

Blitzregel Wikinger von ProLudo

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Siegpunkte gibt es sofort für Handel, Raubzug, einzelne Sagas und am Spielende für Besiedelung, meiste Städte, meiste Sagas eines Heimathafens.

Vorbereitung

1. Je 6 Sagas jeder Ära verdeckt nehmen und nach Äras sortiert stapeln (1.Ära oben)
2. Städte mischen und auf Häfen mit Stern stellen.
3. Waren und Siegpunkte sortiert bereitlegen. (1 Haufen=50 Siegpunkte)
4. Ware Häute in Begehrtes Handelsgut legen. (Wechsel durch spezielle Runenkarte)
5. Windrichtungsmarker mit +1 nach Süden auf Spielplan legen.
6. Runenkarten mischen und an jeden 1 Runenkarte austeilen
7. Jeder Spieler bekommt Schiff und Wikinger einer Farbe. Schiff in Winterlager stellen.
8. Startspieler bestimmen und 1 Siegpunkt an 1., 2 an 2. usw. austeilen

Ablauf

1. **Aktionspunkte:** Jeder Spieler hat 7 Aktionspunkte für folgende Aktionen:
 - a. Laden im Winterlager: Beliebige Ware oder Wikinger auf Schiff laden, Kapazität 1.Ära: maximal 5, 2. Ära: max. 6, 3. Ära: max. 7, mindestens 1 Wikinger.
 - b. Runenkarte im Heimathafen (Schweden, Norwegen, Dänemark): Runenkarte ziehen, maximal 3 auf der Hand.
 - c. Bewegung: Nicht im Winterlager. Schiff auf nächstes Feld oder in oder aus Hafen ziehen. Nur 1 Schiff pro Hafen. Fahrt länger als Anzahl Schönwettertage in Zone (Windrose + Windrichtung): Verluste (Ware oder Wikinger verloren) laut Tabelle. (Shetland und Färöer sind im Westen). Bei Zonenwechsel alte Zone auswerten. In neuer Zone zählen alle bisherigen Bewegungen mit.
2. **Weitere Aktionen** beliebig oft (nur 1 Aktion pro Hafen in einem Zug):
 - a. Runenkarte spielen. Zusätzlich kann Windrichtungsmarker um 90° gedreht werden.
 - b. Heimathafen: Schiff von Winterlager in beliebigen Heimathafen stellen
 - c. Winterlager: Schiff ins Winterlager stellen (alle Ladung außer 1 Wikinger gehen verloren)
 - d. Handel in Hafen: 1 Ware in Hafen abliefern, die in Region (Häfen gleicher Farbe) noch nicht vorhanden ist, Hafenwert als Siegpunkte auszahlen. 2 Punkte Bonus für bevorzugte Ware.
 - e. Raubzug in Stadt: 1 Würfel für 1 Wikinger würfeln. Wenn Wert größer als Hafenwert (Ware in Hafen: -1), dann die Stadt nehmen und Wert darunter als Siegpunkte auszahlen, sonst 1 Wikinger verloren. Leeres Schiff ohne Wikinger geht ins Winterlager. Maximal dreimal würfeln.
 - f. Besiedelung in Hafen: Voraussetzung: keine Stadt in Region. Für 1 bis 3 Wikinger würfeln. Wenn Wert mindestens eines Würfels größer Hafenwert(Ware in Hafen: -1), dann ein Wikinger in Hafen stellen. Für zu niedrige Würfel je ein Wikinger verloren. Schiff ohne Wikinger geht ins Winterlager.
3. **Sagas:** Wer eine Saga erfüllt (Handel, Besiedelung, Raubzug der letzten Stadt einer Saga), bekommt die Sagakarte und evtl. Siegpunkte laut Karte. Neue Saga aufdecken. (evtl. beginnt neue Ära durch Aufdecken). Schon erfüllte Saga bei Aufdecken: Saga kommt aus dem Spiel.

Spielende

1. **Spielende:** Wenn letzte Saga aufgedeckt, dann noch 3 Runden ab Spieler nach Aufdecker oder wenn letzte Saga erfüllt sofort.
2. **Endwertung:**
 - a. Meiste Städte: 3 Bonuspunkte pro Stadt.
 - b. Besiedlung: Hafen mal Anzahl besiedelte Häfen der Region
 - c. Meiste Sagas eines Heimathafens: 10 Punkte pro Karte. Zweiter: 5, Gleichstand: alle Gleichstehenden bekommen volle Punktzahl.