



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

TAL DER WIKINGER

Kegle das Fass und werde nicht nass!



Valley of the Vikings · La vallée des Vikings

Vallei der Vikingen · El valle de los vikingos · La valle dei Vichinghi

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2019

Tal der Wikinger

Kegle das Fass und werde nicht nass!

Ein taktisches Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 mutige Wikinger ab 6 Jahren

Autoren: Wilfried und Marie Fort
Illustration: Maximilian Meinzold
Redaktion: Annemarie Wolke
Spieldauer: 15 - 20 Minuten

Im Tal der Wikinger findet das alljährliche Fässerkegeln statt. Seid ihr mutig genug, euch dem Wettkampf zu stellen? Bringt mit der Kugel die richtigen Fässer zu Fall und seid zur richtigen Zeit am richtigen Ort, damit ihr die Wikinger clever auf dem Steg positionieren könnt. Nur wer mit seinem Wikinger gut aufgestellt ist, kann viele der wertvollen Goldmünzen erbeuten und in seinem Wikingerboot einsammeln und schließlich als reichster Wikinger davonsegeln. Mut, Geschick und Risikobereitschaft sind gefragt, denn wer auf dem Steg zu viel wagt und vor den Mitspielern ins Wasser plumpst, geht leer aus.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Goldmünzen zu sammeln.

Spielinhalt

1 großer Spielplan „Wikingertal“ (gepuzzelt aus 7 Teilen), 8 Gewinnflaggen, 4 Wikingerchips, 1 Pappteil „Kugelschubser“, 4 Schiffe (aus je 4 Pappteilen), 1 Kugel, 24 Goldmünzen, 4 Holzfässer, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Bitte drückt das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Tableaus. Die restlichen Teile der Tableaus könnt ihr gleich wegwerfen. Baut die Schiffe wie abgebildet zusammen.

Tip: Wenn ihr nach dem Spiel die Segel aus den Schiffen nehmt, passen sie so montiert seitlich liegend in die Schachtel. Sie müssen nicht weiter auseinandergebaut werden.





Spielvorbereitung

1. Puzzelt den großen Spielplan in der Tischmitte zusammen.
2. Jeder Spieler wählt eine Wikinger-Farbe und nimmt sich das farblich passende Schiff und den Wikingerchip.
3. Legt **immer alle** Wikingerchips vor das erste Feld des Stegs, auch wenn ihr weniger als 4 Mitspieler seid.
4. Stellt euer Schiff vor euch ab. Schiffe, die keinem Spieler gehören, werden neben dem Spielplan bereitgestellt. Legt in jedes Schiff eine Goldmünze.
5. Legt den Rest der Münzen, die Kugel und den Kugelschubser neben dem Spielplan bereit.
6. Mischt die 8 Gewinnflaggen verdeckt. Legt zufällig je eine Flagge offen in jede Aussparung auf dem Spielplan.
7. Stellt die 4 Fässer in beliebiger Anordnung in die markierten Löcher in der Mitte des Spielplans.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der einem Wikinger am ähnlichsten sieht, ist der Startspieler.

Nimm dir die Kugel und den Kugelschuber. Lege die Kugel in das Loch der Rampe in der Ecke des Wikingerdorfes, die du von deinem Sitzplatz am besten erreichen kannst. Benutze den Kugelschuber, um die Kugel anzustoßen, sodass diese in die Richtung der Fässer rollt und mindestens ein Fass umstößt. Du darfst die Kugel so lange erneut schubsen, bis mindestens ein Fass umgefallen ist.



Für jedes umgefallene Fass bewegst du den farblich passenden Wikingerchip auf dem Steg ein Feld weiter vor. Besetzte Felder werden übersprungen. Sind mehrere Fässer umgefallen, darfst du die Reihenfolge, in der du die Chips bewegst, selbst bestimmen.

Münzverteilung

Sobald ein Wikingerchip über das letzte Feld des Stegs hinaus bewegt wird, bedeutet das, dass der Wikinger ins Wasser gefallen ist und damit die Münzverteilung auslöst.

Der Spielzug ist sofort beendet. Sollte es noch umgefallene Fässer geben, deren Wikingerchips noch nicht bewegt wurden, dann bleiben diese Chips liegen.

Nun werden die Wikinger, deren Chips sich noch auf dem Steg befinden, mit Münzen belohnt. Die gewonnenen Goldmünzen verstauen die Spieler in ihren Schiffen. Die Verteilung beginnt bei dem Wikinger, der auf dem Steg am weitesten nach vorn gelaufen ist.



- Wikinger, die bei einer Gewinnflagge mit Goldmünzen stehen, nehmen die abgebildete Anzahl an Münzen (1 - 4 Münzen) aus dem Vorrat. Wenn es nicht mehr genug Münzen gibt, nimmt der Spieler den Rest, der noch vorhanden ist, oder geht leider leer aus.



- Wikinger, die bei einer Gewinnflagge mit dem eigenen Wikingerbild stehen, dürfen von jedem anderen Spieler je eine Goldmünze aus dessen Schiff stehlen. Haben die anderen Spieler keine Münze in ihrem Schiff, geht der Wikinger leider leer aus.



- Wikinger, die bei einer Gewinnflagge mit dem Wikingerbild eines Mitspielers stehen, dürfen bei diesem Wikinger eine Münze klauen. Hat dieser Spieler keine Münzen in seinem Schiff, geht der Wikinger leider leer aus.

Wikingerchips, die keinem Spieler zugeordnet sind (bei weniger als 4 Spielern) werden trotzdem bewegt. Auch diese werden bei der Münzverteilung berücksichtigt und bekommen wie beschrieben die Belohnungen in die jeweiligen Schiffe.

Beispiel:



Die Spielerin der orangefarbenen Wikingerin Tjarne hat das orangefarbene und blaue Fass umgekegelt ①. Sie bewegt zuerst ihren eigenen Wikingerchip und überspringt dabei den roten Wikingerchip ②. Danach bewegt sie den blauen Wikingerchip. Dieser fällt am Ende des Stegs ins Wasser ③. Das bedeutet, dass jetzt die Belohnungen verteilt werden:

- Der blaue Wikinger Finn geht leer aus, da er ins Wasser gefallen ist.
- Die orangefarbene Wikingerin Tjarne bekommt 4 Münzen aus dem Vorrat.
- Der rote Wikinger Magnus, der keinem Spieler gehört, bekommt von allen anderen Spielern eine Münze, da er bei seiner eigenen Gewinnflagge steht.
- Die grüne Wikingerin Inga klaut eine Münze von Wikingerin Tjarne.

Nach dem Bewegen der Wikingerchips bzw. nach dem Verteilen der Münzen ist der nächste Spieler an der Reihe. Du darfst das umgefallene Fass oder die umgefallenen Fässer in einem Loch deiner Wahl platzieren. Alle Fässer, die stehen geblieben sind, bleiben in ihren Löchern. Ist ein Wikingerchip ins Wasser gefallen, kommt dieser zurück vor das erste Feld des Stegs. Alle anderen Wikingerchips bleiben auf dem Steg liegen.

Spielende

Wenn alle Münzen aus dem Vorrat verteilt sind, darf gemäß den Münzverteilungsregeln noch bei den Mitspielern geklaut werden. Danach endet das Spiel sofort. Jeder Spieler zählt die Münzen in seinem Schiff. Der Spieler mit den meisten Münzen gewinnt das Spiel und darf sich ab jetzt Häuptling des Wikingertals nennen. Gewinnt ein Wikinger, dem kein Spieler zugeordnet ist (bei weniger als 4 Spielern), haben alle anderen Spieler leider verloren.

Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der Spieler, dessen Wikingerchip am wenigsten weit auf dem Steg vorwärts gelaufen ist.