Clash of Vikings

Ein Spiel von Anthony Rubbo für 2 - 4 Wikinger ab 8 Jahren

Spielmaterial

Allgemeines Spielmaterial:

• **1 Arena-Spielbrett** – *zweiteilig*

Doppel-seitig

• **25 Armreifen**

6x 1, 8x 2, 7x 3, 4x 4

Rückseite

• **1 Übersichtstafel**

„A-Seite“ (Basisspiel)

„B-Seite“ (Bluff-Arena Variante, siehe Seite 8)

• **1 Wikinger-Trophäe**
zweiteilig

• **1 Spielregel**

Spielmaterial pro Spieler: *(in den 4 Wikingerfarben rot, gelb, blau & grün)*

• **1 Wikinger & 1 Spielertableau**

• **12 Clashkarten**

2x Walk, 1x Sprint, 1x Slam, 1x Club, 2x Punch, 1x Hammer, 2x Slingshot, 2x Shield

Rückseite

Spielziel

Das alljährliche Wikinger-Turnier ist in vollem Gange. Die Besten der Besten messen sich im Wettkampf, um die Wikinger-Trophäe zu ergattern. Guter Bluff und ein bisschen Glück sind nötig, um die Nase vorn zu haben. Im eigenen Spielzug spielt jeder Spieler verdeckt Karten und verkündet, welche Aktionen er ausführen wird.
Aber hat er auch die Wahrheit gesagt oder bluffi er nur? Die Clashkarten erlauben den Spielern, sich in der Arena zu bewegen, Armreifen einzusammeln und andere Spieler anzugreifen, um deren Armreifen zu klauen. Das Spiel endet, nachdem die gesamte Beute vverteilt ist. Wer dann die wertvollsten Armreifen besitzt, hat die Klopperei der Wikinger gewonnen und bekommt die begehrte Wikinger-Trophäe.

Spielaufbau

1.) Das **Arena-Spielbrett** wird zusammengesetzt und in die Mitte der Spielfläche gelegt. Dabei entscheiden die Spieler, welche Seite oben liegt.
Die **Übersichtstafel** wird mit der **„A-Seite“** nach oben neben die Arena gelegt.

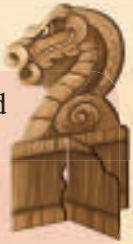
2.) Jeder Spieler nimmt einen Satz Clashkarten, 1 Wikinger und ein Spielertableau einer Farbe. Zusätzlich erhält jeder Spieler **je 1 Armreif in den Werten 1, 2 und 3**. Die Armreifen liegen immer verdeckt vor den Spielern. Jeder Spieler stellt seinen Wikinger auf ein unbesetztes **Startfeld** der Arena. Dann mischt jeder seinen Kartenstapel und legt ihn verdeckt als Nachziehstapel an sein Spielertableau an. Schließlich zieht jeder Spieler von seinem Stapel **3 Karten** als Start-Handkarten.

Anmerkung: *Karten, die während des Spiels auf den Abwurfstapel kommen, werden rechts an das Spielertableau angelegt.*

3.) **Alle übrigen Armreifen** werden verdeckt gemischt und als Vorrat neben die Arena gelegt. Für jedes Armreiffeld der Arena wird ein zufälliger Armreif gezogen und offen auf das Feld gelegt.

Im Spiel zu zweit werden *zu Spielbeginn* ***9*** *und* ***im Spiel zu dritt 6 Armreifen*** *gezogen und ungesehen in die Schachtel* ***zurückgelegt****.*

4.) Die **Wikinger-Trophäe** wird neben die Arena gestellt. Zuletzt bestimmt ihr auf beliebige Weise einen Startspieler.



Spielablauf

CLASH OF VIKINGS wird mit dem Startspieler beginnend reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Der aktive Spieler muss zwei seiner Handkarten spielen, eine nach der anderen. Jede Karte wird für sich in 3 Phasen abgewickelt:

Phase 1: Aktion ankündigen

Phase 2: Bluff ausrufen

Phase 3: Aktion ausführen

Anmerkung: *Die Phase 3 wird manchmal übersprungen, je nach Ausgang der Phase 2.*

Nachdem der Spieler zwei Karten gespielt hat, ziehen **alle** Spieler mit weniger als 3 Handkarten so viele Karten von ihrem jeweiligen Nachziehstapel, bis sie wieder 3 Handkarten besitzen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt. Anschließend ist der linke Nachbar des aktiven Spielers an der Reihe.
Das Spiel endet am Ende des Zuges, in der der letzte Armreif aus dem Vorrat genommen wurde. Dann decken alle Spieler ihre Armreifen auf und addieren die Werte. Der Spieler mit der größten Beute *(höchstes Ergebnis)* ist der Gewinner und erhält die Trophäe!

Ein Spielzug im Detail:

Falls der Wikinger des aktiven Spielers auf dem **Beutefeld** steht, nimmt der Spieler sofort 2 Armreifen aus dem Vorrat und legt sie verdeckt vor sich ab. *Falls nur noch 1 Armreif im Vorrat ist, nimmt er nur diesen Armreif.*

Jetzt muss der Spieler zwei Handkarten spielen.

1) Zunächst wählt er eine seiner 3 Handkarten und führt die folgenden drei Phasen in Reihenfolge aus:

Phase 1: Aktion ankündigen

Der Spieler kündigt seine Aktion an, ohne seine gespielte Karte aufzudecken. Er legt die Karte verdeckt in die Spalte der Übersichtstafel, die seiner **angekündigten** Aktion entspricht.

Wichtig: *Die verdeckt gespielte Karte muss nicht der angekündigten Aktion entsprechen. Der Spieler kann „bluffen", also nicht die Wahrheit über die gespielte Karte sagen. Die Karte wird in jedem Fall in die Spalte gelegt, die der angekündigten Aktion entspricht.*

Beispiel: Der blaue Spieler spielt eine seiner Handkarten aus und sagt die Aktion „Sprint" an. Entspricht dies der Wahrheit oder hat er geblufft?

Phase 2: Bluff ausrufen

Bevor der Spieler die angekündigte Aktion ausführt, kann jeder Spieler, der **mindestens 1 Armreif** vor sich liegen hat, einen Bluff ausrufen und behaupten, dass der Spieler geblufft hat. **Nur 1 Spieler kann einen Bluff ausrufen**. Wer dies also als Erster tut, erhält das Prüf-Recht.

Hinweis: *In seltenen Fällen kann nicht oder kaum bestimmt werden, wer den Bluff als Erster ausgerufen hat. In dem Fall erhält von den Ausrufenden derjenige das Prüf-Recht, der im Uhrzeigersinn näher zum aktiven Spieler sitzt.*

Beispiel: Der grüne Spieler ruft „Bluff" in Reaktion auf die angekündigte „Sprint" Aktion. Da der rote Spieler keine Armreifen besitzt, kann er nicht „Bluff" rufen, selbst wenn er es gerne tun würde.

- Wenn **kein** Bluff ausgerufen wird, geht es weiter mit **Phase 3: Aktion ausführen**.
- Wenn **ein** Bluff ausgerufen wird, muss der aktive Spieler seine Karte aufdecken:

✓ **Der aktive Spieler hat nicht geblufft**

Der aktive Spieler nimmt 1 beliebigen Armreif des Spielers, der den Bluff ausgerufen hat und fährt fort mit: **Phase 3: Aktion ausführen**

Der aktive Spieler hat geblufft

Der Spieler, der den Bluff ausgerufen hat, nimmt 1 beliebigen Armreif des aktiven Spielers. Falls dieser keine Armreifen hat, nimmt er den Armreif stattdessen aus dem Vorrat. Der aktive Spieler überspringt dann **Phase 3: Aktion ausführen**.

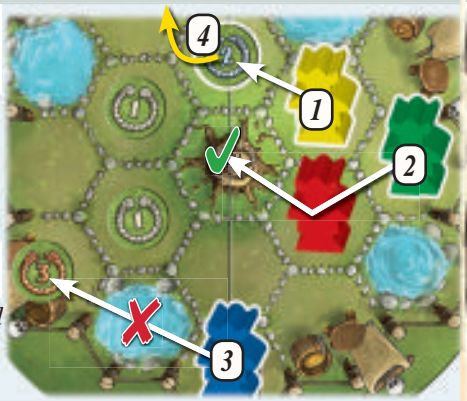
Phase 3: Aktion ausführen

Der aktive Spieler führt die angekündigte Aktion aus.

Bewegung: WALK & SPRINT

Der Spieler kann seinen Wikinger in der Arena 1 (WALK) oder bis zu 2 (SPRINT) Felder weit in beliebige Richtung bewegen. Dafür gelten folgende **Bewegungsregeln**:

- ***1:*** *Ein Wikinger kann sich grundsätzlich auf jedes benachbarte Feld bewegen. Das zählt als 1 Bewegung.*
- ***2: Auf jedem Feld kann nur 1 Wikinger sein.*** *Ein Wikinger kann sich mit* SPRINT *(nicht mit* SLAM*) „durch" einen anderen Wikinger bewegen, aber seine Bewegung nicht auf einem Feld mit einem anderen Wikinger beenden.*
- ***3:*** *Niemand kann sich auf oder über Wasserfelder bewegen.*
- ***4:*** *Falls der Wikinger nach der Bewegung auf einem Feld mit einem oder mehreren Armreifen steht, nimmt er alle Armreifen und legt sie verdeckt vor sich ab.*



Verdrängen: SLAM

Der Wikinger des aktiven Spielers bewegt sich um bis zu 2 Felder weit auf das Feld des gegnerischen Wikingers. Der gegnerische Wikinger wird vom aktiven Spieler auf ein benachbartes Feld seiner Wahl verdrängt, das kein Wasserfeld sein kann und auf dem kein anderer Wikinger stehen darf. Falls auf dem Feld ein oder mehrere Armreifen liegen, nimmt der gegnerische Spieler sie alle. Diese Aktion kann nur ausgeführt werden, wenn ein anderer Wikinger innerhalb von 2 Feldern Entfernung zum Wikinger des aktiven Spielers ist.

Nahkampf: (PUNCH, CLUB)

Der Wikinger des aktiven Spielers kann einen gegnerischen Wikinger auf einem benachbarten Feld angreifen.

CLUB

Der aktive Spieler nimmt 1 beliebigen Armreif des angegriffenen Spielers und legt ihn **verdeckt vor sich** aus.

PUNCH

Der aktive Spieler nimmt 1 beliebigen Armreif des angegriffenen Spielers, deckt ihn auf und legt ihn **offen auf ein zu dem angegriffenen Wikinger benachbartes Feld**. Er kann nicht auf das Feld des angreifenden Wikingers gelegt werden. Falls der Armreif auf ein Wasserfeld gelegt wird, wird er sofort aus dem Spiel genommen und zurück in die Spieleschachtel gelegt. Falls der Armreif auf das Feld eines anderen Wikingers gelegt wird, nimmt dieser den Armreif.

Beispiel: Der gelbe Spieler führt die „Punch" Aktion aus und legt einen Armreif des grünen Spielers auf das Feld, welches schon einen Armreif dort liegen hat.

Hinweis: *Wenn ein Spieler keine Armreifen hat, erhält der Angreifer keine Armreifen durch* **Club** *oder* **Punch**.

SHIELD

Shield wird nie vom aktiven Spieler benutzt, sondern immer während des Spielzugs eines anderen Spielers. Wenn ein Wikinger durch **Nah- oder Fernkampf angegriffen** wird, kann der angegriffene Spieler behaupten, dass er ein **Shield** hat und legt die Karte dann verdeckt neben die Übersichtstafel. **Shield** verhindert, dass der Spieler 1 Armreif durch den Angriff verliert. ***Wichtig:*** *Der angegriffene Spieler kann auch hier „bluffen", eine beliebige Karte spielen und behaupten, dass dies ein* ***Shield*** *ist.*

Der aktive Spieler hat nun Gelegenheit, einen Bluff bezüglich des angeblichen **Shield** auszurufen: • Falls der aktive Spieler keinen Bluff ausruft, findet der Angriff nicht statt und das Spiel wird fortgesetzt.

Fernkampf: (SLINGSHOT, HAMMER)

Der Wikinger des aktiven Spielers kann einen gegnerischen Wikinger angreifen, der mindestens 2 Felder weit entfernt ist. Dabei werden Sichtlinien und Wasserfelder ignoriert.

HAMMER

Der aktive Spieler nimmt 1 beliebigen Armreif des angegriffenen Spielers und legt ihn verdeckt vor sich aus.

SLINGSHOT

Der aktive Spieler nimmt 1 beliebigen Armreif des angegriffenen Spielers, deckt ihn auf und legt ihn **offen auf ein zu dem angegriffenen Wikinger benachbartes Feld.**

Falls der Armreif auf ein Wasserfeld gelegt wird, wird es sofort aus dem Spiel genommen und zurück in die Spieleschachtel gelegt.
Falls der Armreif auf das Feld eines anderen Wikingers gelegt wird, nimmt dieser den Armreif.

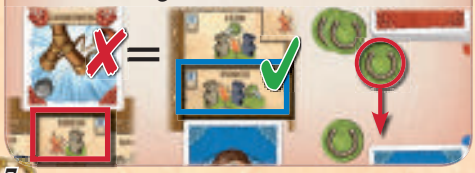
***Beispiel:** Der grüne Spieler führt die „SLINGSHOT" Aktion aus. Er entscheidet sich, den Armreif des gelben Spielers auf das Wasserfeld zu legen und somit aus dem Spiel zu entfernen.*

***Hinweis:** Wenn ein Spieler keine Armreifen hat, erhält der Angreifer keine Armreifen durch HAMMER oder SLINGSHOT.*

• Falls der aktive Spieler einen Bluff ausruft, wird die vom Gegner gespielte Karte aufgedeckt:

Wenn ein SHIELD aufgedeckt wird:
Der Angriff findet nicht statt und der angegriffene Spieler nimmt 1 beliebigen Armreif des aktiven Spielers (falls möglich) und legt ihn verdeckt vor sich aus.

Wenn kein SHIELD aufgedeckt wird:
Der aktive Spieler nimmt 1 beliebigen Armreif des angegriffenen Spielers und legt ihn verdeckt vor sich aus. Dann führt er noch seine Angriffsaktion aus.



2) Jetzt spielt der aktive Spieler seine zweite Karte und es folgen oben beschriebenen 3 Phasen.

Zugende und Karten ziehen

Alle neben die Übersichtstafel gespielten Karten werden verdeckt auf die Abwurfstapel ihrer Besitzer gelegt. Alle Spieler mit weniger als 3 Handkarten ziehen von ihrem Nachziehstapel auf 3 Handkarten nach. Ist der jeweilige Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt.

Ist nun ein Armreiffeld in der Arena nicht mit einem Armreif oder Wikinger besetzt, so wird (falls möglich) ein Armreif aus dem Vorrat gezogen und offen und offen auf das Armreiffeld gelegt.

Anmerkung: *Auch wenn die Spieler ihre Armreifen voreinander verdeckt halten, darf sich jeder Spieler jederzeit die Werte seiner eigenen Armreife angucken.*

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist neuer aktiver Spieler.

Spielende

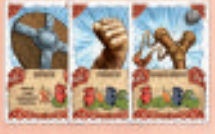
Das Spiel endet am Ende des Zuges, in der der letzte Armreif aus dem Vorrat genommen wurde. Die Spieler decken dann ihre Armreifen auf. Der Gewinner ist der Spieler mit dem höchsten Armreif-Gesamtwert. Er erhält die Trophäe. Bei einem Gleichstand für den Spielsieg gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr Armreifen hat. Falls der Gleichstand weiterhin besteht, gibt es mehrere Sieger.

Bluff-Arena Variante

In der Bluff-Arena müssen die Spieler öfter bluffen und Bluff ausrufen wird einfacher, was eine größere Herausforderung darstellt.

Änderungen im Spielaufbau

Vor Spielbeginn wird aus jedem mitspielenden Clashkarten-Set je 1 PUNCH, SLINGSHOT sowie SHIELD Karte herausgesucht und in die Spieleschachtel zurückgelegt. Die Übersichtstafel wird auf die **„B-Seite“** gedreht. Jeder Spieler zieht nur **zwei** Karten auf die Hand.



Änderungen im Spielablauf

Der aktive Spieler muss immer noch zwei Karten ausspielen, kann aber nun nur noch die Reihenfolge wählen.

Nach dem Zug eines Spielers ziehen alle Spieler immer nur auf zwei Handkarten auf.

© Copyright 2019 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.