

Walhalla

Spieler: 3 - 4 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: 60 Minuten

Alessandro Zucchini

INHALT



56 Wikinger
in vier Farben



4 Zählsteine
in vier Farben



18 Geländeplättchen



12 Drachen



32 Aktionskarten



6 Landspitzen



1 Spielplan

SPIELIDEE & SPIELZIEL

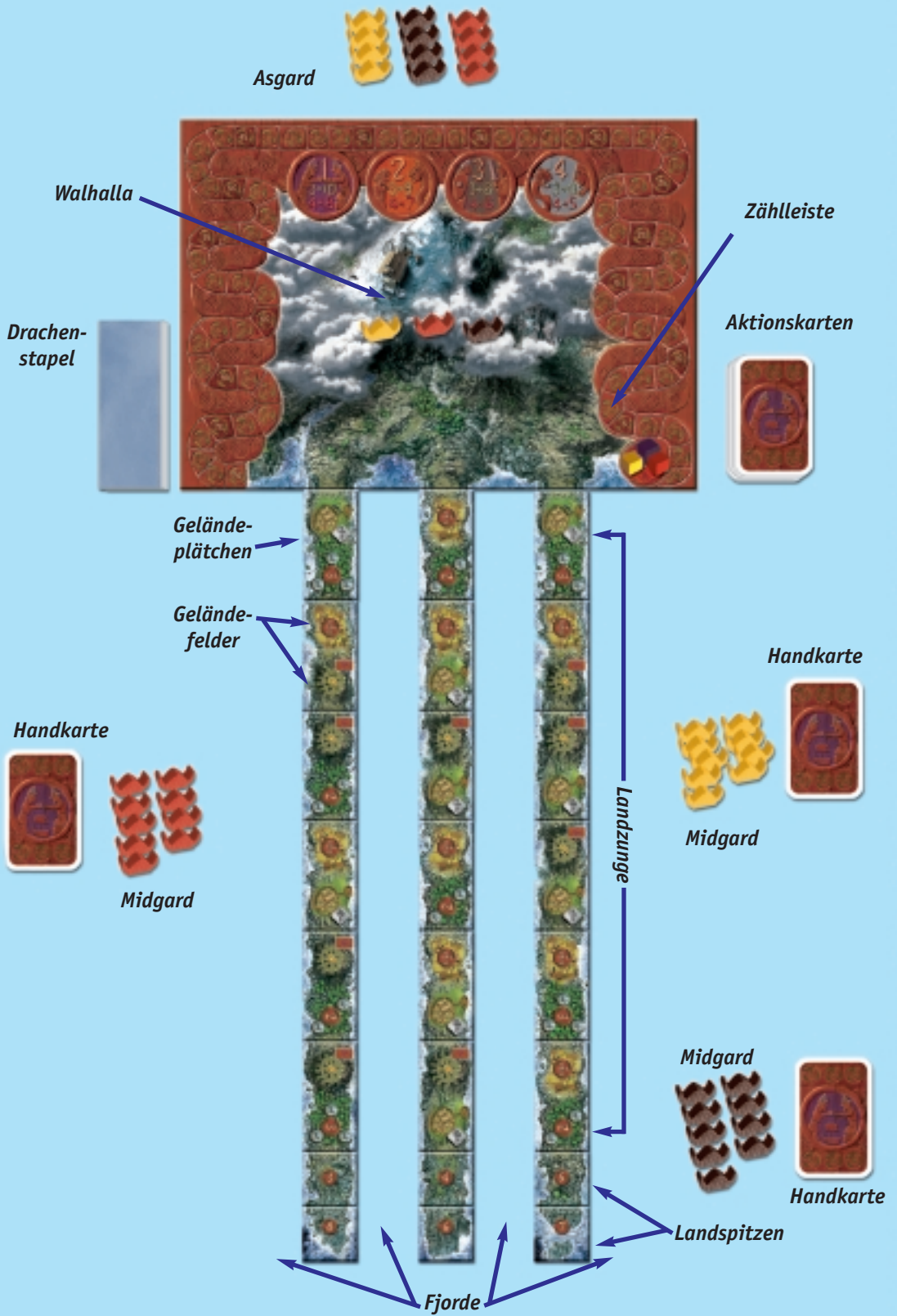
In diesem Spiel befehlen Sie als Stammeshäuptling Ihre eigene Wikingerflotte, die sich in ihren Booten, den so genannten Drachen, auf ausgedehnte Raub- und Belagerungszüge begibt. Auch Ihre Mitspieler versuchen, möglichst viel neues Territorium zu erobern. Gegeneinander gekämpft wird hierbei auch – schließlich sichern sich nur die tapfersten gefallenen Wikinger ihren Platz in Walhalla. Taktisch klug sollten Sie Ihre Nordmänner auf den Raubzügen einsetzen, um gegenüber den Mitspielern einen Vorsprung auf der Punkteleiste zu haben. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Geländeplättchen werden gut gemischt und an die Küstenseite des Spielplans verdeckt angelegt, so dass drei Landzungen und vier Fjorde entstehen. Jede Landzunge besteht aus sechs Geländeplättchen. Sind **alle** Geländeplättchen angelegt, werden sie aufgedeckt. Als Variante kann beim Spielbau eine Landzunge aus fünf bis acht Geländeplättchen bestehen.

Nachdem die Landzungen und Fjorde aufgebaut wurden, werden die Landspitzen wie folgt an die Enden der Landzungen angelegt: Zunächst werden die Landspitzen mit den Nummern 3-5 gemischt und verdeckt an jeweils ein Ende der Landzungen angelegt. Danach werden die Landspitzen mit den Nummern 6-8 gemischt und verdeckt an jeweils eine Landspitze 3-5 angelegt. Danach werden alle Landspitzen aufgedeckt.

Beispiel eines Spielaufbaus für drei Spieler:



Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält bei **vier Spielern 7** und bei **drei Spielern 9** Wikinger der gewählten Spielerfarbe in seinen persönlichen Vorrat („Midgard“). Die restlichen Wikinger werden nach „Asgard“ neben den Spielplan gelegt. Die Wikinger aus Asgard können nach dem Ende einer Spielrunde (eines Raubzuges) als Nachschub ins Spiel kommen. Nehmen nur drei Spieler an dem Spiel teil, kommen die Wikinger der nicht benötigten Spielerfarbe ganz aus dem Spiel.

Die Aktionskarten werden gut gemischt und kommen als Nachziehstapel verdeckt neben den Spielplan. Danach erhält jeder Spieler eine Aktionskarte verdeckt auf die Hand. Auch die 12 Drachen werden gut gemischt und als Drachenstapel (Nachziehstapel) verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Nun legt jeder Spieler einen Wikinger in seiner Spielerfarbe **von Asgard** nach Walhalla und den seiner Spielerfarbe entsprechenden Zählstein auf das Feld 0 der Zählleiste des Spielplans.

SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus insgesamt drei Spielrunden, also drei Raubzügen der Wikinger auf den drei Landzungen.

Ein Startspieler wird bestimmt, z. B. der Spieler, der zuletzt Met aus einem Kuhhorn getrunken hat. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ein Spielzug ist in drei Phasen unterteilt:

1. Drachen ziehen/an Bord gehen
2. Drachen auf Belagerungszug schicken
3. Von Bord gehen

1. DRACHEN ZIEHEN/AN BORD GEHEN

Ist ein Spieler am Zug, **muss** er **einen Drachen** vom Drachenstapel ziehen. In jedem Drachen haben drei Wikinger Platz. Zwei Plätze sind farbneutral. Diese **darf** der Spieler, der am Zug ist, mit einem oder zwei seiner Wikinger besetzen – aus taktischen Gründen darf er sich auch entscheiden, einen oder zwei Plätze im Drachen nicht zu besetzen. Ein Platz im Drachen ist mit einer Spielerfarbe unterlegt. Dieser Platz **darf** vom Spieler dieser Farbe mit einem seiner Wikinger besetzt werden. Er wird gefragt „Möchtest du mitfahren?“ und muss sich entscheiden, bevor der Spieler, der am Zug ist, bestimmt hat, an welcher Stelle der Drache anlegt. **Besonderheiten:** Es kann vorkommen, dass die farbige Unterlegung die Spielerfarbe des Spielers zeigt, der am Zug ist. In diesem Fall darf dieser Spieler den Drachen mit drei seiner Wikinger besetzen. Außerdem kann es beim Spiel mit drei Spielern vorkommen, dass die farbige Unterlegung die Spielerfarbe zeigt, die zuvor aus dem Spiel genommen wurde – dann bleibt dieser Platz im Drachen unbesetzt. Hat ein Spieler keine Wikinger mehr in Midgard, kann er keine Wikinger in den Drachen setzen.



2. DRACHEN AUF BELAGERUNGSZUG SCHICKEN

Danach wird der Drache auf den Belagerungszug geschickt: Der Spieler, der am Zug ist, manövriert den Drachen in beliebiger Ausrichtung parallel zu den Landzungen **bis zum Anstoßen** an die Küstenseite des Spielplans oder an einen anderen Drachen in einen beliebigen der vier möglichen Fjorde. Ein Drache darf in einen Fjord fahren, wenn er an mindestens einem Geländefeld anlegen kann.

3. VON BORD GEHEN

Hat ein Drache an einer Landzunge angelegt, gehen die Wikinger von Bord. Der Wikinger, der am nächsten zum Spielplan steht, geht zuerst an Land, danach der in der Mitte und dann der, der am weitesten vom Spielplan entfernt ist. **Wichtig:** Ein Wikinger darf nur auf Geländefeldern von Bord gehen, die direkt rechts oder links an seinen Platz im Drachen angrenzen. Grenzen zwei Geländefelder an seinen Platz an, so darf sich der Spieler entscheiden, auf welcher Seite sein Wikinger von Bord geht. Ein Wikinger darf niemals an der Landspitze von Bord gehen.

Geht ein Wikinger von Bord, kann es zu drei verschiedenen Belagerungssituationen kommen:

- 1. Der Wikinger zieht auf ein freies Geländefeld.** In diesem Fall stellt der Spieler seinen Wikinger auf das Geländefeld. Gegebenenfalls wird die durch das Geländefeld bestimmte Aktion ausgeführt (siehe Die Geländefelder).
- 2. Der Wikinger zieht auf ein Geländefeld, das bereits durch einen Wikinger eines Mitspielers belagert wird.** In diesem Fall greift der Spieler, der am Zug ist, den Wikinger des Mitspielers an. Die beiden Wikinger kämpfen um das Geländefeld. Der **verteidigende Spieler** muss nun entscheiden, ob sein Wikinger den Kampf **verlieren** oder **gewinnen** soll:
 - Kampf **verlieren**: Entscheidet sich der Spieler dafür, den Kampf zu verlieren, darf sein Wikinger aus dem umkämpften Geländefeld ehrenvoll auf den Spielplan nach Walhalla einziehen. Der angreifende Wikinger bleibt auf dem Geländefeld stehen.
 - Kampf **gewinnen**: Entscheidet sich der Spieler dafür, den Kampf zu gewinnen, bleibt sein Wikinger auf dem Geländefeld stehen. Für den gewonnenen Kampf muss der **verteidigende Spieler** einen seiner Wikinger aus Walhalla entfernen und ihn nach Asgard legen. Der angreifende Wikinger, der den Kampf verloren hat, darf ruhmreich nach Walhalla einziehen. **Wichtig**: Hat ein Spieler keinen Wikinger mehr in Walhalla, so kann er nicht erfolgreich ein Geländefeld verteidigen, also keinen Kampf gewinnen.
- 3. Der Wikinger zieht auf ein Geländefeld, das bereits durch einen Wikinger der eigenen Spielerfarbe belagert wird.** Ein Spieler darf niemals seine eigenen Wikinger angreifen. Hat er die Wahl zwischen einem Angriff auf einen eigenen oder einen fremden Wikinger, so muss er Letzteren angreifen. Besteht nur die Möglichkeit, den eigenen Wikinger anzugreifen oder an einer Landspitze von Bord zu gehen, kommt sein Wikinger aus dem Drachen zurück nach Midgard.

Beispiel eines Spielzugs:

Sarah (Rot) ist am Zug. Sie hat einen Drachen gezogen und zwei ihrer Wikinger an Bord gehen lassen. Der dritte Platz im Drachen ist schwarz unterlegt – hier hat Thorsten (Schwarz) einen seiner Wikinger an Bord gehen lassen. Danach hat Sarah den Drachen auf Belagerungszug geschickt und der Drache angelegt. (siehe Bild)



- 1a) Thorstens Wikinger muss zuerst von Bord gehen. Das Geländefeld zu seiner Rechten ist bereits durch einen seiner eigenen Wikinger besetzt. Deshalb darf der Wikinger nicht an diesem Geländefeld von Bord gehen.
- 1b) Das Geländefeld zur Linken von Thorstens Wikinger ist bereits durch einen Wikinger Alexanders (Gelb) besetzt. Diesen muss der schwarze Wikinger nun angreifen. Alexander entscheidet sich dafür, den Kampf zu verlieren. Der gelbe Wikinger wird deshalb nach Walhalla einziehen und der schwarze Wikinger das Geländefeld belagern.
- 2) Nun geht der Wikinger von Bord, der den mittleren Platz im Drachen belegt. Da keines der an diesen Platz im Drachen angrenzenden Geländefelder belegt ist, darf Sarah sich entscheiden, an welcher Seite ihr Wikinger von Bord gehen soll. Sie entscheidet sich für den Wald zur Rechten des Wikingers.
- 3a) Danach geht Sarahs zweiter Wikinger aus dem Drachen von Bord. Die Kultstätte zu seiner Rechten ist bereits durch einen der eigenen Wikinger besetzt. Deshalb darf der Wikinger nicht an diesem Geländefeld von Bord gehen.
- 3b) Das Dorf zur Linken von Sarahs Wikinger ist frei. Deshalb muss der Wikinger an diesem Geländefeld von Bord gehen.

DIE GELÄNDEFELDER

Die Geländeplättchen sind jeweils in zwei Geländefelder unterteilt, diese gibt es in vier verschiedenen Arten.



1. Kultstätten: Belagert ein Wikinger eines Spielers eine Kultstätte, zieht dieser sofort eine Aktionskarte vom Nachziehstapel auf die Hand.



2. Wälder: Belagert ein Wikinger eines Spielers einen Wald, erhält dieser Spieler sofort die auf diesem Geländefeld angegebene Anzahl an Siegpunkten. Er setzt seinen Zählstein auf der Zählleiste um die entsprechende Felderzahl nach vorn.



3. Dörfer: Belagert ein Wikinger eines Spielers ein Dorf, passiert erst einmal nichts. Am Ende eines Raubzuges erhält dieser Wikinger einen Bonus (entweder +1 oder +2) für das Mehrheitsverhältnis bei der Wertung der Landzunge (siehe Das Ende eines Raubzuges).



4. Weizenfelder: Belagert ein Wikinger eines Spielers ein Weizenfeld, passiert erst einmal nichts. Am Ende eines Raubzuges erhält der Spieler für ein belagertes Weizenfeld Siegpunkte: Nach dem ersten Raubzug erhält ein Spieler hierfür einen, nach dem zweiten zwei und nach dem dritten drei Siegpunkte für jedes Weizenfeld, das einer seiner Wikinger belagert (siehe Das Ende eines Raubzuges).

AKTIONSKARTEN AUSSPIELEN

Die Spieler können während der Phase „Von Bord gehen“ oder am Ende eines Raubzuges Aktionskarten ausspielen. Diese haben Auswirkungen auf den Spielablauf oder auf die Zwischen- und Endwertungen (siehe Die Aktionskarten). Die ausgespielten Aktionskarten werden **offen** auf einen Ablagestapel neben den Spielplan gelegt. Ist der Nachziehstapel für Aktionskarten aufgebraucht, werden die bereits ausgespielten Aktionskarten gemischt und als neuer Nachziehstapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.

DAS ENDE EINES RAUBZUGES

Ein Raubzug endet, wenn alle zwölf Drachen auf Belagerungszug waren, oder wenn kein Spieler mehr Wikinger in seinem Midgard hat.

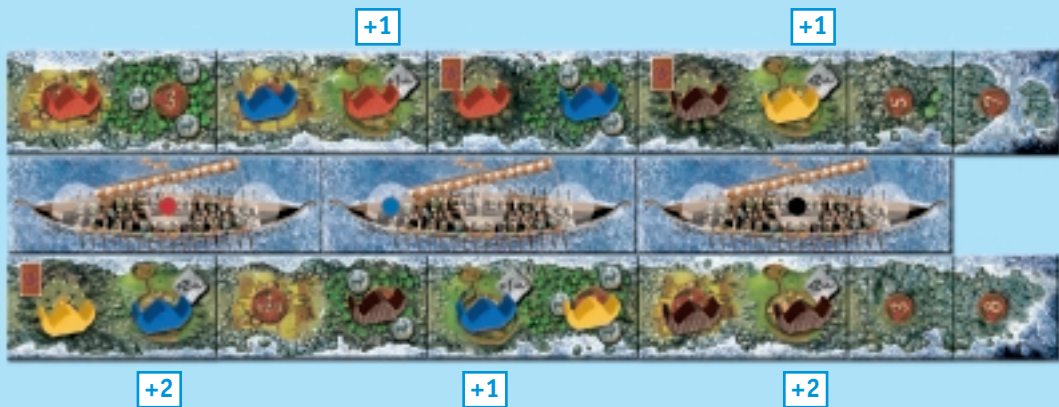
Nun können die Spieler noch Aktionskarten ausspielen. Jeder Spieler, der eine oder mehrere Aktionskarten spielen möchte, legt sie verdeckt vor sich ab. Danach werden alle ausgespielten Aktionskarten zeitgleich aufgedeckt und ausgeführt (siehe auch „Die Aktionskarten“). Nach den ersten beiden Raubzügen kommt es jeweils zur Wertungen, die Endwertung erfolgt nach dem dritten und letzten Raubzug.

LANDZUNGENWERTUNG

Für die Landzungenwertung addiert jeder Spieler zunächst die Anzahl seiner eigenen Wikinger auf den Landzungen, wobei jede Landzunge einzeln ausgewertet wird. Dazu addiert jeder Spieler die Bonuspunkte, die er für die Belagerung von Dörfern oder auch für ausgespielte Aktionskarten erhält (siehe auch Die Aktionskarten).

Der Spieler, der die höchste Summe für eine Landzunge vorweisen kann, bekommt 6, 7 oder 8 Siegpunkte – die Anzahl an Siegpunkten wird durch die äußeren Landspitzen bestimmt. Der Spieler, der die zweithöchste Summe für eine Landzunge vorweisen kann, bekommt entsprechend 3, 4 oder 5 Siegpunkte. Bei Gleichstand für den ersten Platz auf einer Landzunge werden beide Werte der Landspitzen zusammengezählt und die Siegpunkte aufgeteilt, gegebenenfalls wird aufgerundet. In diesem Fall gibt es auf dieser Landzunge keinen zweiten Platz. Bei Gleichstand für den zweiten Platz auf einer Landzunge wird der Wert für diesen Platz zwischen diesen Spielern aufgeteilt, gegebenenfalls wird aufgerundet.

Beispiel für eine Landzungenwertung:



1. Die Landzunge mit den Landspitzen 5 und 7 wird gewertet:

Von Sarah (Rot) stehen auf dieser Landzunge drei Wikinger. Der rote Wikinger, der ein Dorf belagert, erhält +1 als Bonus. Andreas (Blau) hat hier zwei Wikinger. Alexander (Gelb) ist auf dieser Landzunge mit einem Wikinger vertreten, welcher +1 als Bonus erhält. Thorsten (Schwarz) hat auf dieser Landzunge einen Wikinger. Hieraus ergibt sich folgendes Ergebnis: 4 (Rot) / 2 (Blau) / 2 (Gelb) / 1 (Schwarz). Sarah als Erstplatzierte für diese Landzunge erhält 7 Siegpunkte. Andreas und Alexander haben Gleichstand für den zweiten Platz. Deshalb werden die 5 Siegpunkte aufgeteilt und aufgerundet. Sowohl Andreas als auch Alexander erhalten für die Landzunge 3 Siegpunkte. Thorsten erhält als Letztplatziertes keine Siegpunkte bei der Landzungenwertung.

2. Die Landzunge mit den Landspitzen 3 und 8 wird gewertet:

Thorsten (Schwarz) hat hier drei Wikinger, einer von ihnen erhält +2 als Bonus. Andreas (Blau) hat auf dieser Landzunge zwei Wikinger, einer von diesen erhält +1 und einer +2 als Bonus. Von Alexander (Gelb) sind drei Wikinger auf dieser Landzunge und von Sarah keiner. Hieraus ergibt sich folgendes Ergebnis: Für den ersten Platz auf dieser Landzunge herrscht Gleichstand zwischen Thorsten und Andreas. Die Werte beider Landspitzen werden deshalb addiert ($3 + 8 = 11$) und die Summe geteilt und aufgerundet. Sowohl Thorsten als auch Andreas erhalten 6 Siegpunkte. Alexander erhält keine Siegpunkte.

Die Spieler setzen ihre Zählsteine entsprechend ihrer jeweiligen Anzahl an Siegpunkten auf der Zählleiste vor.

VORBEREITUNGEN FÜR DEN NÄCHSTEN RAUBZUG

Nun wird der Spielplan für den nächsten Raubzug vorbereitet. Hierfür werden Wikinger, welche Dörfer, Wälder und Kultstätten belagern, von diesen Geländefeldern entfernt und nach Asgard gelegt. **Wikinger, die Weizenfelder belagern, bleiben für den kommenden Raubzug auf diesen Geländefeldern stehen.**

Dann werden die Drachen eingesammelt, gemischt und wieder verdeckt als Drachenstapel neben den Spielplan gelegt. Der Startspieler für den nächsten Raubzug ist der Spieler zur Linken des Startspielers des vorherigen Raubzuges.

Nachschub

Bevor ein neuer Raubzug gestartet werden kann, müssen Wikinger als Nachschub nach Midgard kommen. Hierfür zählt jeder Spieler zunächst die Anzahl seiner Wikinger in Walhalla. Jeder Spieler addiert zu dieser Anzahl die Bonuspunkte hinzu, die er für ausgespielte Aktionskarten erhält (siehe auch Die Aktionskarten). Entsprechend den auf der Nachschubleiste angegebenen Werten wandern Wikinger der Spieler für den nächsten Raubzug aus Asgard nach Midgard, sofern die Spieler noch genügend Wikinger in Asgard haben. (Der 1. Platz bei drei Spielern bekommt zehn Wikinger, der zweite Platz bei drei Spielern neun Wikinger usw.) Wichtig: Hat ein Spieler aus dem vorangegangenen Raubzug noch Wikinger in Midgard, darf er auch diese für den nächsten Raubzug nutzen.

Beispiel für den Nachschub bei vier Spielern:



Thorsten (Schwarz) hat 3 Wikinger in Walhalla, Alexander (Gelb) und Sarah (Rot) jeweils zwei und Andreas (Blau) keinen. Thorsten ist damit auf Platz 1, Sarah und Alexander sind beide auf Platz 2 und Andreas auf Platz 3. Hieraus ergibt sich folgende Nachschubregelung: Thorsten erhält acht Wikinger als Nachschub aus Asgard, Alexander und Sarah jeweils sieben und Andreas sechs.

Heldenauszug aus Walhalla

Nachdem Midgard für den nächsten Raubzug aufgefüllt wurde, ziehen einige Helden aus Walhalla aus. Von allen Spielern werden so viele Wikinger aus Walhalla genommen und nach Asgard gelegt, wie der oder die Spieler mit der niedrigsten Anzahl an Wikingern in Walhalla haben.

Beispiel: Sarah hat am Ende eines Raubzuges 4 Wikinger in Walhalla, Alexander 3 und Thorsten und Andreas jeweils 2. Die niedrigste Anzahl an Wikingern haben Thorsten und Andreas, nämlich 2. Von jedem Spieler werden nun 2 Wikinger aus Walhalla entfernt und nach Asgard gelegt. Sarah hat danach für den nächsten Raubzug noch 2 Wikinger in Walhalla, Alexander 1 und Thorsten und Andreas keinen.

SPIELENDE & ENDWERTUNG

Das Spiel endet nach der Wertung des dritten und letzten Raubzuges. Die Siegpunkte der Spieler für die Landzungen werden wie in den Zwischenwertungen ausgezählt und verteilt. Zusätzlich erhält jeder Spieler für jedes durch seine Wikinger besetzte Geländefeld einen Siegpunkt. Danach wird das Mehrheitsverhältnis der Spieler an Wikingern in Walhalla wie in den Vorbereitungen für den nächsten Raubzug ermittelt und wie folgt in die Endwertung einbezogen: Der Spieler mit den meisten Wikingern in Walhalla erhält sechs und der mit den zweitmeisten fünf Siegpunkte. Bei Gleichstand für den ersten Platz werden beide Werte zusammengezählt und die Siegpunkte aufgeteilt und aufgerundet. In diesem Fall gibt keinen zweiten Platz. Bei Gleichstand für den zweiten Platz wird der Wert für diesen Platz zwischen diesen Spielern aufgeteilt und aufgerundet.

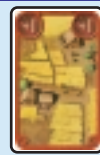
Der Spieler mit den meisten Siegpunkten nach der Endwertung gewinnt das Spiel.

Die Aktionskarten

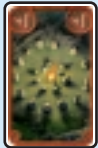
Aktionskarten, die am Ende eines Raubzuges eingesetzt werden:



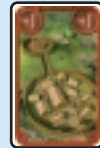
Für jeden belagerten Wald erhält der Spieler einen zusätzlichen Siegpunkt. (4x)



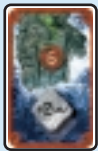
Für jedes belagerte Weizenfeld erhält der Spieler einen zusätzlichen Siegpunkt. (4x)



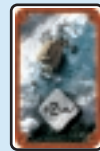
Für jede belagerte Kultstätte erhält der Spieler einen zusätzlichen Siegpunkt. (4x)



Für jedes belagerte Dorf erhält der Spieler einen zusätzlichen Siegpunkt. (4x)

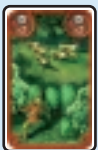


Spielt ein Spieler diese Karte aus, zählt sie bei der Wertung der jeweiligen Landzunge (6,7 oder 8) wie zwei zusätzliche Wikinger, die für das Bestimmen des Mehrheitsverhältnisses mit angerechnet werden. (3x)

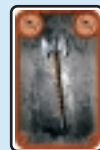


Spielt ein Spieler diese Karte aus, zählt sie bei der Wertung in Walhalla wie zwei zusätzliche Wikinger, die für das Bestimmen des Mehrheitsverhältnisses mit angerechnet werden. Für den Heldenauszug aus Walhalla zählen diese zusätzlichen Wikinger nicht! (1x)

Aktionskarten, die während eines Raubzuges ausgespielt werden:



„Jagd“ spielt ein Spieler zu Beginn der Belagerung eines Waldes aus und erhält statt der auf dem Wald angegebenen Anzahl an Siegpunkten (2 oder 3) die doppelte Anzahl (4 oder 6 Punkte) für **diesen** Wald. (4x)



„Angriff“ spielt ein Spieler vor einem Angriff auf einen Wikinger eines Mitspielers aus. Dieser hat keine Wahlmöglichkeit mehr; der Kampf um das Geländefeld gilt für ihn als verloren und sein Wikinger zieht ehrenvoll nach Walhalla ein. (4x)



„Schutzschild“ spielt ein Spieler aus, um den Angriff eines gegnerischen Wikingers abzuwehren. Setzt ein Spieler das Schutzschild zur Verteidigung ein, wird kein Wikinger aus Walhalla entfernt. Wichtig: Das Schutzschild ist gegen die Aktionskarte „Angriff“ wirkungslos! (4x)



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL