

# Fjorde

TAKTISCHE BESIEDLUNG EINES UNBEKANNTEN LANDES  
FÜR ZWEI SPIELER

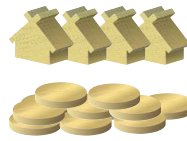
## Spielmaterial

- 40 Landschaftsplättchen (davon 3 Startplättchen)



- In zwei Spielerfarben:

Je 4 Höfe  
und  
20 Felder



## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die 4 Höfe und  
20 Felder einer Farbe.

Die Startkarten werden anhand der  
dunklen Rückseiten aus den Plättchen  
assortiert und wie rechts abgebildet in  
die Mitte der Spielfläche zusammengelegt.



Startplättchen-  
Rückseite



Startaufstellung

## Spielablauf

Das Spiel läuft über **3 Runden**. In jeder Runde wird eine Fjordlandschaft  
entdeckt und in Besitz genommen.

Jede dieser 3 Runden läuft in **zwei Abschnitten** ab. Zuerst kommt die  
**Entdeckung**. Hierbei erkunden die Spieler gemeinsam das Fjordgebiet und  
setzen ihre Höfe. Dann folgt die **Landnahme**. Hier legen die Spieler (ausge-  
hend von den Höfen) ihre Felder aus, um sich einen möglichst großen Teil  
des Gebiets zu sichern. Jedes ausgelegte Feld bringt einen Punkt. Wer nach  
den 3 Runden die meisten Punkte hat gewinnt.

### 1. ABSCHNITT: ENTDECKUNG

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Wer an der Reihe ist, macht  
Folgendes:

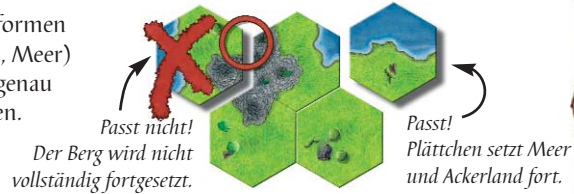
**Plättchen legen:** Der Spieler muss ein Landschaftsplättchen ziehen und  
passend anlegen. Falls das Plättchen nicht passt, legt er es offen zur Seite  
und zieht solange, bis er legen kann.

**Hof setzen:** Wenn er möchte, setzt er danach auf das soeben angelegte  
Plättchen einen seiner 4 Höfe.

## Das Ziehen und Anlegen der Plättchen

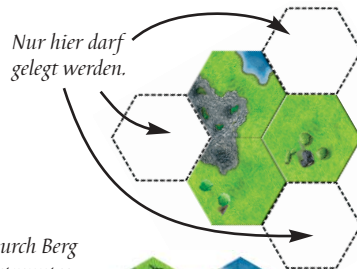
Für das Anlegen der Landschaftsplättchen gelten folgende Regeln:

1. Die Landschaftsformen (Berg, Ackerland, Meer) müssen überall genau aneinanderpassen.

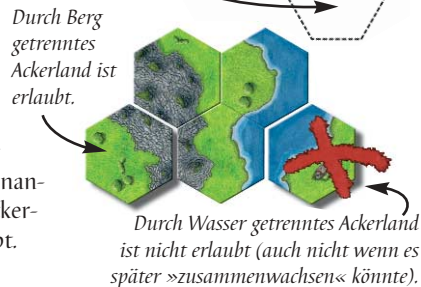


2. Jedes neue Plättchen muss mit mindestens **2 Seiten** an bereits ausliegende Plättchen anschließen.

**Achtung: Wird anfänglich oft vergessen!**



3. Es muß immer eine einzige, zusammenhängende Landmasse geben. Es dürfen also niemals zwei verschiedene Landbereiche entstehen, die durch das Meer voneinander getrennt sind. Mehrere voneinander durch Berge getrennte Ackerflächen sind allerdings erlaubt.



Gibt es nach diesen Regeln mehrere Anlegemöglichkeiten, kann der Spieler frei unter diesen wählen. Gibt es nur eine einzige Möglichkeit, dann **muss** er dort anlegen.

**Hinweis:** Es ist auch erlaubt, einen freien Platz vollständig mit Plättchen zu »umbauen« (»Löcher in der Landschaft«). Das kommt aber selten vor.

Besteht keine Anlegemöglichkeit, dann wird das Plättchen offen zur Seite (in die **offene Auswahl**) gelegt, und der Spieler am Zug zieht ein neues Plättchen. Er zieht so oft, bis eines passt und angelegt werden kann.

Wenn der Spieler, der am Zug ist, keine Anlegemöglichkeit erkennt, aber der andere Spieler eine sieht, dann kann dieser es sich überlegen, ob er den Zugspieler auf diese Möglichkeit hinweist (was den Zugspieler dann zum Anlegen zwingt).

2

## Offene Auswahl

Man darf jederzeit ein passendes Plättchen aus der offenen Auswahl verwenden statt ein verdecktes Plättchen zu ziehen. Verpflichtet dazu ist man allerdings nie. Man darf also auch dann ein verdecktes Plättchen ziehen, wenn in der offenen Auswahl ein passendes Plättchen liegt. Man darf auch dann noch ein Plättchen aus der offenen Auswahl verwenden, wenn man zuerst ein oder mehrere verdeckte Plättchen gezogen hat, die nicht gepasst haben.

In keinem Fall darf man **mehr als 1 Plättchen pro Zug** anlegen. Unabhängig davon, ob ein Spieler ein Plättchen aus der offenen Auswahl oder ein verdecktes Plättchen angelegt hat, ist sein Zug nach dem Anlegen und eventuellen Setzen eines Hofes beendet.

Das Verwenden offener Plättchen sollte man auch gezielt einsetzen, um Startspieler für die **Landnahme** zu werden (siehe unten).

## Das Setzen der Höfe

Jeder Spieler hat vier Höfe. Immer nach dem Anlegen eines Plättchens muss er entscheiden, ob er auf das soeben angelegte Plättchen einen seiner Höfe setzt. Man darf nie auf ein früher angelegtes Plättchen nachträglich eine Hof setzen.

Die Höfe werden nur auf Ackerland gesetzt. Es gibt 1 Landschaftsplättchen, welches nur Bergland zeigt. Dieses und die 3 Startplättchen sind die einzigen, auf die man keinen Hof setzen darf.

Man muss nicht alle 4 Höfe einsetzen, es ist aber meist sinnvoll.

## 2. ABSCHNITT: LANDNAHME

Wenn das letzte verdeckte Plättchen aufgedeckt und abgelegt wurde (an die Landschaft oder in die offene Auswahl) endet der 1. Abschnitt **Entdeckung**. Alle Plättchen der offenen Auswahl sind nun aus dem Spiel, selbst wenn sie noch passen würden. Sie werden zur Seite gelegt.

Nun beginnt die **Landnahme**, das heißt die Felder werden gelegt. Wer darf das erste Feld legen? Es gibt zwei Möglichkeiten:

- 1.) **Spieler A** hat das letzte verdeckte Plättchen gezogen und **an die Landschaft angelegt**. In diesem Fall legt **Spieler B** das erste Feld.
- 2.) **Spieler A** hat das letzte verdeckte Plättchen gezogen und **nicht anlegen können**, sondern das Plättchen in die offene Auswahl legen müssen. In diesem Fall legt **Spieler A** selbst das erste Feld.

Er muss auf ein freies Ackerland legen. Dieses Ackerland muss er neben einen seiner Höfe legen. Die Spieler sind weiterhin abwechselnd am Zug.



3

### Beim Legen der Felder ist noch zu beachten:

- Ein Feld darf nur auf freies Ackerland gelegt werden, nicht auf Berge oder Meer.
- Ein Feld darf nur auf Ackerland gelegt werden, das mindestens zu einem eigenen Spielstein direkt benachbart ist. Nachbarschaft über Berg oder Meer zählt nicht!

Meist gelingt es den Spielern bald, bestimmtes Ackerland so abzusperren, dass es für den Gegenspieler nicht mehr erreichbar ist. Dann sollte man auf das »gesicherte« Ackerland zunächst keine Felder mehr auslegen, sondern sich auf die noch umstrittenen Bereiche konzentrieren.

Sobald alle umstrittenen Bereiche besetzt sind, füllt jeder Spieler sein »gesichertes« Ackerland mit eigenen Feldern auf. Damit ist die **Landnahme** beendet.

Es ist möglich, dass Plättchen unbesetzt bleiben, wenn das Ackerland durch Berge von allen eingesetzten Höfen und Feldern abgeschnitten ist.



### Wertung und neue Runde

Sieger der Runde ist, wer mehr Felder auslegen konnte (die Höfe werden nicht mitgezählt). Für beide Spieler wird die Anzahl der ausgelegten Felder als Gewinnpunkte notiert.

Die nächste Runde beginnt wieder mit der Auslage der Startkarten. Der Verlierer der vorhergehenden Runde beginnt die neue Runde.

### Spielende

Insgesamt spielt man **3 Runden**, also drei komplett neue Landschaften. Die erworbenen Gewinnpunkte werden zusammengezählt. Wer nach drei Durchgängen die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Punktgleichstand gewinnt, wer zwei Durchgänge für sich entscheiden konnte. Ein Unentschieden ist sehr selten, aber möglich, wenn 1 Runde unentschieden endete. Dann gibt es keinen Sieger.



© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreiben Sie uns:  
info@hans-im-glueck.de oder  
Hans im Glück Verlag  
Birnauer Straße 15  
80809 München

Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern, insbesondere bei Ekkehardt Krebs, Peter Noll und Horst Krä. Der Verlag dankt André, Alex und den üblichen Verdächtigen.