberhaupt, den Ri. Ri waren in Kriegszeiten absolute Herrscher, in Friedenszeiten Vorsitzende des Stammesrates. Jeder Ri (entspricht den Städten im Spiel) war einem Oberkönig, dem Ruirí, verpflichtet (diese Ebene fehlt im Spiel). Über den Ruirí stand der Herrscher der Region, dem Ri Ruirech. Wer im Spiel Ri Ruirech wird, hat schon die halbe Miete zum Hochkönig eingefahren und tatsächlich bekriegten sich diese Kleinkönige untereinander, um den Titel des irischen Hochkönigs unter sich auszumachen.

Auf die Begriffe Stamm, Ri, Ruirí und Ri Ruirech habe ich zugunsten einer etwas vertrauteren Terminologie verzichtet.

Auch die Dänen ließen sich gerne dort nieder, wo sie als „Wikinger“ plünderten („Wikinger“ nannten sie sich, wenn sie auf Raubzug waren). Um in Ruhe siedeln zu können, gingen sie durchaus auch politische Bündnisse mit den Iren ein.

Die auf den Hochzeitskarten aufgedruckten Personen sind fiktiv.

SPIELMATERIAL



25 AKTIONSKARTEN

Farbe: Jede Karte hat die Farbe der dazugehörigen Aktion:

Kampfkarten (rot) dienen dem Kampf gegen die Wikinger.

Kirchenkarten (blau) werden benutzt, um die Gunst der Kirche zu gewinnen.

Brautwerbungs-Karten (gelb) benötigt man, um politische Hochzeiten zu arrangieren.

Adeligen-Karten (weiß) sind Joker, mit denen um jede Stadt gerungen werden kann.

Wert: Der Wert einer Karte bestimmt, wer eine Stadt gewinnt.

Hauptaktion: Die Aktion, die Du ausführen darfst, wenn Du eine Stadt gewinnst.

Ersatzaktion: Mögliche Aktionen, die Du ausführen kannst, wenn Du eine Stadt nicht gewinnst. Es kann nur eine Option gewählt werden.



8 HOCHZEITSKARTEN

Name

Mitgift: Der Vorteil, den Du erhältst, wenn Du eine Prinzessin heiratest. Die **Dänische Prinzessin** ist eine doppelseitige Hochzeitskarte, die für die Hochzeit mit dem Dänischen Königshaus steht. *Princess of Denmark wird an Stelle von Estrid - die Dänische Prinzessin benutzt, wenn man auf Englisch spielt.*

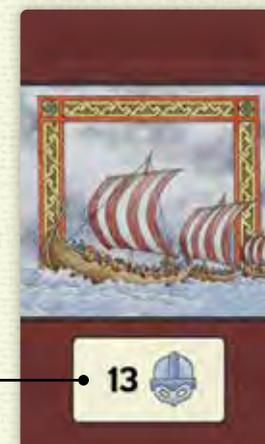
7 WIKINGERKARTEN

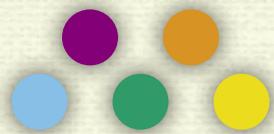
Flottenstärke: Die Anzahl der Wikinger, die diese Runde angreifen



5 REGELHILFEN

Die Rückseite ist auf Englisch.





125 HOLZSCHEIBEN,
25 PRO FARBE



16 KLOSTERMARKER



XX MÜNZEN Á XX



1 STADTMARKER



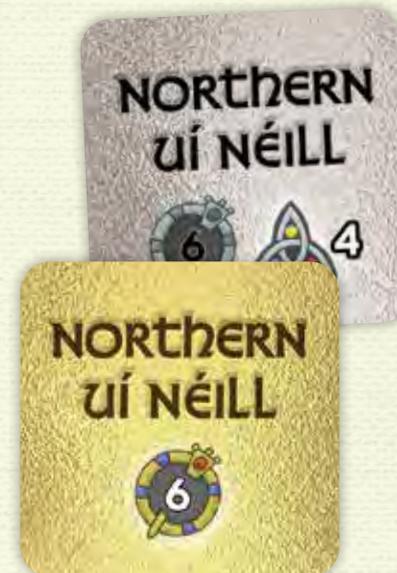
10 WIKINGERSCHEIBEN



30 WIKINGERMARKER



14 ANSEHENSMARKER



8 MACHTMARKER

Scheiben und Marker sind während des Spiels nicht begrenzt.

SPIELBRETT

- Gebiete:** Irland besteht aus acht Gebieten. Jedes Gebiet zeigt A) wie viele Städte nötig sind, damit das Gebiet gewertet wird und B) den Punktwert. Letzterer steht auch auf dem dazugehörigen Machtmarker



Schwellenwert



Punktwert

- Städte:** Jede Stadt hat eine Farbe, die der Farbe einer Aktionskarte entspricht.



Rot, die Farbe der Kampfarten

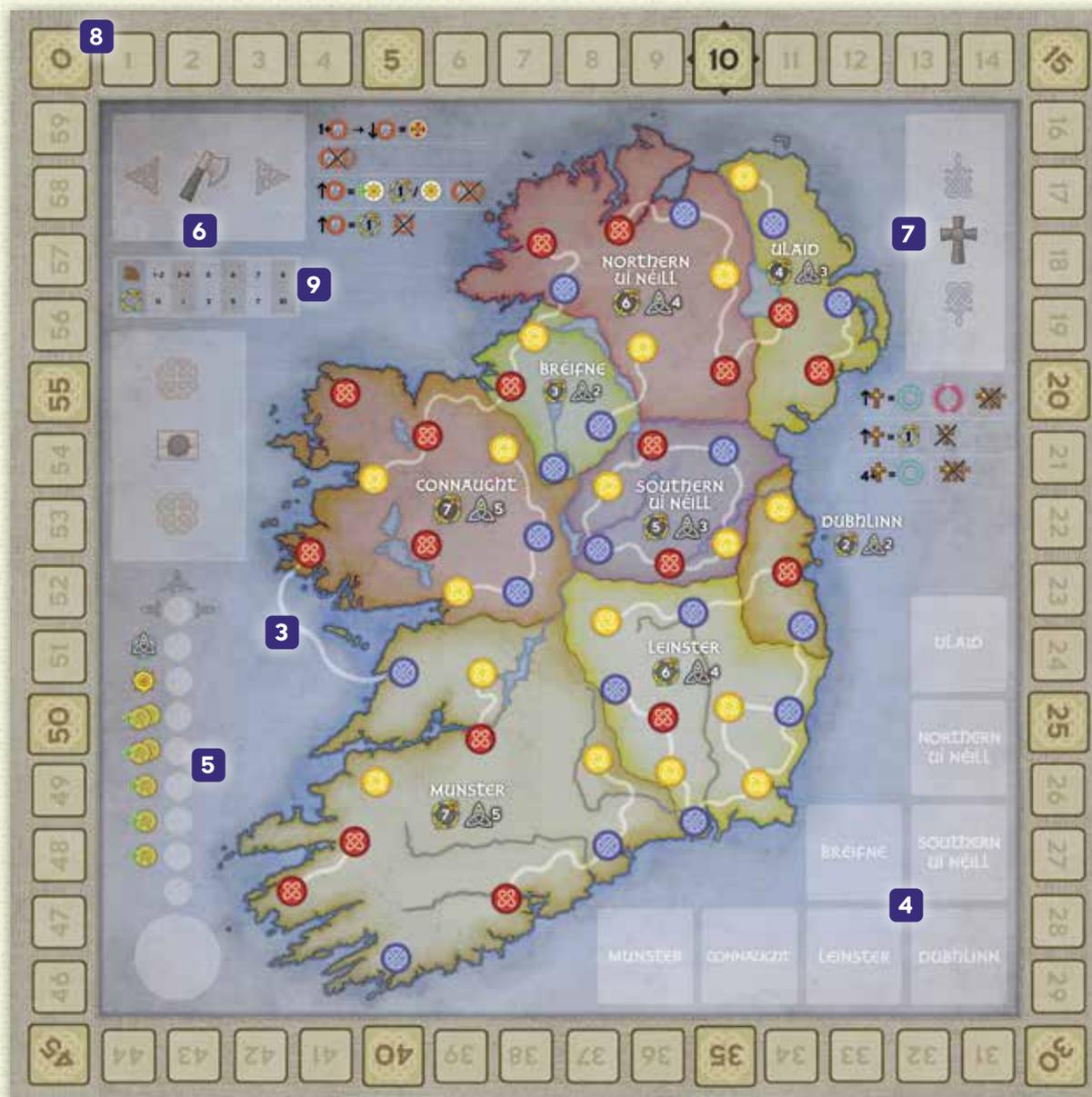


Blau, die Farbe der Kirchenkarten



Gelb, die Farbe der Brautwerbungs-Karten

- Straßen:** Straßen verbinden Städte und machen es einem einfacher den eigenen Einfluss zu vergrößern.
- Felder für Machtmarker:** Hier können Machtmarker platziert werden.
- Hochzeitsleiste:** Gibt den Fortschritt beim Werben um die Hand der Prinzessinnen an.
- Kampfbereich:** Gibt den Erfolg beim Kampf gegen die Wikinger an.
- Kirchenbereich:** Gibt den Erfolg der Beteiligten an, die Gunst der Kirche zu erringen.
- Punkteleiste:** Gibt die Siegpunkte der Beteiligten an.
- Punktetabelle der Regionen:** eine Übersicht der Punkte, die man am Spielende dafür erhält, Städte in mehreren Regionen zu kontrollieren.



SPIELAUFBAU

1. Legt das Spielbrett auf den Tisch.
2. Die Münzen, Ansehensmarker, Klostermarker, Wikingermarker, Wikingersteine werden in getrennten Haufen neben den Spielplan gelegt. Sie bilden den **Vorrat**.
3. Alle suchen sich eine Farbe aus und nehmen die dazugehörigen Holzscheiben.
4. Alle erhalten je 3 Münzen und je einen Ansehensmarker.
5. Alle legen eine ihrer Holzscheiben auf das erste Feld der Hochzeits- und auf das Feld „10“ der Punkteleiste.
6. Die Machtmarker werden verdeckt auf die dazugehörigen Felder gelegt.
7. Die Wikinger - und Hochzeitskarten werden als getrennte Stapel bereit gelegt.
8. Die „Dänische Prinzessin“ ist eine besondere Hochzeitskarte. Sucht sie heraus und legt sie neben die Hochzeitsleiste. *Legt Princess of Denmark in die Spielschachtel zurück.*
9. Die übrigen Hochzeitskarten werden gemischt. Im Spiel zu fünft und zu viert werden 3 Hochzeitskarten verdeckt auf die Dänische Prinzessin gelegt, im Spiel zu dritt legt Ihr nur zwei aus. Die übrigen Hochzeitskarten werden verdeckt aus dem Spiel genommen.
10. Die Wikingerkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Kampfbereich gelegt.
11. Alle erhalten eine Regelübersicht.
12. Die Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.
13. Wer anfangen möchte und das auch ausreichend kommuniziert, darf das tun und nimmt sich den Stadtmarker.
14. Wer den Stadtmarker hat, legt eine der eigenen Scheiben auf eine Stadt auf dem Spielplan. Im Uhrzeigersinn legen alle anderen ebenfalls eine Scheibe auf eine Stadt. Achtet darauf, dass Ihr nur Gebiete wählt, in denen noch keine Scheibe liegt.



SPIELVERLAUF

Das Spiel ist in Runden aufgeteilt. Je nach Gruppengröße endet das Spiel nach 3 oder 4 Runden. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte machen konnte.

Jede Runde besteht aus vier Phasen: Vorbereitung, Drafting, Aktionsphase und Auswirkungen.

Während der **Vorbereitung** deckt Ihr neue Hochzeits- und Wikingerkarten auf. Beim **Drafting** werden die Aktionskarten für die laufende Runde verteilt. In der **Aktionsphase**, spielt Ihr um Einfluss auf die Städte und führt Haupt- und Ersatzaktionen aus. Bei den **Auswirkungen** werden Hochzeiten arrangiert, Wikinger bekämpft, Klöster gebaut und Gebiete verteilt.

VORBEREITUNG

Deckt die oberste Karte des Wikingerdecks auf. Legt die Wikingermarker entsprechend der Wikingerkarte, in den Kampfbereich auf dem Spielbrett.

Die Wikingerkarte wird anschließend abgeworfen.

Ist das Wikingerdeck aufgebraucht, befindet Ihr Euch in der letzten Spielrunde!

Die oberste Karte des Hochzeitsstapels wird offen auf das entsprechende Feld der Hochzeitsleiste gelegt. In der letzten Runde ist es die Dänische Prinzessin.

Jetzt beginnt die Kartenwahl mittels sogenanntem „Drafting“ (auf Wunsch des Designers auch „Karten zapfen“ genannt).

DRAFTEN

Die Aktionskarten werden gemischt. Dann erhalten alle wie folgt Karten:

- Spiel zu Dritt: Alle erhalten 8 Karten.
- Spiel zu Viert: Alle erhalten 6 Karten.
- Spiel zu Fünft: Alle erhalten 5 Karten.

Zu dritt und zu viert bleiben Karten übrig, diese werden als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.

Sucht Euch aus Eurer Kartenhand zwei Karten aus und legt sie verdeckt vor Euch ab. Die nicht gewählten Karten gebt Ihr nach links weiter. Aus den von rechts erhaltenen Karten sucht Ihr Euch erneut zwei aus und legt diese zu den anderen Karten vor Euch. Der Rest geht wieder nach links weiter etc.

Wiederholt das so lange, bis nur noch zwei bzw. eine Karten (wenn Ihr zu fünft spielt) weitergegeben werden. Legt diese zu den ausgewählten Karten hinzu. Nehmt die so ausgewählten Karten in die Hand - sie bilden die Handkarten für die kommende Aktionsrunde.

Die eigenen gewählten Karten dürft Ihr Euch jederzeit ansehen. Einmal gewählte Karten dürfen jedoch nicht wieder ausgetauscht werden.

AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase besteht aus mehreren **Machtkämpfen**, die nacheinander durchgeführt werden. In einem Machtkampf spielen alle je eine Handkarte.

Zu fünft finden fünf Machtkämpfe statt (d.h. alle Karten werden gespielt). Zu dritt und zu viert finden so lange Machtkämpfe statt, bis alle nur noch eine Handkarte haben. Diese letzte Karte wird dann abgeworfen.

Anschließend folgen die **Auswirkungen**.

MACHTKÄMPFE

Wer den Stadtmarker hat, legt den Marker auf eine beliebige, freie Stadt (also eine ohne Scheibe) und bestimmt so wo der Machtkampf stattfindet. Dies ist die **aktive Stadt**.

Wer die aktive Stadt bestimmt hat, muss anschließend eine Handkarte ausspielen. **Diese Karte muss dieselbe Farbe haben, wie die aktive Stadt oder es muss sich um eine weiße Karte (Adelige) handeln.**

Im Uhrzeigersinn spielen dann alle anderen ebenfalls eine Handkarte aus. Hier kann jede beliebige Karte gespielt werden. Nur wer die aktive Stadt bestimmt hat, ist in seiner Kartenwahl eingeschränkt.

Den Machtkampf gewinnt, wer die höchste Karte in der Farbe der aktiven Stadt gespielt hat. Alle anderen Spieler haben den Machtkampf verloren. Adeligenkarten (weiß) sind Joker und passen immer zur aktiven Stadt.

In aufsteigender Reihenfolge der Werte der gespielten Machtkarten, sind nun alle an der Reihe. Es beginnt wer die niedrigste Karte gespielt hat. Es folgt wer die zweitniedrigste Karte gespielt hat usw.

Wer den Machtkampf gewonnen hat, führt die **Hauptaktion** der eigenen Karte durch. Alle anderen führen **eine** der **Nebenaktionen** ihrer gespielten Karte durch. Nach dem Durchführen der Aktion wird eine gespielte Karte abgeworfen.

Wenn alle ihre Kartenaktionen durchgeführt haben, endet dieser Machtkampf. Der Ablagestapel darf während des Spiels nicht eingesehen werden.

Im Spiel zu fünft endet die Aktionsphase nach fünf Machtkämpfen. Im Spiel zu dritt und zu viert endet sie, wenn alle nur noch eine Handkarte halten. Diese Karte wird dann abgeworfen und es beginnt die nächste Phase. Ansonsten wird der nächste Machtkampf begonnen. Wer den letzten Machtkampf gewonnen hat, hält den Stadtmarker und startet eine neue Runde.

AKTIONEN

Alle Aktionen sind durch ein oder mehrere Symbole dargestellt. Um eine Aktion durchzuführen, müssen alle Symbole von links nach rechts angewandt werden.

SYMBOL	AKTION
	Nimm den Stadtmarker und lege eine Deiner Scheiben in die aktive Stadt. Du kontrollierst diese Stadt jetzt. Dieses Symbol gibt es nur bei Hauptaktionen.
	Nimm eine Münze aus dem Vorrat. Die Anzahl der Münzen ist nicht begrenzt.
	Bezahle eine Münze in den Vorrat. Falls Du keine Münze hast, verlierst Du zwei Siegpunkte. (Das ist der einzige Zeitpunkt an dem Siegpunkte an Stelle von Münzen ausgegeben werden). Hast Du auch keine Siegpunkte, dann ignoriere dieses Symbol.
	Nimm einen Ansehensmarker aus dem Vorrat. Die Anzahl der Ansehensmarker ist nicht begrenzt.
	Lege eine Deiner Scheiben in den Kirchenbereich. Du darfst Münzen ausgeben, um weitere Scheiben dort einzusetzen. Für je zwei eingesetzte Münzen darfst Du eine weitere Scheibe platzieren. Deine Scheiben sind nicht begrenzt.
	Nimm einen Wikingermarker aus dem Kampfbereich und lege ihn vor Dich ab. Du darfst Dir für je zwei Münzen, die du anschließend aus gibst, einen weiteren Wikingermarker nehmen. Wenn keine Wikingermarker mehr im Kampfbereich liegen, hat dieses Symbol keine Wirkung. Wikingermarker dürfen NUR aus dem Kampfbereich genommen werden.
	Bewege Deine Scheibe auf der Hochzeitsleiste um ein Feld nach oben. Du darfst für je zwei Münzen, die du anschließend aus gibst, einen weiteren Schritt gehen. Liegt Deine Scheibe bereits auf dem obersten Feld, hat dieses Symbol keinen Effekt. Nur auf dem ersten Feld dürfen mehrere Scheiben liegen. Beendest Du Deine Aktion auf einem Feld mit einer andere Scheibe, so musst Du Deine Scheibe auf das nächste, unbesetzte Feld zurücksetzen.
	Du darfst fünf Münzen ausgeben, um Deinen Machtbereich auf eine Nachbarstadt auszudehnen. Wähle eine Stadt aus, die Du kontrollierst (d.h. auf der Deine Scheibe liegt) und suche Dir eine nicht-kontrollierte Stadt (d.h. eine Stadt auf der keine Scheibe liegt), die über eine Straße direkt mit Deiner verbunden ist. Lege eine Deiner Scheiben in diese Stadt, um sie zu kontrollieren.
	Entferne eine Wikingerscheibe aus einer Stadt. Die Scheibe, die darunter liegt, zeigt an wer nun die Kontrolle über die Stadt hat.

BEISPIEL

Deirdre, Kate, Georgios, und Peer sind gerade mitten in der Aktionsphase. Die erste Karte wurde bereits gespielt und abgehandelt.

Deirdre hat den Stadtmarker und legt ihn auf eine leere Stadt in Connaught. Da es eine rote Stadt ist, muss sie entweder eine rote oder eine weiße Karte spielen. Sie spielt die rote 11.

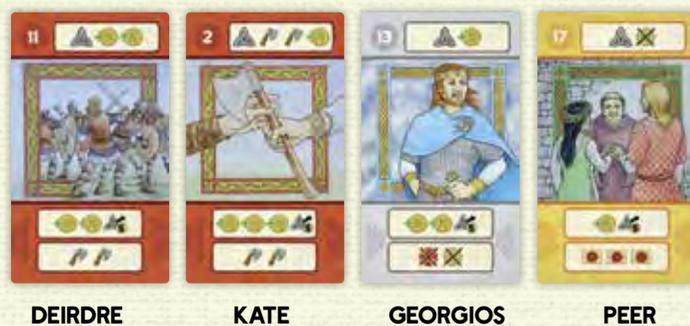


Kate hat kein Interesse an dieser Stadt und spielt die rote 2.

Georgios möchte die Stadt gewinnen und spielt daher die weiße 13.

Peer würde die Stadt zwar haben wollen, hat aber nicht die passenden Karten dafür und spielt deshalb die gelbe 17.

Georgios gewinnt die Stadt, da er die Karte mit dem höchsten Wert in der Farbe der aktiven Stadt gespielt hat - weiße Karten sind ja Farbjoker.



Die vier handeln jetzt ihre Karten in aufsteigender Reihenfolge ab - Kate hat die niedrigste Karte gespielt und ist daher als erste an der Reihe. Sie hat die Stadt nicht gewonnen und muss daher eine der Nebenaktionen durchführen: Sie wählt die oberste Aktion und nimmt sich drei Münzen. Sie hat jetzt die Möglichkeit gegen Abgabe von fünf Münzen ihren Machtbereich auszudehnen. Das macht sie doch gerne. Aber da eine von Georgios' Städten die Straße blockiert, entlang der sie sich ausbreiten möchte, bleibt ihr nur die andere Richtung. Sie gibt also fünf Münzen ab und legt eine ihrer blauen Scheiben auf die Stadt, die per Straße mit ihrer Stadt in Leinster verbunden ist.



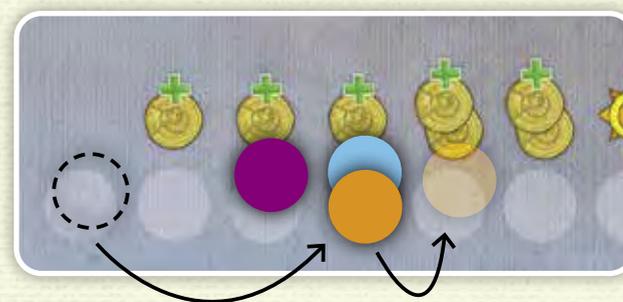
Als nächstes ist Deirdre an der Reihe. Sie wählt die untere Nebenaktion auf ihrer Karte: zwei Wikingermarker aus dem Kampfbereich nehmen. Sie gibt dann vier Münzen aus, um zwei weitere Wikingermarker zu nehmen - im Moment steht sie in Gefahr, eine Stadt an die Wikinger zu verlieren, sollten Wikingermarker am Ende der Runde im Kampfbereich verbleiben.



Da Georgios die Stadt gewonnen hat, führt er die Hauptaktion der Karte durch: Er legt eine seiner lila Scheiben auf die aktive Stadt und nimmt sich den Stadtmarker. Er wird die nächste aktive Stadt aussuchen und als Erstes eine Karte dafür spielen. Er erhält zudem eine Münze.



Nun ist endlich Peer an der Reihe und darf eine Nebenaktion durchführen: Er bewegt seine Scheibe auf der Hochzeitsleiste um drei Felder nach oben. Leider ist das Feld bereits durch Kate besetzt. Er müsste nun entweder zwei Münzen bezahlen, um ein weiteres Feld zu gehen - das Feld oberhalb Kates ist ja frei - oder ein Feld weniger zu laufen. Aber auch das Feld unter Kates Scheibe ist besetzt und Peer würde ein weiteres Feld verlieren. Das ist ihm dann doch zu wenig und daher bezahlt er die zwei Münzen und landet auf dem Feld vor Kate.



Nun haben alle ihre Karten abgehandelt. Die Vier haben jetzt alle nur noch eine Handkarte - diese wird abgeworfen und es geht in die Phase Auswirkungen.

AUSWIRKUNGEN

Führt die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Hochzeit
2. Kampf
3. Kirche
4. Gebiete vergeben

Sind nun Wikinger- und Hochzeitskarten verbraucht, endet das Spiel. Ansonsten beginnt eine neue Runde mit einer neuen Vorbereitung.

HOCHZEIT

Eine politische Hochzeit wird arrangiert! Wer auf der Hochzeitsleiste am weitesten vorne liegt, erhält die oberste Hochzeitskarte und legt sie vor sich ab. Der auf der Karte aufgedruckte Vorteil wird sofort angewandt. Anschließend wird die Scheibe auf das erste Feld der Hochzeitsleiste zurückgesetzt. Nachdem die Hochzeitskarte abgehandelt wurde, handeln alle anderen den Vorteil auf dem Feld ihrer Scheibe ab. Diese Scheiben werden danach nicht versetzt.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass alle Scheiben auf dem ersten Feld der Leiste liegen, wird die Hochzeitskarte ohne Wirkung aus dem Spiel genommen.

ICON ACTION



Erhalte einen Siegpunkt.



Nimm Dir einen Ansehensmarker aus dem Vorrat. Die Ansehensmarker sind nicht begrenzt.



Lege eine Deiner Scheiben auf eine Stadt ohne Scheibe im angegebenen Gebiet. Du kontrollierst diese Stadt jetzt! Gibt es keine unkontrollierten Städte in dem entsprechendem Gebiet, hat das Symbol keinen Effekt.

Hochzeiten sind politische Allianzen zwischen Deinen Verwandten und anderen Adligen in Irland.

ESTRID - DIE DÄNISCHE PRINZESSIN

Eine Hochzeit mit der Dänischen Prinzessin bedeutet eine Allianz mit den Wikingern. Wähle sofort eine der folgenden Auswirkungen:



1. **Militärpakt:** Lege die Karte mit der Dänischen Prinzessin auf die Seite mit diesem Symbol. Wenn im 4. Schritt der Auswirkungen die Gebiete vergeben werden, kontrollierst Du auch alle Städte, die von Wikingern kontrolliert werden. In der Endwertung zählen diese Städte, wenn es darum geht Machtmarker zu gewinnen. Sie zählen aber **nicht**, wenn gewertet wird in welchen Gebieten Du vertreten bist.



2. **Handel:** Lege die Karte mit der Dänischen Prinzessin auf die Seite mit diesem Symbol. Du kontrollierst auch alle Städte, die von Wikingern kontrolliert werden. In der Endwertung zählen diese Städte zur Anzahl der Gebiete, in denen Du vertreten bist. Sie zählen aber **NICHT**, wenn die Machtmarker vergeben werden.



3. **Die Dänische Prinzessin abweisen:** Wirf die Dänische Prinzessin ab und erhalte 4 Siegpunkte.

ICON ACTION



Lege eine Deiner Scheiben auf eine beliebige freie Stadt. Du kontrollierst jetzt diese Stadt.



Nimm einen Ansehensmarker aus dem Vorrat. Die Ansehensmarker sind nicht begrenzt.



Nimm eine Münze aus dem Vorrat. Die Anzahl der Münzen ist nicht begrenzt.



KAMPF

Liegen keine Wikingermarker im Kampfbereich, habt Ihr die Wikinger erfolgreich zurückgeschlagen! Ansonsten fallen die Wikinger in Irland ein.

Liegt mindestens ein Wikingermarker im Kampfbereich, vergleicht Ihr die Wikingermarker, die Ihr diese Runde gesammelt habt: Wer die wenigsten hat, verliert eine Stadt an die Wikinger. Bei Gleichstand verlieren alle am Gleichstand Beteiligten je eine Stadt.

Wer die meisten Wikingermarker gesammelt hat, sucht aus welche Stadt (bzw. welche Städte) nun von den Wikingern kontrolliert wird und platziert dort einen Wikingermarker auf die Farbscheibe. Bei Gleichstand entscheiden die Betroffenen selbst, welche Stadt sie verlieren.

Legt dann alle verbleibenden Wikingermarker im Kampfbereich zurück in den allgemeinen Vorrat und verteilt die Beute.

VERTEILUNG DER BEUTE

Unabhängig davon, ob die Wikinger zurückgeschlagen wurden oder nicht, wird nun die Beute verteilt.

Wer die meisten Wikingermarker vor sich zu liegen hat, erhält einen Ansehensmarker und im Anschluß je einen Siegpunkt für jeden Ansehensmarker im eigenen Besitz. Danach müssen die Wikingermarker in den Vorrat zurückgelegt werden. Bei Gleichstand wird dieser Schritt übersprungen.

Nun werden erneut Wikingermarker verglichen. Wer im zweiten Durchgang die meisten besitzt, erhält einen Siegpunkt und muss einen Wikingermarker in den allgemeinen Vorrat geben. Das gilt auch bei Gleichstand.

Wer keine Wikingermarker hat, kann auch keine Belohnung bekommen!



KIRCHE

Wer die Kirche unterstützt hat, wird jetzt dafür belohnt.

Wer die meisten Scheiben im Kirchenbereich hat, darf ein Kloster an eine eigene Stadt anlegen, nimmt sich den Stadtmarker und muss die eigenen Scheiben aus dem Kirchenbereich entfernen. Bei Gleichstand entfällt dieser Schritt.

Nun werden erneut die Scheiben im Kirchenbereich verglichen. Wer die meisten hat, erhält 1 Siegpunkt und entfernt dann eine der eigenen Scheiben aus dem Kirchenbereich. Das gilt auch bei Gleichstand.

Wer danach noch mindestens 4 Scheiben im Kirchenbereich zu liegen hat, darf ein Kloster an eine eigene Stadt anlegen. Wer das tut, muss danach alle eigenen Scheiben aus dem Kirchenbereich entfernen.

Betrifft das mehrere Personen, wird im Uhrzeigersinn gelegt, ausgehend vom Stadtmarker.

Generell gilt: Keine Stadt darf mehr als ein Kloster haben!



GEBIETE VERGEBEN

Nun werden Gebiete an die vergeben, welche die meisten Städte darin kontrollieren.

Zuerst werden die verdeckten Machtmarker auf dem Spielbrett geprüft: Werden mehr Städte in einem Gebiet kontrolliert als auf dem aufgedruckten Schwellenwert steht, wird der jeweilige Machtmarker umgedreht, ansonsten bleibt er verdeckt. Städte, auf denen ein Wikingermarker liegt, zählen auch als kontrolliert!

Dann werden alle offenen Machtmarker geprüft (auch die gerade umgedrehten): Wer die meisten Städte im jeweiligen Gebiet kontrolliert, nimmt sich den dazugehörigen (aufgedeckten) Machtmarker und legt ihn offen vor sich ab.

Bei Gleichstand, bleibt der Machtmarker liegen.

*Sobald man einen Machtmarker erhalten hat, verliert man diesen nur, wenn jemand anderes **mehr** Städte in diesem Gebiet kontrolliert.*



KLÖSTER

Eine Stadt mit Kloster zählt doppelt (also wie zwei Städte). Das gilt für das Erreichen des Schwellenwertes und auch bei der Vergabe der Machtmarker.

DIE WIKINGER UND DIE DÄNISCHE PRINZESSIN

Wer die Dänische Prinzessin geheiratet und die Option „Militärpakt“ gewählt hat, zählt alle von den Wikingern kontrollierten Städte zu den eigenen hinzu.

Sollten in allen anderen Fällen die Wikinger die meisten Städte in einem Gebiet kontrollieren, wird der aufgedeckte Machtmarker oberhalb des Spielplans platziert.



🌀 SPIELLENDE UND GEWINNER 🌀

Liegt nach Abhandlung der Auswirkungen keine Hochzeitskarte mehr aus, ist das Spiel zu Ende. Es folgt die Abschlusswertung und die Krönung des Hochkönigs.

🌀 WERTUNG 🌀



Wer die meisten Münzen besitzt, erhält einen Siegpunkt.
Gibt es hier ein Unentschieden, erhält niemand den Siegpunkt.



Die Person mit dem Stadtmarker erhält einen Siegpunkt.



Jeder Ansehensmarker ist 1 Siegpunkt wert.



Jeder Machtmarker zählt Siegpunkte gemäß seines Aufdrucks
Aufgedeckte aber nicht vergebene Machtmarker (oberhalb des Spielplanes) punkten mit dem halben aufgedruckten Wert (abgerundet) für alle Personen, die dort die größte Anzahl an Städten kontrollieren.

Wenn Du die Dänische Prinzessin geheiratet und die Option "Militärpakt" gewählt hast, zählen alle von den Wikingern kontrollierten Städte in diesem Wertungsschritt wie deine eigenen.

Verdeckte Machtmarker werden nicht gewertet.



Alle bekommen zudem Siegpunkte für die Anzahl der Gebiete, in denen sie mindestens eine Stadt kontrollieren.

Wenn Du die Dänische Prinzessin geheiratet und die Option "Handel" gewählt hast, zählen alle von den Wikingern kontrollierten Städte in diesem Wertungsschritt wie deine eigenen.

ANZAHL GEBIETE	1-2	3-4	5	6	7	8
SIEGPUNKTE	0	1	3	5	7	10

Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen!

Im Falle eines Unentschiedens, wird erst nach Anzahl der Machtmarker und danach, falls nötig, nach Anzahl der Hochzeitskarten entschieden. Sollte es danach immer noch Gleichstand geben, endet das Spiel in einem Unentschieden.



Autor: Peer Sylvester

Redaktion: Filip Hartelius und Anthony Howgego

Illustrationen: Deirdre de Barra

Graphik: James Hunter

Erstmals veröffentlicht in Großbritannien in 2021 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© Peer Sylvester, 2021. This edition © 2021 Osprey Publishing Ltd

Alle Rechte vorbehalten

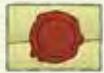
www.ospreygames.co.uk

Für Service, Informationen oder Ersatzteile: Email an info@ospreygames.co.uk

21 22 23 24 25 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

REGELHILFE

AUSWIRKUNGEN



HOCHZEIT

1. **Höchste Position:** Hochzeitskarte nehmen, dann zurück auf das erste Feld der Leiste.
2. **Alle anderen:** Aufgedruckte Belohnung nehmen.



KAMPF

1. **Wenn Wikingermarker im Kampfbereich:** Wer die wenigsten Wikingermarker hat, verliert eine Stadt. *Wer die meisten Wikingermarker hat, darf die Stadt auswählen.*
2. **Meisten Wikingermarker:** Einen Ansehensmarker nehmen und alle Wikingermarker abgeben. *Nicht bei Gleichstand.*
3. **Jetzt die meisten Wikingermarker:** Einen Siegpunkt nehmen und einen Wikingermarker abgeben. *Gilt auch bei Gleichstand.*
4. **Alle Wikingermarker werden aus dem Kampfbereich entfernt.**



KIRCHE

1. **Meisten Scheiben im Kirchenbereich:** Ein Kloster platzieren, Stadtmarker nehmen, alle eigenen Scheiben aus Kirchenbereich entfernen. *Nicht bei Gleichstand.*
2. **Jetzt die meisten Scheiben im Kirchenbereich:** Einen Siegpunkt nehmen und eine Scheibe entfernen. *Gilt auch bei Gleichstand.*
3. **Jetzt min. 4 Scheiben im Kirchenbereich:** Ein Kloster platzieren, dann alle eigenen Scheiben entfernen.



GEBIETE VERGEBEN

1. **Verdeckte Machtmarker:** Aufdecken, wenn die Anzahl der kontrollierten Städte in dem Gebiet hoch genug ist.
2. **Offene Machtmarker:** Wer die meisten Städte im Gebiet kontrolliert, erhält den Marker. Bei Gleichstand bleibt der Marker liegen.

Städte mit **Kloster** zählen doppelt.

SYMBOLE

ICON

ACTION



Lege eine Deiner Scheibe auf die aktive Stadt.



Nimm eine Münze.



Zahle eine Münze. *Wenn Du keine hast, verlierst Du stattdessen 2 Siegpunkte.*



Nimm Dir einen Ansehensmarker.



Du erhältst einen Siegpunkt.



Lege eine Scheibe in den Kirchenbereich. Für je zwei Münzen kannst Du weitere Scheiben platzieren.



Nimm einen Wikingermarker aus dem Kampfbereich. Für je zwei Münzen kannst Du weitere Wikingermarker nehmen.



Gehe auf der Hochzeitsleiste ein Feld nach oben. Für je zwei Münzen kannst Du weitere Schritte gehen. *Du darfst Deinen Zug nicht auf einem Feld beenden, auf dem bereits jemand steht. Bewege Deinen Stein stattdessen auf das erste freie Feld dahinter.*



Du darfst 5 Münzen bezahlen, um eine freie Stadt zu kontrollieren, die direkt mit einer Deiner Städte verbunden ist.



Entferne eine Wikingerscheibe aus einer Stadt.



Lege eine Deiner Scheiben auf eine beliebige Stadt.



Lege eine Deiner Scheiben auf eine beliebige Stadt in dem entsprechenden Gebiet.