



Orkney

Die schottischen Inseln



Alter: ab 8 Jahren
Anzahl: 2-5
Dauer: 60 min.

Zum
Video der
Anleitung:



Ihr segelt mit eurem Schiff durch unbekanntes Gewässer. Plötzlich taucht aus dem Nebel eine Insel auf – und noch eine, und noch eine ... Ihr habt die Orkney Inseln entdeckt! Jetzt heißt es: erkunden und besiedeln. Dafür sammelt ihr Rohstoffe, errichtet Bauwerke und legt Handelswege an. Wer es schafft, die lukrativsten Bauwerke auf den Orkney Inseln zu errichten und die wichtigsten Handelswege zu erschließen, gewinnt.



Material

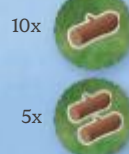
1 Wertungstafel (0-29)



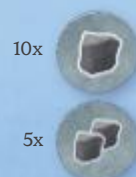
3 Insel-Startplättchen
(dunkle Inselteile mit der grünen Rückseite)



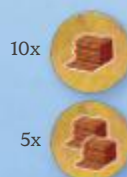
Holz



Stein



Stoff



18 Fische



Fischpunkte

2 Übersichten



18 Bauernhöfe, 12 Dörfer, 6 Burgen



5 Schiffe (rot, gelb, grün, orange, lila)



5x20 Handelswege
(rot, gelb, grün, orange, lila)



11 Aufgabenplättchen



5 Punktemarker
(rot, gelb, grün, orange, lila)

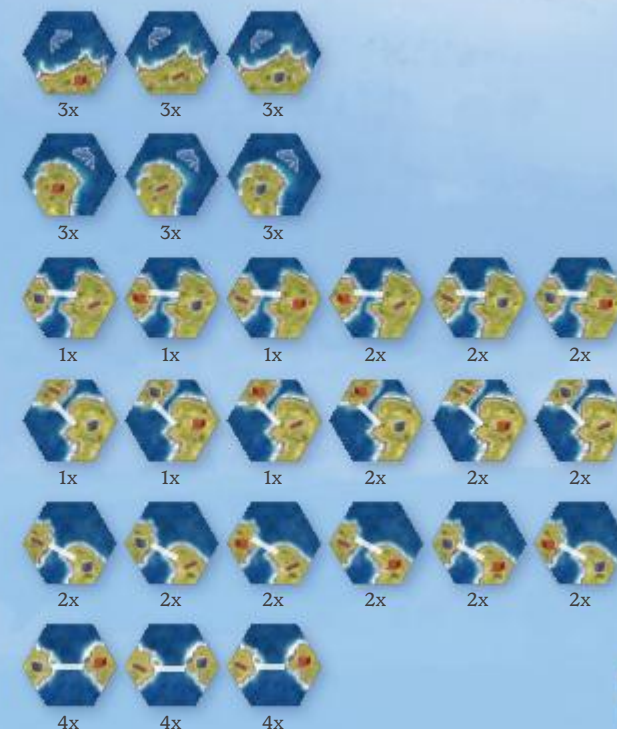


Vorderseite



Rückseite

60 Inselplättchen mit Rohstoff-Symbolen



Ziel

Legt eure Inselplättchen an und entdeckt so die zahlreichen Orkney Inseln. Dabei erhaltet ihr Rohstoffe, mit denen ihr Bauernhöfe, Dörfer und Burgen baut. Außerdem sichert ihr euch Handelswege, geht auf Fischfang und versucht, euren geheimen Auftrag zu erfüllen. Wer am Spielende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.



Vorbereitung

- 1 Ihr wählt alle je ein Schiff. Legt die Wertungstafel bereit und stellt euer Schiff auf das Startfeld.
- 2 Jede Person erhält alle Handelswege ihrer Schiffsfarbe.
- 3 Legt die drei Startplättchen (grüne Rückseite) in der Tischmitte passend zusammen.



- 4 Mischt die übrigen Inselplättchen verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle. Wenn ihr zu viert spielt, werden vor dem Beginn vier Plättchen zufällig aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.
- 5 Platziert Gebäude und Rohstoffmarker griffbereit.
- 6 Mischt die Fischmarker und legt sie mit der Fisch-Seite nach oben zur Seite. Die Zahlen sind geheim.

- 7 Mischt die Aufgabenplättchen verdeckt und gebt jeder Person zwei Stück. Wählt alle geheim je eine Aufgabe aus und legt die andere zurück in die Schachtel.
- 8 Wer zuletzt in Schottland war, beginnt das Spiel. Ansonsten startet die Person, deren letzter Urlaub am dichtesten an Schottlands Küsten lag.

Verlauf

Ein Spielzug besteht aus folgenden Aktionen:

Bist du am Zug, **musst** du zwei neue Inselplättchen legen.

Danach kannst du diese möglichen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft ausführen:

-  Bauen und Handelsweg legen
-  Rohstoffe tauschen
-  Zusätzliche Handelswege legen
-  Fischen

Die Aktionen im Einzelnen:



Zwei neue Inselplättchen legen

Ihr legt alle gemeinsam an die ausgelegten Inselplättchen in der Tischmitte an. Nimm zwei deiner Inselplättchen.

Du darfst das erste Plättchen ansehen. Nachdem du es an die bereits platzierte Auslage angelegt hast, darfst du das zweite Plättchen ansehen und ebenfalls platzieren.

Anlegeregeln

-  Das Plättchen muss mit mindestens einer Seite an die bestehende Insel-Auslage angelegt werden.
-  Land muss an Land, Meer muss an Meer grenzen (Eine reine Anlage Meer an Meer ist erlaubt).
-  Da es keine Inselplättchen gibt, die nur aus Land bestehen, darfst du Plättchen mit großen Landgebieten (über zwei Ecken) nicht beliebig aneinanderlegen. Die Landflächen der großen Inselteile müssen nach dem Aneinanderlegen gegenüber liegen, dürfen also nicht seitlich aneinandergelegt werden. Seitlich an kleine Elemente ist erlaubt.



-  Auf jedes gelegte Plättchen mit Fisch legt ihr einen Fischmarker. Der Fisch soll sichtbar sein, die Zahl hinten drauf ist geheim.

-  Bereits platzierte Plättchen dürfen nicht verändert werden.

Rohstoffe erhalten

Es gibt drei Rohstoffarten: Holz, Stein und Stoff.

Legst du ein Plättchen so an, dass abgebildete Rohstoff auf der Insel bereits vorhanden ist, erhältst du **2 Stück des passenden Rohstoffs**.

Die Anzahl der bereits dort sichtbaren Rohstoffe spielt keine Rolle. Rohstoffmarker werden nicht auf den Inseln platziert, du nimmst die Marker aus dem Vorrat und legst sie bei dir ab.



Legst du keinen schon vorhandenen Rohstoffe an, erhältst du nichts.

Rohstoffe sind unbegrenzt – falls Marker ausgehen, verwendet beliebige Ersatzmarker.

Insel vollenden

Vollendest du durch das Anlegen eines Plättchens eine Insel, erhältst du **1 Stoff**.

Inseln gelten als vollendet, wenn sie vollständig von Meer umgeben sind, und bestehen immer aus 3 oder 4 Plättchen.

Vollendest du zwei Inseln gleichzeitig, erhältst du **2 Stoffe**.

Bauen und Handelsweg legen

Hast du genug Rohstoffe, kannst du Gebäude errichten.
Nur **vollendete** Inseln dürfen bebaut werden.

Kosten der Gebäude

Bauernhof: 1 Holz, 1 Stein



Dorf: 2 Holz, 2 Stein



Burg: 3 Holz, 3 Stein



Du legst die Rohstoffe zurück in den allgemeinen Vorrat.

Platzbedarf

Bauernhof: mindestens 2 Plättchen (auf einer großen Insel können 2 Bauernhöfe stehen)

Dorf: mindestens 3 Plättchen

Burg: 4 Plättchen (nur auf großen Inseln möglich)



Pro Zug darfst du beliebig viele Gebäude errichten. Auch die Startinsel kannst du bebauen. Sind keine Gebäude einer bestimmten Art mehr vorhanden, kannst du sie nicht mehr bauen.

Für jedes errichtete Bauwerk gibt es folgende Siegpunkte, die du sofort mit dem Schiff auf der Wertungstafel fährst:

Bauernhof: 1 Siegpunkt



Dorf: 3 Siegpunkte



Burg: 6 Siegpunkte



Handelswege

Für jedes von dir in diesem Zug errichtete Gebäude darfst du **einen Handelsweg legen**.

Dieser muss an die Insel angrenzen, auf der du gebaut hast.

Jede Verbindung (weißer Strich) darf nur einmal belegt werden.



Verbindungen zu unvollendeten Inseln sind erlaubt.

Die Abrechnung der Handelswege erfolgt bei der Schlusswertung.

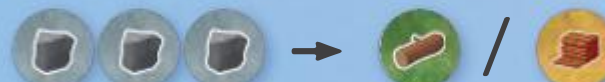
Rohstoffe tauschen

Du kannst 2 Stoffe gegen 1 anderen Rohstoff tauschen. Außerdem kannst du 3 Holz oder 3 Stein gegen 1 anderen Rohstoff tauschen. Alle Tauschaktionen sind beliebig oft erlaubt.

2 Stoff → 1 Holz/Stein



3 Stein → 1 Stoff/Holz



3 Holz → 1 Stoff/Stein



Zusätzliche Handelswege legen

Für je 2 Stoffe darfst du einen zusätzlichen Handelsweg auf eine beliebige freie Verbindung legen – dies ist mehrfach möglich. Du legst die Rohstoffe zurück in den allgemeinen Vorrat.

Fischen

Für 2 Stoffe, die du in der Vorrat abgibst, darfst du fischen gehen.

Dabei sammelst du alle bisher ausliegenden Fischmarker ein, schaust dir die Zahlen auf der Rückseite geheim an und legst sie mit der Fisch-Seite nach oben vor dir ab. Die freien Fischplätze auf den Inselplättchen werden nicht aufgefüllt. Es werden nur neue Fische platziert, wenn ein neues Plättchen mit Fisch angelegt wird.



Das Spiel endet, wenn die letzten Inselplättchen platziert wurden und die aktive Person ihren Zug ausgeführt hat. Es folgt die Schlusswertung.

Schlusswertung

Alle Siegpunkte werden auf der Wertungstafel festgehalten. Wenn ihr über 29 oder 59 Punkte kommt, nehmt euch den Punktemarker in eurer Farbe zur Markierung.

Für Folgendes gibt es am Ende Siegpunkte:

Aufgaben

Deckt die Aufgaben auf und wertet sie.

Für erfüllte Ziele gibt es die angegebenen Siegpunkte.

Handelswege

Bauernhöfe versorgen Dörfer und Burgen mit Nahrungsgütern. Für jeden Bauernhof, der durch einen eigenen Handelsweg direkt mit einem Dorf verbunden ist, gibt es 1 Siegpunkt. Für jede Handelswegverbindung Bauernhof – Burg gibt es 2 Siegpunkte.

 Bauernhof → Dorf: **1 Siegpunkt**



 Bauernhof → Burg: **2 Siegpunkte**



Jeder Bauernhof kann mehrfach punkten.

Stehen zwei Bauernhöfe auf einer Insel und sind beide mit einem Dorf und/oder einer Burg verbunden, werden beide gewertet.

Verbindungen Dorf-Dorf, Burg-Burg oder Dorf-Burg bringen keine Punkte.

Tipp: Es ist übersichtlicher, wenn ihr die Handelsverbindungen direkt herunternehmt, sobald ihr die Punkte für sie auf die Wertungstafel übertragen habt.

Fische

Drehe deine eingesammelten Fische auf die Zahlenseite und zähle die Werte zusammen. Je **3 Fischpunkte sind 1 Siegpunkt wert**.

1

2

Die Person mit den meisten Punkten gewinnt!

Bei Gleichstand vergleicht ihr bei den betroffenen Personen Folgendes:

- 1 Wer hat den eigenen Auftrag komplett erfüllt (6 Punkte erhalten)? Betrifft das nur eine der führenden Personen, gewinnt sie.
- 2 Wenn keine ihren Auftrag komplett erfüllt hat: Wer hat den eigenen Auftrag zur Hälfte erfüllt (3 Punkte bekommen)? Das ist nur bei den Aufträgen 7-11 (siehe Übersicht auf Seite 7) möglich.
- 3 Falls weiterhin Gleichstand: Wer hat mehr Rohstoffe übrig?

Herrscht weiterhin ein Unentschieden, teilt ihr euch den Sieg.

Übersicht Aufgabenplättchen



- 1 Du hast am Ende des Spiels die meisten Fischpunkte = **6 Siegpunkte**.
- 2 Du hast das größte Handelsnetz aufgebaut. Es zählt die Anzahl an ununterbrochen verbundenen Handelswegen zwischen Bauwerken = **6 Siegpunkte**.
- 3 Du hast ein durchgängiges Handelsnetz mit mindestens 1 x Burg, 1 x Dorf und 1 x Bauernhof = **6 Siegpunkte**.
- 4 Du hast ein durchgängiges Handelsnetz mit mindestens 1 x Burg und 3 x Bauernhof = **6 Siegpunkte**.
- 5 Du hast ein durchgängiges Handelsnetz mit mindestens 2 x Dorf und 2 x Bauernhof = **6 Siegpunkte**.
- 6 Du hast ein durchgängiges Handelsnetz mit mindestens 1 x Dorf und 4 x Bauernhof = **6 Siegpunkte**.
- 7 Es wurden mindestens 9 (**3 SP**) oder sogar 11 große Inseln (**6 SP**) vollendet.
- 8 Es wurden mindestens 15 (**3 SP**) oder sogar 17 kleine Inseln (**6 SP**) vollendet.
- 9 Am Ende des Spiels stehen mindestens 16 (**3 SP**) oder sogar 18 (**6 SP**) Bauernhöfe.
- 10 Am Ende des Spiels stehen mindestens 9 (**3 SP**) oder sogar 11 (**6 SP**) Dörfer.
- 11 Am Ende des Spiels stehen mindestens 4 (**3 SP**) oder sogar 5 (**6 SP**) Burgen.



AUTOR



Mark „Krimsu“ Sienholz ist ein leidenschaftlicher Spieleautor. Er startete in den 80er Jahren in der Rollenspielszene und gründete 1997 seinen eigenen Hobby-Spieleverlag, über den er in 25 Jahren mehr als 20 Spiele veröffentlichte. Nach Schließung des Verlags weiterhin als Spieleentwickler aktiv, freut er sich, dass arsEdition nun eine weitere seiner Spielideen veröffentlicht und er seine Begeisterung für Spiele erneut mit vielen teilen kann.

»Mit Plättchen immer wieder einen neuen Spielplan puzzlen – ganz mein Ding. Und wenn dann noch darauf gebaut werden kann und mir bei jedem Zug entspannt verschiedene Entscheidungen abgerungen werden – her damit. Ich hoffe es geht euch hier bei Orkney genau so.
Für Emilia und Tim.«

ILLUSTRATION



Andreas Rocha ist ein freiberuflicher Konzeptdesigner für Landschaften und lebt in Lissabon/Portugal. Er arbeitet schon seit über 20 Jahren mit digitalen Medien und liebt es, Fantasy- und Science-Fiction-Landschaften zu erschaffen.

»Ich liebe es Fantasielandschaften zu malen, daher war es mir eine Freude, an diesem Projekt mitzuarbeiten. Die Orkney Inseln sehen wirklich aus wie aus einem Fantasy-Roman entsprungen, und zu wissen, dass dieser Ort tatsächlich existiert, macht ihn noch besonderer.«

Impressum:

© 2026 arsEdition GmbH, Friedrichstraße 9 D-80801 München
arsedition.de/service

Autor: Mark „Krimsu“ Sienholz

Illustration: Andreas Rocha

Redaktion: Charlotte Faul, Carla Tyska

Bildnachweis: Adobe Stock/Yulia Buchatskaya

Alle Rechte vorbehalten

GTIN 4014489140450

Wir behalten uns die Nutzung unserer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

www.arsedition.de