

# Willkommen in den Welten der Nordischen Mythologie

Löst vor eurem ersten Spiel vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln und breitet das Spielmaterial auf dem Tisch aus. Lernt wie es in der Spielschachtel verstaut wird, indem ihr es in der Reihenfolge 1. bis 12. in die Schachtel einräumt. Danach werdet ihr in der Schnellstart-Regel einige grundlegende Spielelemente kennenlernen.

## 1. SORTIERSTREIFEN

Einsortieren der kleinen Karten

## 2. STARTSPIELER-AUFSTELLER „ODIN“

Setzt die Figur und die Standfüße vor dem ersten Spiel vorsichtig zusammen.



## 3. 4x STEGPUNKT-MARKER

je 1 pro Spielerfarbe  
Damit zählt ihr eure Siegpunkte auf dem Spielplan.

## 5. 36x GROßE ABENTUERKARTEN

I. - IX. jeweils A - C und S. A - F und 2x B. und T.



Wenn ihr mit euren Wikingerfiguren die Felder einer Abenteuerkarte erreicht, erhaltet ihr Belohnungen oder Strafen.

## 4. 4x WIKINGERFIGUREN

je 1 pro Spielerfarbe  
Diese Figuren bewegt ihr mit Weg- und Wikingerkarten über den Spielplan.

## 6. LANGBOOT

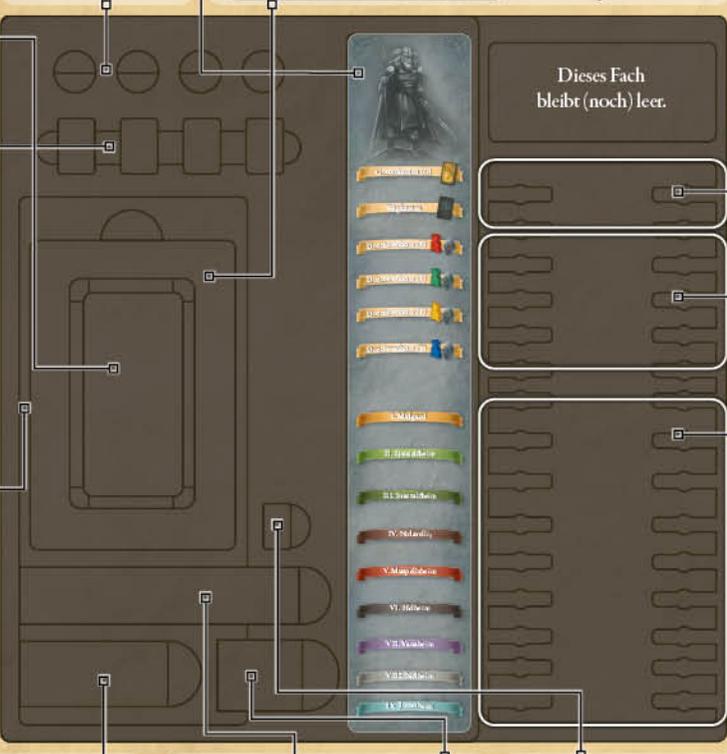
Hierauf werdet ihr bei Abenteuern zur See eure Figuren stellen.

## 7. 26x WEGMARKER

Sie werden auf dem Spielplan platziert und geben euch Belohnungen oder Strafen, wenn ihr sie erreicht (21 helle und 5 dunkle für das finale Abenteuer „Bifrost“).

## 11. 1x SPIELPLAN, SPIELANLEITUNG, SCHRITTSTART-REGEL

Legt diese obenauf in die Spielschachtel.



## 12. SCHIEBETAFFEL WIKINGERPFAD

Hierauf werdet ihr bei Abenteuern zu Lande eure Figuren stellen. Legt ihn um 45° gedreht obenauf in die Schachtel.



## 10. 220x KLEINE KARTEN: GÖTTER-, WEG-, WIKINGER- UND SPEZIELLE WEGKARTEN



16x GÖTTERKARTEN  
Diese Karten geben euch mächtige Aktionen, ihr könnt sie aber nur einmal verwenden.



14x WEGKARTEN  
Diese Karten bewegen den Wikingerpfad über den Spielplan (je 2 Karten mit Werten von 1 bis 7).

## WIKINGER UND WALHALLASCHILD IN 4 SPIELERFARBEN (ROT-GRÜN-GELB-BLAU)



1 Walhallaschild und 7 Wikingerkarten  
Harald, Bjorn, Mikka, Helga, Kjer, Solveig, Ragnar  
Jeder Spieler hat einen identischen Kartensatz (mit Wikingerfigur in seiner Farbe in der unteren Ecke) und einen Walhallaschild. Steckt beides zusammen in das Fach des jeweiligen Spielers.

## WIKINGER- UND SPEZIELLE WEGKARTEN

Zu jeder der 9 Welten gehören einige Wikingerkarten und spezielle Wegkarten. Diese Karten haben dieselbe Farbe und römische Zahl (I bis IX) wie die jeweilige Welt. Steckt alle Wikinger- und Wegkarten mit der selben Farbe zusammen in das Fach der jeweiligen Welt.

**23x MIDGARD**  
Die Heimat der Menschen.  
je 5 Wikingerkarten  
Halvar, Lasse, Ingrid, Knut  
3 spezielle Wegkarten  
Die Lir der Trollfrauen  
Die Aun des Waldhimmels  
Die Legende v. d. vergessenen Stadt  
▲ I.1 - 4 + I.A - C

**23x IJOSALFHEIM**  
Die grünen Auen.  
je 5 Wikingerkarten  
Sigrun, Ansgar, Jorik, Olav  
3 spezielle Wegkarten  
Das Wunder des Zambenhais  
Die Beschörung der Hexe  
Der Aberglaube vom Lebensbaum  
▲ II.1 - 4 + II.A - C

**23x SVARTALFHEIM**  
Die dunklen Wälder.  
je 5 Wikingerkarten  
Erik, Ellen, Magnus, Gunnar  
3 spezielle Wegkarten  
Die Verwünschung der Draug  
Die Gier nach Irminsul  
Das Gold der Waldsiedlung  
▲ III.1 - 4 + III.A - C

**18x MIDVELLIR**  
Die Königreiche der Zwerge.  
je 5 Wikingerkarten  
Ulf, Britta, Christian  
3 spezielle Wegkarten  
Der Zamber des Runenrotes  
Das Unheil der Zwergenstadt  
Der Bann des Höhlengießes  
▲ IV.1 - 3 + IV.A - C

**18x MUSPELLSHEIM**  
Die Welt von Lava und Feuer.  
je 5 Wikingerkarten  
Gunhild, Alfred, Tjuro  
3 spezielle Wegkarten  
Die Fucht vor Surtr  
Der Schleier des Ginnungagap  
Das Mysterium der Feuerburg  
▲ V.1 - 3 + V.A - C

**18x HELHEIM**  
Das Reich der Toten.  
je 5 Wikingerkarten  
Sören, Alva, Mats  
3 spezielle Wegkarten  
Der Hauch der Totenstadt  
Die Veruchung der goldenen Brücke  
Das Grauen des Totenhundes  
▲ VI.1 - 3 + VI.A - C

**13x VANAHEIM**  
Die alte Welt der Vanen-Götter.  
je 5 Wikingerkarten  
Sven, Helge  
3 spezielle Wegkarten  
Der Schrecken von Frostfall  
Das Geheimnis der steinernen Wächter  
Der Dunst der Wasserschlucht  
▲ VII.1 - 2 + VII.A - C

**13x NIFLHEIM**  
Die Ödnis aus Nebel und Eis.  
je 5 Wikingerkarten  
Leif, Jari  
3 spezielle Wegkarten  
Die Verlockung der Frostgeister  
Der Fluch der Schneezettel  
Das Omen des Nidhögg  
▲ VIII.1 - 2 + VIII.A - C

**13x JÖTUNHEIM**  
Die Heimat der Frostriesen.  
je 5 Wikingerkarten  
Thorsten, Ole  
3 spezielle Wegkarten  
Die Erinnerung an Skymyr  
Der Schatten der Ungestorbenen  
Die Ausstrahlung des Hymir  
▲ IX.1 - 2 + IX.A - C

Nun kennt ihr das Spielmaterial.  
Spielt jetzt das auf der Rückseite beschriebene Tutorial „Der Aufbruch“.

# der spielanstieg „tutorial“

Mit dieser Schnellstart-Regel könnt ihr sofort die Grundlagen der Wikinger Saga erlernen.

Für das Einstiegsspiel benötigt ihr nur einen kleinen Teil des Spielmaterials, den ihr wie folgt vorbereitet:

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.
2. Legt den Wikingerpfad wie abgebildet bei Feld 0 auf dem Spielplan an.
3. Sucht die Abenteuerkarte (T) „Tutorial: Der Aufbruch“ heraus. Lest die Sagengeschichte auf der Rückseite laut vor. Legt die Karte dann so auf den Spielplan, dass die Zahlen auf der Karte die entsprechenden Zahlen auf dem Spielplan überdecken.



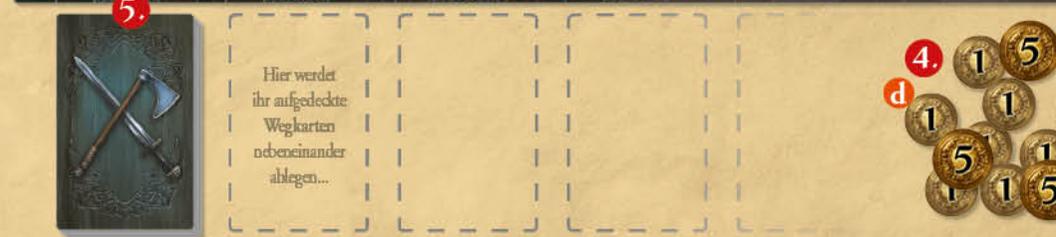
4. Legt die Goldmünzen neben dem Spielplan bereit.

5. Mischt die 14 Wegkarten und legt sie als verdeckten Vorratsstapel links unten neben den Spielplan.



6. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das passende Material. (eure Wikinger für den Spielstart erkennt ihr an der Spielfigur in der unteren Ecke) Den Walhallaschild **a** legt ihr vor euch ab, die Wikingerfigur **b** auf das erste Feld ganz links auf dem Wikingerpfad und den Siegpunkt-Marker **c** auf Feld 5 der Siegpunkt-Leiste. Jeder nimmt sich 5 Goldmünzen **d** und legt sie auf sein Walhallaschild. Mischt eure 7 Wikingerkarten und legt sie als verdeckten Wikingerstapel **e** vor euch ab.

Beispiel der Auslage vor einem Spieler



7. Jeder Spieler zieht 3 Karten von seinem Wikingerstapel auf die Hand.



8. Der Spieler mit der donnerstimmten Stimme nimmt sich den Startspieler-Aufsteller „Odin“ und das Spiel kann beginnen.



## der spielablauf

Der Spieler mit Odin deckt die oberste Wegkarte **I** auf und legt sie rechts vom Vorratsstapel ab. Dann schiebt er den Wikingerpfad mit allen Wikingerfiguren darauf um so viele Felder nach rechts wie die Zahl auf der Wegkarte angibt.

Nun seid ihr alle an der Reihe und wählt gleichzeitig eine Wikingerkarte von eurer Hand aus. Legt sie verdeckt rechts neben dem Walhallaschild vor euch ab. Haben das alle getan, deckt ihr eure Karten gleichzeitig auf. Der Spieler mit Odin rückt alle Wikingerfiguren einzeln auf dem Wikingerpfad um genau so viele Felder nach vorne wie die Zahl auf den jeweiligen Wikingerkarten **II** angibt.

Eure aufgedeckten Wikingerkarten bleiben für den Rest des Abenteuers offen liegen. Danach zieht ihr alle eine Wikingerkarte von eurem Wikingerstapel nach.

Diesen Ablauf führt ihr mehrfach aus. Nach einigen Zügen erreicht ihr so die Abenteuerkarte, auf der ihr Belohnungen erhalten könnt.

So läuft das Vorrücken der Spielfiguren im Spiel ab:



Hinweis: Mit dem Wikinger Harald „0“ bleibt ihr nach **I** stehen, mit dem Wikinger Kjer „2/6“ wählt ihr, ob ihr bei **II** 2 oder 6 Felder vorrückt.

Immer wenn ihr am Ende eurer Bewegung (nicht beim Zwischenschritt nach dem Verschieben des Wikingerpfads) mit eurer Wikingerfigur auf einem Feld der Abenteuerkarte landet, nehmt ihr euch die dort angegebene Belohnung oder gebt die Strafe ab.

Durch kleine Weg- und Wikingerkarten ist es euch möglich, mehrere Felder auf der Abenteuerkarte zu erreichen. Doch Vorsicht! Das Vorrücken über die Abenteuerkarte hinaus führt zu einer Strafe.

Rückt euren Siegpunkt-Marker um die abgebildete Zahl an Helmen nach vorne.

Nehmt euch die angegebene Anzahl Goldmünzen bzw. gebt sie ab.



Landet ihr mit eurer Wikingerfigur auf einem Feld hinter der Abenteuerkarte, so gebt ihr die Strafe auf dem letzten Feld der Karte ab.

Jeder von euch, dessen Wikingerfigur die Abenteuerkarte erreicht hat, muss sich entscheiden, ob er das Abenteuer wie gerade beschrieben fortsetzen oder für sich beenden möchte.

Wer von euch das Abenteuer für sich beendet, stellt seine Wikingerfigur auf die Abenteuerkarte und wird ab sofort in der Spielreihenfolge übersprungen.

Habt ihr alle das Abenteuer für euch beendet, darf jeder von euch einen seiner ausgespielten

Wikinger nach Walhalla schicken. Den ausgewählten Wikinger schiebt ihr dazu unter euren Walhallaschild. Später im Spiel erhaltet ihr für jeden Helm auf diesem Wikinger 1 Siegpunkt.

Mit diesem „Tutorial“ habt ihr den Aufbruch der Wikinger und dabei den grundlegenden Spielablauf von Wikinger Saga kennengelernt. Ihr seid jetzt bereit, die Wikingerwelten zu entdecken.

Nehmt die Spielanleitung und lernt, wie ihr das andere Spielmaterial verwendet und nacheinander 8 Abenteuer bestreitet. Ihr werdet andere Abenteuerkarten mit Sagengestalten der nordischen Mythologie, größeren Belohnungen und härteren Strafen kennenlernen.

Ihr werdet Wikingerkarten erhalten, mit denen ihr Aktionen ausführen könnt. Ihr werdet spezielle Wegkarten aufdecken, die neue Regeln ins Spiel bringen. Und ihr werdet Götterkarten erhalten, die euch besonders gute Aktionen erlauben. Der grundsätzliche Spielablauf bleibt aber stets so wie ihr ihn in dieser Schnellstart-Regel kennengelernt habt. Nun lasst die Langboote zu Wasser, die nordische Sagenwelt erwartet euch...

# DIE WIKINGER SAGA



## anleitung

### spielziel

Neun Welten, ein Ziel. Ihr seid Jarls, die Fürsten einiger Wikingerdörfer, welche von den nordischen Göttern nach Asgard gerufen wurden. Doch nur dem ruhmreichsten unter euch werden sie Einlass in ihre Hallen gewähren. Und so brecht ihr mit einer Handvoll meist unerfahrener Bewohner eurer Dörfer auf, um Abenteuer zu Lande und auf See zu erleben. Die nordische Sagenwelt der Wikinger besteht aus 9 verschiedenen Welten, die ihr im Spiel kennenlernen werdet, etwa Midgard, die Welt der Menschen, oder Jötunheim, die Heimat der Frostriesen. Bei euren Reisen werden sich euch weitere Wikinger anschließen, ihr werdet von geheimnisvollen Orten erfahren, die Hilfe der Götter erlangen, gegen gefährliche Gegner kämpfen und zu übermächtigen Gefahren unbeschadet zu enttrinnen versuchen.

Auf den Abenteuerkarten erfahrt ihr mehr über die Geheimnisse und Sagengestalten der nordischen Mythologie und seht einen Ausschnitt des vor euch liegenden Weges. Zieht eure Wikingerfigur möglichst geschickt über die Felder dieses Weges, sammelt Gold, vor allem aber Ruhm in Form von Siegpunkten und versucht, den Gefahren eures Weges auszuweichen.

Mit dem erbeuteten Gold könnt ihr weitere Wikinger mit anderen Fähigkeiten anwerben, so dass sich euer zu Beginn schwaches Kartendeck mit immer hilfreicherem Wikingern füllt. Wikinger, die tapfer mit euch gekämpft haben, könnt ihr zur Götterburg Walhalla in Asgard schicken. Dadurch entsteht ein zweites Kartendeck mit Wikingern, die euch im oft entscheidenden letzten Abenteuer an der Regenbogenbrücke Bifröst vor den Toren Asgards zur Seite stehen und deren Siegpunkte euch sicher sind. Stets gilt es klug abzuwägen, wann der richtige Zeitpunkt gekommen ist, um einen Wikinger nach Walhalla zu schicken. Mit jeder neuen Welt nehmen die euch erwartenden Belohnungen aber auch die Gefahren zu. Weil ihr vor jedem Spiel 3 aus den 9 Wikingerwelten auswählt und weil zu jeder Welt andere Abenteuer, andere Wikinger mit unterschiedlichen Fähigkeiten und andere besondere Spielregeln gehören, könnt ihr jedes Spiel anders gestalten. Auch den Schwierigkeitsgrad und die Spieldauer könnt ihr über eure Wahl der Wikingerwelten anpassen. Wer nach 8 Abenteuern die meisten Siegpunkte gesammelt hat, wird in die Hallen Asgards eingelassen und gewinnt das Spiel.



„Allen Edlen  
gebiet' ich Andacht,  
Hohen und Niedern von  
Heimdalls Geschlecht:  
Ich will Walvaters Wirken  
künden, die ältesten Sagen,  
der ich mich entsinne.“  
(Die ältere Edda, Völuspa  
– Der Seherin Ausspruch,  
Strophe 1)

# Spieldarstellung

1. Legt den **Spielplan** in der Tischmitte aus.

2. Platziert die **Schiebetafel Wikingerpfad 2A** so darauf, dass ihr damit die Schatten der Holzpfähle überdeckt und sich ihr erstes Feld auf einer Höhe mit Feld 0 befindet. Das **Langboot 2B** benötigt ihr im ersten Abenteuer noch nicht, legt es am Rand der Spielfläche bereit.

3. Sucht die folgenden **Abenteuerkarten** aus der Schachtel heraus.

- die vergessene Stadt
- die steinernen Wächter
- die trügerische Insel
- die Einöde von Frostal
- die alte Zwergenstadt
- die Meerhexen
- das Runentor
- die Regenbogenbrücke Bifrost

Legt diese 9 Abenteuerkarten wie abgebildet mit der Textseite nach oben neben dem Spielplan aus.

4. Nehmt zu jeder Abenteuerkarte die farblich passenden Karten aus der Schachtel.

Sucht von jeder unterschiedlichen **Wikingerkarte** dieser Welt eine Karte mehr als Spieler teilnehmen heraus und legt diese auf die Abenteuerkarte. **4A**  
Aus den 3 **speziellen Wegkarten** sucht ihr jeweils diejenige heraus, die zu der ausgelegten Abenteuerkarte gehört. Ihr erkennt die passende Karte an der Beschriftung in der Ecke der Karte.

Legt diese speziellen Wegkarten ebenfalls auf die bereitgelegten Abenteuerkarten. **4B**  
Die jeweils übrigen Wikingerkarten und speziellen Wegkarten legt ihr zurück in die Schachtel.  
**Hinweis:** Zu den See-Abenteuern (blau) und dem letzten Abenteuer Bifrost (schwarz) gibt es weder passende Wikinger noch spezielle Wegkarten.

5. Mischt die 5 dunklen **Wegmarker** verdeckt und legt 3 davon auf die Abenteuerkarten Bifrost **5A**. Legt die beiden übrigen dunklen Wegmarker zurück in die Schachtel. Mischt dann die 21 hellen Wegmarker verdeckt und verteilt diese gleichmäßig auf die übrigen 7 Abenteuerkarten. **5B**

6. Legt die **Goldmünzen 6A** und die 4 **Hellsichtmarker 6B** neben dem Spielplan bereit.

7. Mischt die 16 **Götterkarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.

8. Mischt die 14 **Wegkarten** und legt sie als verdeckten Vorratsstapel links unterhalb des Spielplans bereit.



9. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das passende Material aus seinem Fach in der Spieleschachtel:



9A Legt euren **Walhallaschild** vor euch aus.

9B Mischt eure 7 **Wikingerkarten** und legt sie als verdeckten Stapel links daneben.

9C Stellt eure **Wikingersfigur** auf das erste Feld ganz links auf dem **Wikingerpfad**

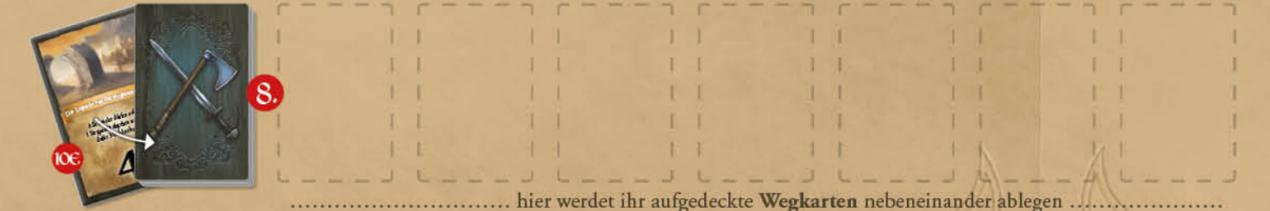
9D und den **Siegpunkt-Marker** auf Feld 5 der **Siegpunkt-Leiste**.

9E Zuletzt nimmt sich jeder Spieler 5 **Goldmünzen** und legt sie auf seinen **Walhallaschild**.

Beispiel der Auslage vor einem Spieler



3.



10. Der älteste Spieler wird **Startspieler**. Er nimmt sich den **Startspieler-Aufsteller Odin 10A** und stellt ihn vor sich.

Der Spieler mit **Odin** nimmt die erste bereitgelegte Abenteuerkarte **die vergessene Stadt** und liest die **Sagengeschichte** auf der Karte laut vor.

Dann legt er die Karte so auf den Spielplan, dass die Zahlen auf der Karte die entsprechenden Zahlen auf dem Spielplan überdecken. **10B**  
Die 3 für dieses Abenteuer bereitgelegten Wegmarker verteilt er zufällig auf die Zahlenfelder, die auf der Abenteuerkarte angegeben sind **10C**, und deckt sie auf.  
Nun nimmt er die **Wikingerkarten** in der Farbe des Abenteurers, bildet für jeden Wikinger einen Stapel und legt die Stapel offen neben dem Spielplan aus. **10D**  
Zuletzt nimmt er die speziellen Wegkarten in der Farbe des Abenteurers und mischt diese verdeckt in den Vorratsstapel der Wegkarten ein. **10E**

11. Nun seid ihr bereit fürs Abenteuer!



## der ablauf eines abenteuers

Jedes Abenteuer (Runde) läuft wie folgt ab:

### 1. Phase: Anwerben neuer Wikinger.

Bevor ihr ins Abenteuer zieht, dürft ihr neue Wikinger gegen Abgabe von Gold anwerben.

### 2. Phase: Handkarten ziehen.

### 3. Phase: Die Wikinger ziehen ins Abenteuer.

#### a. Wegkarte und Wikingerkarten aufdecken

Zieht eure Wikingerfiguren nach vorne.

#### b. Belohnungen oder Strafen erhalten

Am Ende eurer Bewegung könnt ihr Belohnungen oder Strafen erhalten.

#### c. Entscheidung

Beendet das Abenteuer oder setzt es fort.

### 4. Phase: Wikinger nach Walhalla schicken.

Einer eurer ausgespielten Wikinger ist würdig, nach Walhalla zu ziehen.

### 5. Phase: Aufbruch zum nächsten Abenteuer.

Bereitet das nächste Abenteuer vor.

## 1. anwerben neuer wikingers

Vor Beginn eines jeden Abenteuers habt ihr die Möglichkeit, eure zu Spielbeginn nur aus zumeist unerfahrenen Dorfbewohnern bestehende Mannschaft zu verbessern.

Alle Spieler, beginnend mit dem Startspieler, dürfen der Reihe nach im Uhrzeigersinn je **1 der in der Auslage ausliegenden Wikinger** (natürlich sind immer auch Wikingerinnen gemeint) gegen Abgabe von Gold anwerben. Die Kosten für das Anwerben sind auf jeder Karte unten rechts angegeben.

Es stehen euch immer die Wikinger aus den Welten zur Verfügung, die ihr bereits bereits habt oder deren Abenteuer ihr nun gleich bestehen wollt. Habt ihr zum Beispiel das Abenteuer „Die vergessene Stadt“ in Midgard und das Abenteuer „Die trügerische Insel“ auf hoher See gespielt und seid in Nidavellir angekommen, könnt ihr weiterhin Wikinger aus Midgard anwerben, aber nun auch solche aus Nidavellir. Die Wikinger aus Vanabeim könnt ihr hingegen erst anwerben, wenn ihr dort angekommen seid und eine Abenteuerkarte aus Vanabeim für die Spielrunde ausliegt.

Nachdem ihr alle jeweils einmal mit dem Anwerben eines Wikingers an der Reihe wart, folgt eine zweite Anwerberunde. Allerdings kostet euch jeder Wikinger nun 1 Gold zusätzlich. Setzt dies in weiteren Anwerberunden – gegen Abgabe von zusätzlich 2, 3 usw. Gold – fort, bis keiner von euch mehr Wikinger anwerben kann oder will. Ihr dürft denselben Wikinger auch mehrfach in eurem Kartendeck haben.

Mischt dann eure neu angeworbenen Wikingerkarten in euren eigenen Vorratsstapel.



**Achtung:** Vor dem letzten Abenteuer „Die Regenbogenbrücke Bifröst“ entfällt diese Phase. Ihr dürft in der letzten Runde also keine neuen Wikinger mehr anheuern.



## 2. handkarten ziehen

Nehmt nun eure Handkarten auf. Wie viele Karten ihr zu Beginn des Abenteuers auf der Hand habt, hängt von eurer Position auf der Siegpunkt-Leiste ab. Der oder die Erstplatzierte(n) ziehen 3 Karten, der/die Zweitplatzierte(n) 4 Karten, der/die Drittplatzierte(n) 5 Karten und der Viertplatzierte 6 Karten. Bei einem Gleichstand teilen sich die Spieler den Platz und erhalten damit auch die gleiche Kartenanzahl. Das erste Abenteuer beginnt ihr alle mit 5 Siegpunkten; ihr seid also alle Erstplatzierte und zieht je 3 Karten.



Beispiel: Spieler Gelb und Spieler Grün erhalten als Erstplatzierte jeweils (9 Punkte) 3 Karten, Spieler Blau als Zweitplatzierte (7 Punkte) 4 Karten und Spieler Rot als Drittplatzierte (5 Punkte) 5 Karten.

## 3. die wikingers ziehen ins abenteuer

### a. Wegkarte und Wikingerkarten aufdecken

Der Spieler mit Odin deckt die oberste Wegkarte vom Vorratsstapel auf und legt sie offen rechts daneben ab. **Er bewegt den Wikingerpfad mit allen Wikingerfiguren darauf um so viele Felder vor, wie die Zahl auf der Wegkarte angibt.** Zu Beginn des Spiels verwendet ihr 14 Wegkarten mit Zahlen von 1 bis 7, jede Zahl ist doppelt vorhanden. In den See-Abenteuern werdet ihr das Langboot auf diese Weise bewegen (siehe Seite 7). Müsst ihr irgendwann im Spiel eine Wegkarte aufdecken und der Wegkartenstapel ist aufgebraucht, so mischt ihr den Ablagestapel (jedoch ohne die zu diesem Zeitpunkt ausliegenden Wegkarten) und legt ihn als neuen Vorratsstapel bereit.

Nun spielt ihr Wikingerkarten aus. Mit ihnen versucht ihr, Felder mit Belohnungen auf dem Spielplan zu erreichen oder die hilfreichen Aktionen der Wikingerkarten für euch zu nutzen. Vielleicht gelingt euch in einem Spielzug sogar beides...

Jeder von euch wählt eine Wikingerkarte von seiner Hand aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Haben alle Spieler eine Karte ausgewählt, dreht ihr eure Karten gleichzeitig um. Die Zahl auf der Wikingerkarte gibt vor, um wie viele Felder ihr eure eigene Wikingerfigur auf dem Wikingerpfad bewegen **müsst**; ihr dürft also nicht auf das Vorrücken einzelner Felder verzichten. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Wikingerfiguren stehen. Ausgespielte Wikingerkarten legt ihr **rechts von eurem Walhallaschild** in einer Reihe nebeneinander aus.



Beispiel: Der Startspieler hat die Wegkarte 3 aufgedeckt und den Wikingerpfad um 3 Felder nach vorne gerückt. Danach haben die Spieler Gelb und Blau jeweils eine Wikingerkarte verdeckt ausgewählt und aufgedeckt. Gelb hat die 1 und zieht seine Wikingerfigur auf dem Wikingerpfad um 1 Feld nach vorne. Blau hat die 3 und zieht seine Wikingerfigur um 3 Felder nach vorne.



Ihr **müsst immer eine Wikingerkarte** ausspielen, es sei denn, eine besondere Regel (z.B. auf einer speziellen Wegkarte oder Götterkarte) bestimmt ausdrücklich etwas anderes. Es kann vorkommen, dass ihr keine Wikingerkarten mehr auf der Hand habt, entweder weil euer Wikingerstapel aufgebraucht ist oder weil ihr durch Karteneffekte Handkarten ablegen musstet.

Ihr dürft dann trotzdem weiter mitspielen (habt ihr zu diesem Zeitpunkt noch kein Feld der Abenteuerkarte erreicht, müsst ihr sogar weiterspielen), seid aber auf die Hilfe der Götter angewiesen. Eure Wikingerfigur wird zunächst wie üblich entsprechend der Zahl der gerade aufgedeckten Wegkarte bewegt. Dann deckt ihr die oberste Götterkarte vom Vorratsstapel auf und rückt eure Wikingerfigur um so viele Felder vor wie die Zahl auf der Götterkarte beträgt (die Aktion der Götterkarte führt ihr nicht aus). Dann legt ihr die Karte unter den Götterkartenstapel zurück.

Die meisten Wikingerkarten erlauben euch neben der Bewegung eurer Wikingerfigur auch eine Aktion, die auf der Wikingerkarte beschrieben ist. Die folgenden 4 Arten von Aktionen erkennt ihr an den Symbolen auf den Wikingerkarten:



Sofort-Aktion (wird sofort beim Auslegen der Wikingerkarte ausgeführt)



Permanent-Aktion (gilt ab dem Ausspielen der Wikingerkarte für das gesamte Abenteuer)



Nachzieh-Aktion (wird beim Nachziehen von Wikingerkarten ausgeführt)



Ende-des-Abenteuers-Aktion (wird ausgeführt wenn alle Spieler das Abenteuer beendet haben)

Ist der Zeitpunkt, an dem ihr die Aktion ausführen müsst, nicht auf der Karte festgelegt, könnt ihr den Zeitpunkt selbst bestimmen (also zum Beispiel eine gerade durch das Erreichen eines Wegmarkers erhaltene Belohnung für eure Aktion nutzen). Wenn ihr wollt, könnt ihr **auf das Ausführen der Aktion auf einer Wikingerkarte verzichten** (nicht aber auf das Vorrücken). Manchmal könnt ihr die Aktion einer Wikingerkarte auch gar nicht ausführen; ihr dürft eine solche Karte aber trotzdem ausspielen und eure Wikingerfigur entsprechend der Zahl auf dem Wikingerpfad vorrücken.

## b. Belohnungen und Strafen erhalten



Auf eurer Reise könnt ihr sowohl bei Wegmarkern als auch auf den Feldern der Abenteuerkarten die dort abgebildeten Belohnungen erhalten oder Strafen erleiden. Dabei kommt es nur auf die Position eurer Wikingerfigur an, nachdem diese aufgrund der Wegkarte und aufgrund eurer Wikingerkarte bewegt wurde. Wenn ihr also eure Wikingerkarte gespielt und eure Wikingerfigur bewegt habt, erhaltet ihr **sofort** die angegebene Belohnung oder Strafe von der Stelle, an der eure Wikingerfigur jetzt steht. Von einem Spieler erreichte Wegmarker werden nicht entfernt. Ihr könnt sogar **mehrere Belohnungen in einem Abenteuer** erhalten, indem ihr mehrere Felder mit Belohnungen erreicht. Denkt auch an die Belohnungen, die euch bestimmte Wikingerkarten verschaffen können (zum Beispiel „Ingrid“, durch die ihr beim Erreichen eines Wegmarkers zusätzlich 2 Gold oder 1 Siegpunkt erhaltet).

Folgende Belohnungen und Strafen gibt es:



Pro Helm bewegt ihr euren Siegpunkt-Marker um 1 Schritt auf der Siegpunkt-Leiste des Spielplans voran.



Pro zerbrochenem Helm müsst ihr euren Siegpunkt-Marker um 1 Schritt auf der Siegpunkt-Leiste zurückziehen.



Nehmt die auf der Münze angegebene Anzahl an Goldmünzen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf euren Walhallaschild. Ihr könnt Goldmünzen jederzeit wechseln. Im sehr unwahrscheinlichen Fall, dass nicht genügend Goldmünzen vorhanden sind, behelft euch mit anderem Spielmaterial.



Ihr müsst die auf der Münze angegebene Anzahl an Goldmünzen in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. **Habt ihr bei einer Strafe nicht die geforderte Anzahl an Goldmünzen**, müsst ihr alle euch verbliebenen Goldmünzen abgeben sowie zusätzlich 1 Schritt auf der Siegpunkt-Leiste zurückziehen.



Ihr dürft euch eine beliebige Wikingerkarte aus der Auslage nehmen und **unter** euren Vorratsstapel legen. Für das Anwerben dieses Wikingers müsst ihr **keine Goldmünzen abgeben**. Es muss aber eine Karte aus einer Wikingerwelt sein, die ihr bereits erreicht habt. Erreichen mehrere von euch gleichzeitig diese Belohnung, beginnt der Spieler mit Odin, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.



Ihr müsst eine von euch in diesem Abenteuer bereits ausgespielte Wikingerkarte (also keine Karte aus eurer Hand oder aus eurem Vorratsstapel und keine Götterkarte) aus dem Spiel entfernen und zurück in die Spielschachtel legen. Die Position eurer Wikingerfigur auf dem Wikingerpfad ändert sich dadurch nicht.



Ihr dürft die oberste Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel auf die Hand nehmen. Da ihr für den von euch ausgespielten Wikinger auch wie üblich eine Karte vom Vorratsstapel nachzieht, erhöht diese Belohnung die Zahl eurer Handkarten.



Ihr dürft euch die obersten beiden Götterkarten ansehen. Legt eine davon **unter** euren Vorratsstapel, die andere zurück unter den Götterkartenstapel.



Ihr dürft einen Wikinger aus euren Handkarten nach Walhalla schicken und die Karte unter euren Walhallaschild legen. Da ihr zwar für den von euch ausgespielten Wikinger wie üblich eine Karte vom Vorratsstapel nachzieht, nicht aber für den nach Walhalla geschickten Wikinger, verringert diese Belohnung die Zahl eurer Handkarten.



Nehmt euch einen Hellsichtmarker und legt ihn vor euch ab. Ihr könnt ihn zu einem beliebigen Zeitpunkt **in diesem Abenteuer** wieder abgeben, euch die oberste Karte vom Wegkartenstapel ansehen und sie wieder verdeckt oben auf den Stapel zurücklegen. **Am Ende des Abenteuers** müsst ihr den Marker (auch wenn noch ungenutzt) wieder abgeben. Ihr könnt nie gleichzeitig mehrere Hellsichtmarker haben.



*Beispiel: Nachdem eine Wegkarte aufgedeckt und der Wikingerpfad entsprechend nach vorne bewegt wurde, haben Spieler Gelb und Spieler Blau jeweils eine Wikingerkarte ausgespielt. Die Wikingersfigur von Spieler Gelb steht dadurch auf Feld 15 und er nimmt sich 1 Goldmünze. Die Wikingersfigur von Spieler Blau steht dadurch auf Feld 18 und er rückt 1 Schritt auf der Siegpunkt-Leiste voran und nimmt sich 3 Goldmünzen.*



Zieht ihr mit eurer Wikingersfigur auf das letzte Feld der Abenteuerkarte oder darüber hinaus (nach dem Ausführen von Weg- und Wikingerkarte), müsst ihr als Strafe so viele Felder auf der Siegpunkt-Leiste zurückziehen wie zerbrochene Helme auf dem letzten Feld der Abenteuerkarte abgebildet sind.

Auch wenn ihr mit eurer Wikingersfigur vom Wikingerpfad

herunterzieht, trifft euch diese Strafe; dabei ist es gleich, ob ihr nach vorne oder nach hinten herunterzieht.

Zieht ihr sogar gleichzeitig auf oder über das letzte Feld der Abenteuerkarte hinaus und dabei auch vom Wikingerpfad herunter, so müsst ihr die Strafe zweimal erleiden.

In jedem dieser Fälle ist für diesen Spieler das Abenteuer sofort beendet und er stellt seine Wikingersfigur auf die Abenteuerkarte.

### c. Entscheidung

Anschließend zieht ihr alle als Ersatz für die von euch ausgespielte Wikingerkarte eine Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel auf die Hand nach. Durch besondere Regeln einzelner Karten (zum Beispiel die Wikingerkarte „Knut“ oder die Wegkarte „Die Furcht vor Surtr“) könnt ihr auch mehr oder weniger Wikingerkarten nachziehen.



Mit der nachgezogenen Karte auf der Hand entscheidet sich jeder von euch, ob er das Abenteuer für sich beenden will. Allerdings dürft ihr das Abenteuer erst dann beenden, wenn eure Wikingersfigur mindestens einmal nach dem Ausspielen einer Wikingerkarte auf einem Feld der Abenteuerkarte gestanden hat.

Wer das Abenteuer für sich beendet, nimmt seine Wikingersfigur und stellt sie auf die Abenteuerkarte. Auf diese Weise steigt ihr aus diesem Abenteuer (Runde) aus; am weiteren Aufdecken von Wegkarten und Ausspielen von Wikingerkarten nehmt ihr dann nicht mehr teil. Einige eurer ausgespielten Wikinger (wie z.B. „Britta“ oder „Alfred“) können aber weiterhin Vorteile bringen.

Wer das Abenteuer fortsetzen will, lässt seine Wikingersfigur auf dem Wikingerpfad stehen. Wie oben beschrieben wird dann eine neue Wegkarte aufgedeckt und alle Spieler, die das Abenteuer nicht beendet haben, müssen eine neue Wikingerkarte aus ihrer Hand ausspielen.



**Bedenkt also:** Wenn ihr das Abenteuer fortsetzt, wird eure Wikingersfigur sowohl um den Wert der nächsten Wegkarte als auch zwingend um den Wert eurer nächsten ausgespielten Wikingerkarte weiterbewegt.

Erst wenn alle Spieler das Abenteuer beendet haben, endet diese Phase.

## 4. WIKINGER NACH WALHALLA SCHICKEN



Am Ende des Abenteuers darf jeder von euch einen Wikinger nach Walhalla schicken. Legt dazu eine in dieser Runde ausgespielte (keine noch auf eurer Hand befindliche) Wikingerkarte (keine Götterkarte) verdeckt unter euren eigenen Walhallaschild. Dies ist euer Walhalla-Stapel; ihr dürft die Karten dieses Stapels jederzeit anschauen.

**Wichtig:** Nur die Karten des Walhalla-Stapels stehen euch für das letzte Abenteuer an der „Regenbogenbrücke Bifröst“ zur Verfügung. Außerdem erhaltet ihr bei Spielende je 1 Siegpunkt für jeden Helm links oben auf den Wikingerkarten in eurem Walhalla-Stapel. **Ihr stellt euch also im Laufe des Spiels zwei Kartendecks zusammen:** das für eure Abenteuer in den Wikingerswelten (1. bis 7. Spielrunde) und das für das Bifröst-Abenteuer (8. Spielrunde).

## 5. AUFBRUCH ZUM NÄCHSTEN ABENTEUER

Bevor ihr zu eurem nächsten Abenteuer aufbricht sind einige Reisevorbereitungen nötig.

Legt die soeben gespielte Abenteuerkarte und die verwendeten Wegmarker zurück in die Spielschachtel. Die aufgedeckten Wegkarten legt ihr auf einen Ablagestapel neben dem Spielplan, von euch ausgespielte Götterkarten schiebt ihr unter den Götterkartenstapel. Der Spieler mit Odin gibt diesen an seinen linken Nachbarn weiter.

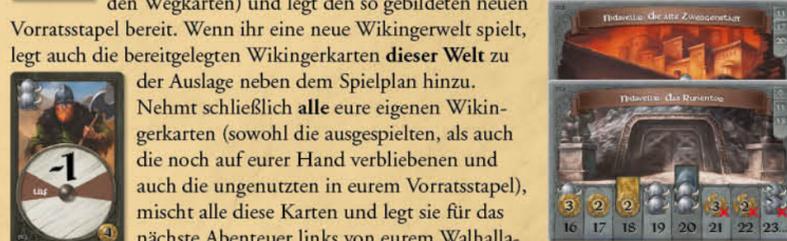


Am Spielfeldrand habt ihr Abenteuerkarten, Wegmarker, spezielle Wegkarten und Wikingerkarten für die weiteren Abenteuer bereitgelegt. Ihr verwendet diese von links nach rechts. Der Spieler mit Odin nimmt die für das nun folgende Abenteuer bereitgelegte Abenteuerkarte und liest die Sagengeschichte auf der Rückseite laut vor. Platziert dann die Abenteuerkarte und die 3 Wegmarker wie bei den Spielvorbereitungen auf dem Spielplan.



Schiebt das Startfeld des Wikingerpades auf die Höhe von Feld 0 des Spielplans und platziert alle Wikingersfiguren auf das Startfeld.

Wenn ihr eine neue Wikingerswelt spielt, werden bei den bereitgelegten Karten auch spezielle Wegkarten sein. Bringt alle speziellen Wegkarten dieser Wikingerswelt ins Spiel (also zum Beispiel vor dem ersten Abenteuer in Nidavellir sowohl die Karte „Das Unheil der Zwergenstadt“ als auch die Karte „Das Geheimnis des Runentores“). Mischt sie dazu mit den restlichen Wegkarten des Vorratsstapels (nicht mit den Wegkarten des Ablagestapels oder den schon ausliegenden Wegkarten) und legt den so gebildeten neuen Vorratsstapel bereit. Wenn ihr eine neue Wikingerswelt spielt, legt auch die bereitgelegten Wikingerkarten dieser Welt zu



der Auslage neben dem Spielplan hinzu.

Nehmt schließlich alle eure eigenen Wikingerkarten (sowohl die ausgespielten, als auch die noch auf eurer Hand verbliebenen und auch die ungenutzten in eurem Vorratsstapel), mischt alle diese Karten und legt sie für das nächste Abenteuer links von eurem Walhallaschild ab.

Beachtet bei See-Abenteuern und dem finalen Abenteuer Bifröst auch die Besonderheiten auf der nächsten Seite.

Jetzt seid ihr bereit für das nächste Abenteuer!

## BESONDERE SPIELELEMENTE

### die ABENTEUER AUF SEE



Das Abenteuer der 2. Spielrunde erlebt ihr „Auf hoher See“, das Abenteuer der 7. Spielrunde „In unbekannter See“. Bei diesen Abenteuern legt ihr den Wikingerpfad beiseite und stattdessen das Langboot auf den Spielplan. Da das Langboot über das Meer fährt, legt ihr bei den See-Abenteuern die Abenteuerkarten und die Wegmarker wie abgebildet unterhalb des Langboots. Platziert das Heck des Langboots als Startfeld für alle Wikingersfiguren auf einer Höhe mit Feld 0 des Spielplans.



Das Langboot wird genauso verwendet wie der Wikingerpfad. Alle Erläuterungen in dieser Spielanleitung zum Wikingerpfad gelten entsprechend auch für das Langboot. Allerdings ist das Langboot um einiges kürzer: euch stehen nur 12 Felder zur Bewegung eurer Wikingersfiguren zur Verfügung. Ihr erkennt die Felder an den Schilden an der Seite des Langboots.

Dadurch passiert es leichter, dass ihr mit eurer Wikingersfigur vom Langboot herunterzieht; dann müsst ihr als Strafe so viele Felder auf der Siegpunkt-Leiste zurückziehen wie zerbrochene Helme auf dem letzten Feld der Abenteuerkarte abgebildet sind und das Abenteuer sofort für euch beenden.

### die speziellen WEGKARTEN



Zu den verschiedenen Abenteuern der einzelnen Wikingerswelten gehören auch spezielle Wegkarten. Im Gegensatz zu den üblichen Wegkarten, die Zahlen von 1 bis 7 tragen, haben die besonderen Wegkarten Zahlen zwischen -4 und 8. Bei einer Wegkarte mit Minuszahl schiebt ihr den Wikingerpfad um einige Felder zurück, jedoch nie weiter als Feld 0.

Vor allem aber geben spezielle Wegkarten euch meist spezielle Anweisungen, die für mehr Abwechslung und zusätzliche Spannung sorgen. Diese Anweisungen gelten grundsätzlich nur für die Spieler, die beim Aufdecken der Karte noch an dem aktuellen Abenteuer teilnehmen, also das Abenteuer noch nicht für sich beendet haben. Andernfalls erhaltet ihr auf der Karte den Hinweis „gilt auch für Spieler, die das Abenteuer bereits für sich beendet haben“.

Werden in einem Abenteuer mehrere spezielle Wegkarten aufgedeckt, deren Anweisungen sich widersprechen, so gelten – soweit sie sich widersprechen – die Anweisungen der später aufgedeckten Wegkarte. Aktionen von Wikingerkarten gehen den Anweisungen von speziellen Wegkarten vor – soweit sie sich widersprechen. Zum Beispiel macht die spezielle Wegkarte „Das Unheil der Zwergenstadt“ das Nachziehen einer Wikingerkarte von der Abgabe von 1 Gold abhängig; wer von euch jedoch die Aktion der Wikingerkarte „Knut“ ausführt, zieht wie bei „Knut“ üblich 3 Wikingerkarten nach.

### das letzte ABENTEUER AN DER REGENBOGENBRÜCKE BIFRÖST



Das Spiel endet nach dem finalen Abenteuer an der „Regenbogenbrücke Bifröst“ vor den Toren Asgards. Bei diesem Abenteuer legt ihr zwei Abenteuerkarten auf den Spielplan. Außerdem werden für Bifröst die Wegmarker mit dunkler Rückseite verwendet.



Bevor ihr dieses Abenteuer spielt, zählt ihr alle eure Karten, die ihr nicht nach Walhalla geschickt habt. Für jede dieser (Wikingers- oder Götter-) Karten erhaltet ihr 1 Gold. Legt die Karten und euren Walhallaschild anschließend in die Spielschachtel zurück; sie werden im Abenteuer Bifröst nicht mehr verwendet.



Schaut euch jetzt die Karten an, die vorher unter eurem Walhallaschild waren; sie bilden euren Vorratsstapel für das finale Abenteuer. Ihr spielt das Abenteuer Bifröst also mit den Wikingern, die ihr vorher nach Walhalla geschickt habt.

Zu Beginn von Bifröst könnt ihr keine neuen Wikinger anwerben (die 1. Phase „Anwerben neuer Wikinger“ entfällt also). Nur während des Abenteuers Bifröst ist dies durch einige besondere Karten möglich (und sinnvoll, da die neu angeworbenen Wikinger sofort bei den Karten sind, die am Spielende Siegpunkte einbringen).

Das Abenteuer Bifröst könnt ihr erst für euch beenden, wenn eure Wikingersfigur (nach dem Ausführen von Abenteuer- und Wikingerkarte) ein Feld der zweiten Abenteuerkarte erreicht hat. Außerdem könnt ihr am Ende von Bifröst keinen Wikinger nach Walhalla schicken, denn ihr seid schon bei den Göttern angelangt.

### die GÖTTERKARTEN



Immer wenn ihr eine Götterkarte erhaltet (durch Erreichen eines Wegmarkers oder eines entsprechenden Feldes auf einer Abenteuerkarte), seht ihr euch die beiden obersten Karten des Götterkartenstapels an. Behaltet eine davon und legt sie unter euren Vorratsstapel.

Schiebt die andere Karte wieder zurück unter den Götterkartenstapel. Götterkarten verfügen über besonders starke Aktionen, können aber nur einmal eingesetzt werden. Ihr spielt sie wie eine Wikingerkarte von eurer Hand aus, rückt eure Wikingersfigur entsprechend der Zahl vor und führt die Aktion der Götterkarte aus. Ihr könnt auch auf die Aktion der Götterkarte verzichten und nur die Wikingersfigur vorrücken; die Götterkarte ist dadurch aber ausgespielt. Alle ausgespielten Götterkarten werden am Ende des Abenteuers („5. Aufbruch zum nächsten Abenteuer“) zurück zum Götterkartenstapel geschoben. Deshalb ist es grundsätzlich nicht möglich, Götterkarten nach Walhalla zu schicken und unter euren Walhallaschild zu legen (nur besondere Karten wie etwa die Götterkarte „Thor“ oder die Wegkarte „Das Grauen des Totenbundes“ erlauben dies).

## spielende

Nachdem ihr das letzte Abenteuer *Bifröst* gespielt habt, endet das Spiel. Euer verbliebenes Gold opfert ihr nun an *Allvater Odin*: für jeweils 3 Gold, die ihr zum allgemeinen Vorrat zurücklegt, rückt ihr 1 Feld auf der Siegpunkt-Leiste vor.

Der am weitesten auf der Siegpunkt-Leiste hinten liegende Spieler beginnt und zählt die Helme auf allen Wikingerkarten, die er **am Spielende** besitzt: also auf den Karten, die er während des Spiels als Walhalla-Stapel gesammelt hat und auf Karten, die er in *Bifröst* noch erworben hat (nicht auf den in die Spielschachtel zurückgelegten Karten). Dann rückt er seinen Siegpunkt-Marker für jeden Helm um 1 Feld auf der Siegpunkt-Leiste weiter.

Der jeweils dann auf der Siegpunkt-Leiste am weitesten hinten liegende Spieler macht es ihm nach, bis ihr alle eure Karten in Siegpunkte gewandelt habt.

Wer danach von euch auf der Siegpunkt-Leiste am weitesten vorne ist, gewinnt das Spiel und wird von *Heimdall*, dem Wächter der Regenbogenbrücke, in die Hallen *Asgards* eingelassen. Bei einem Gleichstand gewinnt der an dem Gleichstand beteiligte Spieler, der das meiste nicht an *Odin* geopfert hat; besteht danach immer noch ein Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

**Allgemein gilt:** Viele Spielphasen müsst ihr nicht einzeln nacheinander ausführen, sondern ihr könnt sie - wenn ihr ein wenig Spielerfahrung gesammelt habt - **gleichzeitig spielen**. Sollte es ausnahmsweise auf die Spielerreihenfolge ankommen (zum Beispiel beim Anwerben von Wikingern, weil die Zahl der Wikingerkarten in der Auslage begrenzt ist), beginnt der Spieler mit *Odin*, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

## variabler abenteureraufbau

### die reisetagebücher

Für euer erstes Spiel wurde euch in dieser Spielanleitung empfohlen, mit bestimmten Abenteuern aus *Midgard*, *Nidavellir* und *Vanahaim* zu spielen. Wenn ihr *Wikinger Saga* weiter entdecken wollt, könnt ihr für eure nächsten Spiele die folgenden Reisetagebücher nachspielen und vorgegebene Abenteuer verwenden:



**Der Weg des Goldes.** Eine leicht zu spielende Reise mit Abenteuern, bei denen ihr besonders viel Gold erhalten und damit viele Wikinger anwerben könnt: *Die Hexe Völva (Ljosalfheim)*, *Eine unbekannte Küste (Auf hoher See)*, *Ginnungagap*, *Die Feuerburg (Muspellsheim)*, *Der Palast der Frostgeister*, *Der Hinterhalt der Schmetteufel (Niflheim)*, *Die Midgard-Schlange (In unbekannter See)*, *Die Regenbogenbrücke Bifröst*.



**Der Ruf der Götter.** Eine eher leicht zu spielende Reise mit Abenteuern, bei denen ihr oft Götterkarten erhalten könnt: *Die verlassene Waldsiedlung (Svartalfheim)*, *Die trügerische Insel (Auf hoher See)*, *Das Runentor*, *Der Höhlengeist (Nidavellir)*, *Die Einöde von Frostal*, *Die Wasserschluchten (Vanahaim)*, *Die Midgard-Schlange (In unbekannter See)*, *Die Regenbogenbrücke Bifröst*.



**Die längste Reise.** Eine nicht einfach zu spielende Reise mit Abenteuern, bei denen ihr viele Felder vorrücken müsst; allerdings werdet ihr Wikinger mit hohen Zahlen leichter als sonst einsetzen können: *Die Grabhügel der Draugr (Svartalfheim)*, *Eine unbekannte Küste (Auf hoher See)*, *Der Feuerriese Surtr*, *Ginnungagap (Muspellsheim)*, *Die steinernen Wächter*, *Die Wasserschluchten (Vanahaim)*, *Der Riesenadler Hräsvelgr (In unbekannter See)*, *Die Regenbogenbrücke Bifröst*.



**Die Wege zum Ruhm.** Eine anspruchsvoll zu spielende Reise mit Abenteuern, bei denen ihr besonders leicht Siegpunkte erhalten könnt, jedoch feststellen werdet, dass auch Gold wichtig ist: *Der Zauberhain (Ljosalfheim)*, *Der Seedämon (Auf hoher See)*, *Die alte Zwergenstadt*, *Der Höhlengeist (Nidavellir)*, *Der Palast des Hymir*, *Das Feld der Ungestorbenen (Jötunheim)*, *Die Midgard-Schlange (In unbekannter See)*, *Die Regenbogenbrücke Bifröst*.



**Die Weggefährten.** Eine schwer zu spielende Reise mit Abenteuern, bei denen ihr zwar leicht an neue Wikingerkarten kommen könnt, aber vielen anderen Gefahren ausgesetzt sein werdet: *Der Lebensbaum (Ljosalfheim)*, *Die trügerische Insel (Auf hoher See)*, *Die goldene Brücke*, *Der Totenhund Garmr (Helheim)*, *Der Hinterhalt der Schmetteufel*, *Der Neiddrache Nidhögg (Niflheim)*, *Der Riesenadler Hräsvelgr (In unbekannter See)*, *Die Regenbogenbrücke Bifröst*.



**Der Pfad des Leidens.** Eine sehr schwer zu spielende Reise mit Abenteuern, bei denen ihr alle Schwernisse der Wikingerwelten erfahren werdet: *Das Irminsul der Schwarzalben (Svartalfheim)*, *Der Seedämon (Auf hoher See)*, *Die Stadt der Toten*, *Der Totenhund Garmr (Helheim)*, *Der Frostriese Skrymir*, *Das Feld der Ungestorbenen (Jötunheim)*, *Die Meereshexen (In unbekannter See)*, *Die Regenbogenbrücke Bifröst*.

## eure welten, eure entscheidungen

Eure Reise durch die Welten der Wikinger wird bei jedem Spiel eine andere sein. Denn ihr spielt zwar immer 8 Abenteuer, diese könnt ihr aber von Spiel zu Spiel anders zusammenstellen und damit auch den Anspruch des Spiels selbst bestimmen.



Spielt zunächst 1 Abenteuer aus den „grünen Welten“, also entweder aus der Welt *Midgard*, der Welt *Ljosalfheim* oder der Welt *Svartalfheim*, gefolgt von 1 Abenteuer *Auf hoher See*. Spielt dann 2 Abenteuer aus den „tiefen Welten“, also entweder aus der Welt *Nidavellir*, der Welt *Muspellsheim* oder der Welt *Helheim*. Anschließend folgen 2 Abenteuer aus den „eisigen Welten“, also entweder aus der Welt *Vanahaim*, der Welt *Niflheim* oder der Welt *Jötunheim*. Diesen folgt 1 Abenteuer *In unbekannter See*, gefolgt vom finalen Abenteuer in *Bifröst* (das aus 2 Abenteuerkarten besteht). Wählt aus jeder Wikingerwelt die entsprechende Anzahl Abenteuerkarten aus; ihr könnt dabei zufällig oder bewusst entscheiden, welche Abenteuer ihr spielen wollt, denn die Abenteuer derselben Welt unterscheiden sich in ihrem Anspruch nur geringfügig. Im obigen Diagramm seht ihr, wie viele Abenteuerkarten und wie viele dazu passende spezielle Wegkarten ihr aus der jeweiligen Welt verwenden müsst.

Abenteuer mit höherem Anspruch haben mehr Detailregeln und es ist schwieriger, sie erfolgreich zu spielen. Deshalb hat die Wahl von Abenteuern mit höherem Anspruch auch einen deutlichen Einfluss auf die Spieldauer.

Ihr könnt die Welten und Abenteuer eures Spiels auch selbst zu einem eigenen Reisetagebuch zusammenstellen. Ihr solltet aber dennoch den im Diagramm dargestellten Spielaufbau beachten:

**Erfahrene Wikinger Saga - Spieler** können auch versuchen, ihr Spiel völlig frei aus allen verfügbaren Wikingerwelten zusammensetzen (und etwa nur Abenteuer aus den „eisigen Welten“ verwenden); bedenkt aber, dass dies durchaus starke Auswirkungen auf die Spielbalance haben kann (da etwa die „eisigen Welten“ mit den anfänglichen Wikingerkarten nur sehr schwer zu meistern sind). Auch könnt ihr, statt vor Spielbeginn die Wegmarker mit heller Rückseite den einzelnen Abenteuern zuzuordnen, vor jedem Abenteuer 3 Wegmarker aus dem Vorrat von 21 Wegmarkern zufällig ziehen und die verwendeten Wegmarker nach dem Abenteuer wieder in den Vorrat einmischen.

## danksagung

Der Verlag und die Spielautoren danken insbesondere den sie in vielen Abenteuern begleitenden Testspielern Florian Hoppe, Michael Siegmund, Klaus Baumann, Gabi Oldenburg, Marvin Happel, Britta und Maximilian Fiore, Matthias Metzger, Ellen Maria Ernst und Johannes Reinisch, vor allem aber dem isländischen Dichter *Snorri Sturluson* (1179- 1241), ohne dessen Sagensammlung „*Snorra-Edda*“ viel vom heutigen Wissen um die nordische Mythologie verloren gegangen wäre.

Einige Orte, Geschichten und Handelnde der nordischen Sagenwelt haben sich in vielen Sagen und Liedern überliefert, oft auch widersprüchlich, andere finden sich nur in wenigen Erzählungen und dort vielfach nur am Rande. Wo die Quellen aus der nordischen Mythologie zum dünnen Rinnsal wurden, sprudelte die Fantasie der Spielautoren dafür umso reicher. Es stimmt, wenn *Neil Gaiman* in seinem lesenswerten Buch „*Nordische Mythen und Sagen*“ schreibt: „Denn genau das ist das Großartige an den Mythen: Die eigentliche Freude entsteht, wenn man sie selbst nacherzählt.“

## das glossar der karten

**Bei Odin! Es steht nicht in der Regel!** Sehr spezielle Detailfragen zu den Spielregeln einzelner Karten könnt ihr im folgenden Glossar nachlesen. Sollte eine Spielsituation nicht in dieser Spielregel erklärt sein, fragt euch: Was würde ein Wikinger tun? Wählt dann von den möglichen Regelauslegungen die mutigere und weitgehendere. Spielt einfach wie ein Wikinger!

### wikingerkarten

**Harald:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausspielt, bleibt eure Wikingerfigur nach der Bewegung durch die Wegkarte stehen. Eine Belohnung oder Strafe könnt ihr aber trotzdem erhalten.

**Kjeri:** Bei dieser Wikingerkarte könnt ihr entscheiden, ob ihr eure Wikingerfigur auf dem Wikingerpfad 2 Felder oder 6 Felder vorzieht.

#### I. Midgard

**Lasse:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausspielt, könnt ihr sofort eine weitere (Wikinger- oder Götter-) Karte von eurer Hand unter euren Vorratsstapel legen und euch dafür 1 Goldmünze nehmen. Dies reduziert aber die Anzahl eurer Handkarten, da ihr zwar wie üblich als Ersatz für den ausgespielten *Lasse* eine Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel nachzieht, aber keine Karte als Ersatz für die unter den Vorratsstapel gelegte Karte.

**Halvari:** Bei dieser Wikingerkarte könnt ihr entscheiden, ob ihr mit eurer Wikingerfigur auf dem Wikingerpfad 2 Felder vorrückt oder 2 Felder zurückzieht.

**Ingrid:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausgespielt habt, könnt ihr euch in diesem Abenteuer jedes Mal entweder 2 Goldmünzen oder 1 Siegpunkt nehmen, wenn ihr einen Wegmarker erreicht. Das kann unmittelbar beim Ausspielen von *Ingrid* sein, aber auch zu einem späteren Zeitpunkt, und sogar mehrfach in einem Abenteuer. Selbstverständlich erhaltet ihr auch die Belohnung durch den Wegmarker.

**Knut:** Nach dem Ausspielen dieser Wikingerkarte zieht ihr nicht wie üblich 1 Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel auf die Hand nach, sondern 3.

#### II. Ljosalfheim

**Sigrun:** Bei dieser Wikingerkarte könnt ihr entscheiden, ob ihr mit eurer Wikingerfigur auf dem Wikingerpfad 1 Feld vorrückt oder 3 Felder zurückzieht.

**Angari:** Nach dem Ausspielen dieser Wikingerkarte zieht ihr nicht wie üblich 1 Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel auf die Hand nach, sondern 2.

**Jorik:** Nach dem Ausspielen dieser Wikingerkarte dürft ihr 1 Wikinger aus der Auslage gegen Abgabe der auf der Karte angegebenen Goldmünzen anwerben. Nehmt den angeworbenen Wikinger auf die Hand. Dies erhöht die Anzahl eurer Handkarten, da ihr wie üblich als Ersatz für den ausgespielten *Jorik* eine Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel nachzieht. Auch in Bifrost könnt ihr diese Aktion ausführen; dort hat sie den Vorteil, dass die neue Wikingerkarte sofort bei den Karten ist, die bei Spielende Siegpunkte einbringen.

**Olav:** Sobald ihr diese Wikingerkarte ausgespielt habt, schützt sie euch in diesem Abenteuer davor, in irgendeiner Weise Goldmünzen abgeben zu müssen (z.B. als Strafe bei einem Wegmarker oder auf der Abenteuerkarte oder aufgrund einer speziellen Wegkarte). Ihr erhaltet stattdessen jedes Mal so viele Goldmünzen, wie ihr ohne *Olav* hätte abgeben müssen. Die Karte gilt nicht, wenn ihr freiwillig Gold abgibt (z.B. für das Anwerben eines Wikingers oder bei manchen Aktionen).

#### III. Svartalfheim

**Erike:** Mit dieser Karte zieht ihr mit eurer Wikingerfigur auf dem Wikingerpfad 6 Felder zurück.

**Ellen:** Sobald ihr diese Wikingerkarte ausgespielt habt, erhaltet ihr in diesem Abenteuer jedes Mal 2 Siegpunkte, wenn ihr in irgendeiner Weise Goldmünzen abgeben müsst (z.B. als Strafe bei einem Wegmarker oder auf der Abenteuerkarte oder aufgrund einer speziellen Wegkarte). Die Siegpunkte erhaltet ihr aber nur, wenn ihr die geforderten Goldmünzen auch vollständig abgeben könnt. Die Karte gilt nicht, wenn ihr freiwillig Gold abgibt (z.B. für das Anwerben eines Wikingers oder bei manchen Aktionen).

**Magnus:** Direkt nach dem Ausspielen dieser Wikingerkarte dürft ihr beliebig viele eurer übrigen Handkarten (auch 0) unter euren Vorratsstapel legen und genauso viele Karten vom Vorratsstapel auf die Hand nachziehen. Zieht danach nicht wie üblich 1 Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel auf die Hand nach, sondern 2. So vergrößert sich die Anzahl eurer Handkarten.

**Gunnar:** Wer diese Wikingerkarte ausspielt, erhält sofort 2 Goldmünzen.

#### IV. Nidavellir

**Ulf:** Mit dieser Karte zieht ihr mit eurer Wikingerfigur auf dem Wikingerpfad 1 Feld zurück.

**Britta:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausgespielt habt, bekommt ihr in diesem Abenteuer jedes Mal, wenn ihr Siegpunkte erhaltet (als Belohnung auf einem Wegmarker oder der Abenteuerkarte,

durch Wikinger- und Götterkarten oder aufgrund einer speziellen Wegkarte) 1 zusätzlichen Siegpunkt. Diese dauerhafte Aktion kann auch mehrfach in einem Abenteuer eintreten. Allerdings erhaltet ihr **pro Spielzug** nur einmal 1 zusätzlichen Siegpunkt, selbst wenn ihr in einem Spielzug mehrfach Gold erhalten würdet (z.B. aufgrund der Aktion eines Wikingers und eines Wegmarkers).

**Christian:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausspielt, erhaltet ihr sofort 1 Goldmünze für jeden anderen Wikinger, den ihr in diesem Abenteuer bereits ausgespielt hattet (also nicht für den gerade ausgespielten *Christian* selbst und nicht für Götterkarten).

#### V. Muspellsheim

**Ganhild:** Nach dem Ausspielen dieser Wikingerkarte dürft ihr 1 Wikinger aus der Auslage anwerben. Dieser kostet immer 2 Goldmünzen, gleichgültig welche Kosten auf der Karte angegeben sind. Schiebt die neue Wikingerkarte unter euren Vorratsstapel. Auch in Bifrost könnt ihr diese Aktion ausführen; dort hat sie den Vorteil, dass die neue Wikingerkarte sofort bei den Karten ist, die bei Spielende Siegpunkte einbringen.

**Alfred:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausgespielt habt, dürft ihr am Ende des Abenteuers nicht nur wie üblich einen, sondern noch einen zweiten Wikinger unter euren Walhallaschild legen. Dies kann auch *Alfred* selbst sein. Auch der zweite Wikinger muss aber in diesem Abenteuer ausgespielt worden sein. **Wichtig:** In Bifrost könnt ihr diese Aktion nicht ausführen, da ihr dort keinen Walhallaschild mehr habt.

**Tjure:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausgespielt habt, sucht ihr euch eine andere Wikingerkarte (nicht Götterkarte) aus, die ihr in diesem Abenteuer bereits ausgespielt habt. Rückt eure Wikingerfigur auf dem Wikingerpfad um so viele Felder vor, wie die Zahl auf der von euch ausgesuchten Wikingerkarte vorgibt. Bei Karten mit mehreren Zahlen dürft ihr euch aussuchen, welche dieser Zahlen ihr für *Tjure* nutzen wollt, unabhängig davon, welche Zahl ihr zuvor beim Ausspielen dieser Karte gewählt hattet. Als erste Karte darf *Tjure* nicht gespielt werden. Nehmen andere Karten Bezug auf eine bestimmte Zahl einer Wikingerkarte (z.B. die spezielle Wegkarte „Das Geheimnis der steinernen Wächter“), betrifft das niemals *Tjure*, denn *Tjure* selbst hat keine Zahl.

#### VI. Helheim

**Sören:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausgespielt habt, erhaltet ihr in diesem Abenteuer jedes Mal, wenn ihr Goldmünzen erhaltet (z.B. als Belohnung bei einem Wegmarker oder auf der Abenteuerkarte, aber auch aufgrund einer Götterkarte oder speziellen Wegkarte), 1 zusätzliche Goldmünze.

**Alva:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausspielt, erhaltet ihr 1 Goldmünze für jede zum Zeitpunkt des Auspielens ausliegende (normale oder spezielle) Wegkarte mit einer Zahl von 5, 6 oder 7.

**Ole:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausgespielt habt, erhaltet ihr sofort 2 Siegpunkte. *Ole* reduziert aber die Anzahl eurer Handkarten, da ihr ausnahmsweise keine Karte als Ersatz für den ausgespielten *Ole* nachzieht. Deshalb gilt wie immer: das Ausführen einer Aktion ist nicht zwingend.

**Mats:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausgespielt habt, dürft ihr euch die 2 obersten Wegkarten vom Vorratsstapel anschauen, ohne die Karten euren Mitspielern zu zeigen. Legt dann die Karten wieder auf den Vorratsstapel zurück, ohne ihre ursprüngliche Reihenfolge zu verändern. Liegen weniger als 2 Wegkarten im Vorratsstapel, so könnt ihr euch nur entsprechend weniger Karten anschauen.

#### VII. Naniheim

**Sven:** Bei dieser Wikingerkarte könnt ihr entscheiden, ob ihr mit eurer Wikingerfigur auf dem Wikingerpfad 4 Felder vorrückt oder 4 Felder zurückzieht.

**Helge:** Diese Wikingerkarte hat keine Aktion, aber viele Siegpunkte.

#### VIII. Niðheim

**Leif:** Nach dem Ausspielen dieser Wikingerkarte dürft ihr 1 Wikinger aus der Auslage gegen Abgabe der auf der Karte angegebenen Goldmünzen anwerben. Den Wikinger legt ihr sofort unter euren Walhallaschild. **Wichtig:** In Bifrost könnt ihr diese Aktion **nicht** ausführen, da ihr dort keinen Walhallaschild mehr habt.

**Jari:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausgespielt habt, erhaltet ihr in diesem Abenteuer jedes Mal 1 Goldmünze, wenn ein Mitspieler Goldmünzen erhält (z.B. als Belohnung bei einem Wegmarker oder auf einer Abenteuerkarte, als Aktion einer Wikingerkarte oder auch aufgrund einer Götter- oder speziellen Wegkarte). Habt ihr aber das Abenteuer für euch beendet und ein Mitspieler erhält **danach** Gold, geht ihr leer aus. Für alle Mitspieler hingegen, die das Abenteuer im gleichen Spielzug wie ihr beenden, könnt ihr das Gold erhalten. Jedoch erhaltet ihr **pro Spielzug** eines Mitspielers nur einmal 1 Gold, selbst wenn der Mitspieler in seinem Spielzug mehrfach Gold erhält (z.B. aufgrund der Aktion eines Wikingers und eines Wegmarkers).

#### IX. Jötunheim

**Thorsten:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausspielt, rückt ihr 1 Feld auf dem Wikingerpfad vor für jeden anderen Wikinger, den ihr in diesem Abenteuer bereits ausgespielt hattet (also nicht für den gerade ausgespielten *Thorsten* selbst). Spielt ihr *Thorsten* als erste Karte aus, so rückt eure Wikingerfigur nicht vor. Nehmen andere Karten Bezug auf eine bestimmte Zahl einer Wikingerkarte (z.B. die spezielle Wegkarte „Das Geheimnis der steinernen Wächter“), betrifft das niemals *Thorsten*, denn *Thorsten* selbst hat keine Zahl.

**Ole:** Wenn ihr diese Wikingerkarte ausgespielt habt, erhaltet ihr sofort 2 Siegpunkte. *Ole* reduziert aber die Anzahl eurer Handkarten, da ihr ausnahmsweise keine Karte als Ersatz für den ausgespielten *Ole* nachzieht. Deshalb gilt wie immer: das Ausführen einer Aktion ist nicht zwingend.

### götterkarten

**Loki, der Gott des Feuers und der List:** Sobald ihr diese Götterkarte ausspielt, zieht ihr 3 Felder auf dem Wikingerpfad vor, nehmt euch eventuelle Belohnungen oder gebt Strafen ab. Dann dürft ihr euch aus den ausliegenden (also auch den gerade gleichzeitig mit Loki aufgedeckten) Wikingerkarten (nicht Götterkarten) eurer Mitspieler eine Aktion aussuchen und diese einmal ausführen. Auch permanente Aktionen dürft ihr nur einmal ausführen. Die Zahl auf der ausgesuchten Wikingerkarte rückt ihr nicht vor. Der Mitspieler führt die von euch ausgesuchte Wikingerkarte wie üblich aus.

**Idun, die Göttin der Unsterblichkeit:** Sobald ihr diese Götterkarte ausspielt, dürft ihr sofort eine weitere (Wikinger- oder Götter-) Karte von eurer Hand in die Spielschachtel zurücklegen und dafür einen beliebigen Wikinger gemäß den Anwerberegeln aus der Auslage auf die Hand nehmen, ohne dafür Goldmünzen abzugeben. Auch in Bifrost könnt ihr diese Aktion ausführen; dort hat sie den Vorteil, dass die neue Wikingerkarte sofort bei den Karten ist, die bei Spielende Siegpunkte einbringen.

**Njord, der Gott des Meeres:** Sobald ihr diese Götterkarte ausspielt, zieht ihr 5 Felder auf dem Wikingerpfad vor, nehmt euch eventuelle Belohnungen oder gebt Strafen ab. Dann dürft ihr alle Karten eures Vorratsstapels anschauen, eine Wikingerkarte (keine Götterkarte) daraus auswählen und diese sofort ausspielen. Rückt die Felder auf dem Wikingerpfad vor, nehmt euch eventuelle Belohnungen oder gebt Strafen ab und führt die Aktion des Wikingers aus.

Die anderen Karten eures Vorratsstapels mischt ihr und legt den Stapel wieder zurück. Danach zieht ihr als Ersatz für *Njord* eine Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel nach und zusätzlich noch eine weitere Karte für die andere ausgespielte Handkarte.

**Heimdall, der Wächter der Götter:** Sobald ihr diese Götterkarte ausspielt, dürft ihr sofort bis zu 3 (Wikinger- oder Götter-) Karten von eurer Hand unter euren Walhallaschild legen. *Heimdall* reduziert damit aber die Anzahl eurer Handkarten, da ihr zwar als Ersatz für *Heimdall* eine Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel nachzieht, aber keine Karten als Ersatz für die unter euren Walhallaschild gelegten Karten. **Wichtig:** In Bifrost könnt ihr diese Aktion nicht ausführen, da ihr dort keinen Walhallaschild mehr habt.

**Freya, die Göttin der Fruchtbarkeit:** Sobald ihr diese Götterkarte ausspielt, dürft ihr sofort eine (Wikinger- oder Götter-) Karte von eurer Hand unter euren Vorratsstapel legen und erhaltet dafür 3 Siegpunkte. *Freya* reduziert damit aber die Anzahl eurer Handkarten, da ihr zwar als Ersatz für *Freya* eine Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel nachzieht, aber keine Karte als Ersatz für die unter den Vorratsstapel gelegte Karte.

**Thor, der Gott des Donners:** Sobald ihr diese Götterkarte ausspielt, dürft ihr sofort die Karten eures Vorratsstapels anschauen, eine (Wikinger- oder Götter-) Karte daraus auswählen und diese unter euren Walhallaschild legen. Nehmt euch dann so viele Goldmünzen wie auf der Karte angegeben sind; sind auf der Karte keine Goldmünzen angegeben, dürft ihr diese Aktion dennoch ausführen, erhaltet aber kein Gold. Die anderen Karten eures Vorratsstapels mischt ihr und legt den Stapel wieder zurück. Danach zieht ihr als Ersatz für *Thor* eine Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel nach.

**Wichtig:** In Bifrost könnt ihr diese Aktion nicht ausführen, da ihr dort keinen Walhallaschild mehr habt.

**Gullveig, die Göttin des Goldes:** Wenn ihr diese Götterkarte ausspielt und durch *Gullveig* Siegpunkte erhaltet (z.B. als Belohnung bei einem Wegmarker oder auf der Abenteuerkarte oder aufgrund einer Wikinger- oder Wegkarte), erhaltet ihr zusätzlich zu den Siegpunkten auch doppelt so viele Goldmünzen, wie ihr Siegpunkte erhaltet.

**Hel, die Totengöttin:** Sobald ihr diese Götterkarte ausspielt, dürft ihr sofort die Karten unter eurem Walhallaschild anschauen, eine (Wikinger- oder Götter-) Karte daraus auswählen und diese in die Spielschachtel zurücklegen. Rückt dafür 4 Felder auf der Siegpunkt-Leiste vor. Bedenkt aber, dass ihr bei Spielende keine Siegpunkte für Helme auf der aus dem Spiel genommenen Karte erhalten werdet. **Wichtig:** In Bifrost könnt ihr diese Aktion nicht ausführen, da ihr dort keinen Walhallaschild mehr habt.

### spezielle wegkarten

Solange es auf den Wegkarten oder bei den nachfolgenden Erläuterungen nicht anders geregelt ist, gelten die Wegkarten grundsätzlich nur für Spieler, die das Abenteuer noch nicht für sich beendet haben. Werden in einem Abenteuer mehrere spezielle Wegkarten aufgedeckt, deren Anweisungen sich widersprechen, so gelten die Anweisungen der später aufgedeckten Wegkarte.

#### I. Midgard

**Die List der Trollfrauen:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, schiebt ihr den Wikingerpfad nicht vor. Allerdings müsst ihr alle sofort 1 Wikingerkarte (keine Götterkarte) von eurer Hand unter euren Vorratsstapel legen. Dies reduziert die Anzahl eurer Handkarten, da ihr keine Karte als Ersatz für die unter den Vorratsstapel gelegte Karte nachzieht. Für eure danach ausgespielte Wikingerkarte zieht ihr wie üblich eine Karte nach.

**Die Aura des Walldämons:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, erhält der Spieler, welcher zum Zeitpunkt des Aufdeckens am weitesten auf dem Wikingerpfad vorgerückt ist (und das Abenteuer noch nicht für sich beendet hat), sofort 1 Siegpunkt. Stehen mehrere Spieler gleich weit vorne, erhalten sie jeweils 1 Siegpunkt.

**Die Legende von der vergessenen Stadt:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, dürft ihr alle euch entscheiden, sofort 1 Siegpunkt zurück zu rücken und euch dafür 3 Goldmünzen zu nehmen.

#### II. Ljosalfheim

**Das Wunder des Zauberhains:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, zieht ihr den Wikingerpfad 1 Feld zurück. Danach zieht ihr alle 1 Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel auf die Hand. Dadurch vergrößert sich die Anzahl eurer Handkarten.

**Die Beschwörung der Heste:** Solange diese Wegkarte ausliegt, erhaltet ihr alle, wenn ihr nach dem Aufdecken der Karte in diesem Abenteuer Goldmünzen erhaltet (als Belohnung auf einem Wegmarker oder der Abenteuerkarte, durch Wikinger- und Götterkarten oder aufgrund einer speziellen Wegkarte) jeweils 1 Goldmünze weniger als angegeben. Spieler, die das Abenteuer schon für sich beendet hatten, als diese Wegkarte aufgedeckt wurde, sind von dieser Karte nicht betroffen, auch wenn sie (aufgrund besonderer Karten) Gold erst danach erhalten.

**Der Aberglaube vom Lebensbaum:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, nehmt ihr alle die oberste Wikingerkarte von eurem Vorratsstapel und schaut sie euch an. Ihr entscheidet, ob ihr sie verdeckt oben auf den Stapel oder unter den Stapel zurücklegt.

#### III. Svartalfheim

**Die Verwünschung der Draugr:** Solange diese Wegkarte ausliegt, rückt ihr mit jeder ausgespielten (Wikinger- oder Götter-) Karte mit einer Zahl von 6 oder höher genau 5 Felder auf dem Wikingerpfad vor. Karten mit Zahlen bis 5 sind nicht betroffen, ebenso wenig andere Wegkarten.

**Die Gier nach Irminsul:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, zieht ihr den Wikingerpfad 3 Felder zurück. In diesem Abenteuer dürft ihr keinen Wikinger unter euren Walhallaschild legen, den ein anderer Spieler in diesem Abenteuer bereits ausgespielt hat (weder im Verlauf des Abenteuers durch Wikinger- oder Götterkarten noch wie üblich am Ende des Abenteuers). „Ausgespielt“ sind Wikingerkarten, die vor euch ausliegen, nicht „ausgespielt“ sind Wikinger, die ihr unter den Vorratsstapel, unter den Walhallaschild oder in die Spielschachtel legt. Spieler, die das Abenteuer schon für sich beendet hatten, als diese Wegkarte aufgedeckt wurde, sind von dieser Karte nicht betroffen, sie können also am Ende des Abenteuers Wikinger wie üblich nach Walhalla schicken.

**Das Gold der Waldsiedlung:** Sobald diese Wegkarte ausliegt, erhaltet ihr jedes Mal 1 Goldmünze, wenn ihr selbst eine Wikingerkarte (keine Götterkarte) mit einer 4, 5, oder 6 ausspielt. „Ausgespielt“ sind Wikingerkarten, die vor euch ausliegen, nicht „ausgespielt“ sind Wikinger, die ihr unter den Vorratsstapel, unter den Walhallaschild oder in die Spielschachtel legt.

#### IV. Nidavellir

**Der Zauber des Runentores:** Solange diese Wegkarte ausliegt, bekommt ihr, wenn ihr Siegpunkte erhaltet (z.B. durch einen Wegmarker oder auf der Abenteuerkarte oder durch die Aktion eines Wikingers oder durch eine Götter- oder Wegkarte), jedes Mal 1 zusätzlichen Siegpunkt.

**Das Unheil der Zwergenstadt:** Solange diese Wegkarte ausliegt, zieht ihr nicht wie üblich nach dem Ausspielen einer Wikingerkarte eine neue Wikingerkarte als Ersatz von eurem Vorratsstapel auf die Hand nach. Eigentlich müsst ihr also dieses Abenteuer mit euren aktuellen Handkarten zu Ende spielen. Nach jeder ausgespielten Wikingerkarte könnt ihr euch aber entscheiden, 1 Goldmünze abzugeben, um doch eine Karte nachzuziehen. Ein Nachziehen auf andere Weise, also z.B. durch einen Wegmarker, durch bestimmte Wegkarten oder durch bestimmte Wikinger wie z.B. *Knut*, *Angar* oder *Magnus*, kostet weiterhin nichts.

**Der Bann des Höhlengeistes:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, müsst ihr nicht wie üblich 1 Wikingerkarte ausspielen, sondern 2 nacheinander. Ihr bewegt zunächst eure Wikingerfigur entsprechend der ersten Wikingerkarte, erhaltet Belohnungen oder Strafen aufgrund von Wegmarkern oder der Abenteuerkarte und führt die Aktion der ersten Wikingerkarte aus. Dann macht ihr – ohne dazwischen eine Wikingerkarte nachzuziehen – dasselbe (Bewegen, Belohnungen/Strafen, Aktion) entsprechend eurer zweiten Wikingerkarte. Da ihr 2 Wikingerkarten ausgespielt habt, zieht ihr auch 2 auf eure Hand nach. Erst danach dürft ihr das Abenteuer für euch beenden, sofern ihr die Abenteuerkarte erreicht habt. Habt ihr weniger als 2 Handkarten, gilt diese Wegkarte für euch nicht. Ab der nächsten Wegkarte spielt ihr wieder wie üblich 1 Wikinger aus.

#### V. Muspellsheim

**Die Furcht vor Surtr:** Solange diese Wegkarte ausliegt, zieht ihr nicht wie üblich nach dem Ausspielen einer Wikingerkarte eine neue Wikingerkarte als Ersatz von eurem Vorratsstapel auf die Hand nach. Eigentlich müsst ihr also dieses Abenteuer mit euren aktuellen Handkarten zu Ende spielen. Jedoch ist nur das übliche Nachziehen der Ersatzkarte ausgeschlossen; ein Nachziehen auf andere Weise, also z.B. durch einen Wegmarker, durch bestimmte Wegkarten oder durch bestimmte Wikinger wie z.B. *Knut*, *Angar* oder *Magnus*, ist weiterhin möglich.

**Der Schleier des Ginnungagap:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, dürft ihr euch alle je 1 Gold für jede Wikingerin nehmen, die ihr selbst in diesem Abenteuer bereits ausgespielt habt. Nur bei dieser Karte kommt es ausnahmsweise auf das Geschlecht des Wikingers an.

**Das Mysterium der Feuerburg:** Sobald diese Wegkarte aufgedeckt wird, zählt ihr alle sofort eure Goldmünzen. Wer die wenigsten Goldmünzen hat, zieht zwei Götterkarten vom Stapel, nimmt eine davon auf die Hand und legt die andere unter den Götterkartentapel zurück. Haben mehrere Spieler die wenigsten Goldmünzen, so erhalten alle von ihnen eine Götterkarte. Diese Wegkarte gilt selbst für diejenigen Spieler, die das Abenteuer schon für sich beendet hatten, als diese Wegkarte aufgedeckt wurde.

#### VI. Helheim

**Der Hauch der Totenstadt:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, dürft ihr sofort die Karten unter eurem Walhallaschild anschauen, eine Wikingerkarte (keine Götterkarte) daraus auswählen und diese unter euren Vorratsstapel legen. Dieser Wikinger steht euch wieder zur Verfügung. Rückt außerdem so viele Felder auf der Siegpunkt-Leiste vor, wie die Wikingerkarte Helme zeigt. **Wichtig:** In Bifrost könnt ihr diese Aktion **nicht** ausführen, da ihr dort keinen Walhallaschild mehr habt.

**Die Versuchung der goldenen Brücke:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, müssen alle von euch 2 Goldmünzen zum Vorrat zurückgeben, die in diesem Abenteuer bereits eine oder mehrere Wikingerkarten (keine Götterkarte) mit der Zahl 3 ausgespielt haben. Wer keine 2 Goldmünzen hat, muss alles Gold abgeben und 1 Feld auf der Siegpunkt-Leiste zurückrücken.



**Das Grauen des Totenhundes:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, zieht ihr den Wikingerpfad 2 Felder zurück. Dann müsst ihr alle sofort die oberste Karte eures Vorratsstapels anschauen und diese unter euren Walhallaschild legen (auch wenn es eine Götterkarte ist).

**Wichtig:** Wird diese Karte in Bifröst aufgedeckt, zieht ihr zwar den Wikingerpfad zurück, führt aber die Anweisung der Karte nicht aus, da ihr dort keinen Walhallaschild mehr habt.

#### VII. Vanahheim



**Der Schrecken von Frosttal:** Jeder Spieler, der nach dem Bewegen seiner Wikingeringfigur aufgrund der Wegkarte und aufgrund seiner Wikingerkarte ein Feld auf der Abenteuerkarte erreicht oder die Abenteuerkarte überschritten hat, beendet mit diesem

Zug das Abenteuer für sich. Wer durch die Wegkarte auf die Abenteuerkarte zieht, mit einem Wikingering mit einer Minuszahl aber wieder von der Abenteuerkarte herunter, ist vom „Schrecken von Frosttal“ nicht betroffen. Wer schon auf einem Feld der Abenteuerkarte stand, wenn diese Karte aufgedeckt wird, spielt diesen Spielzug zu Ende und muss dann das Abenteuer für sich beenden. In Bifröst bezieht sich diese Karte auf die zweite der beiden Abenteuerkarten.



**Das Geheimnis der steinernen Wächter:** Solange diese Wegkarte ausliegt, ist es für euch hilfreich, wenn ihr euch beim geheimen Auswählen der Karten für eine Wikingerkarte entscheidet, deren Zahl auch von mindestens einem anderen Spieler gewählt wird. Denn dann zieht ihr sofort 2 Karten von eurem Vorratsstapel auf die Hand nach. Außerdem dürft ihr wie üblich eine Wikingerkarte als Ersatz für die ausgespielte Karte nachziehen. Wikingerkarten ohne oder mit mehreren Zahlen sowie Götterkarten werden bei der Ermittlung gleicher Zahlen nicht berücksichtigt.



**Der Dunst der Wasserschlucht:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, dürft ihr alle sofort eine (Wikingering- oder Götter-) Karte aus eurer Hand unter euren Walhallaschild legen. Das reduziert aber die Anzahl eurer Handkarten, da ihr keine Karte als Ersatz für die unter euren Walhallaschild gelegte Karte nachzieht.

#### VIII. Niflheim



**Die Verlockung der Frostgeister:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, habt ihr bei eurer unmittelbar danach ausgespielten Wikingerkarte die Möglichkeit, 2 Goldmünzen abzugeben und die Zahl dieser Wikingerkarte um 1 nach unten oder oben zu verändern, also um 1 zusätzliches Feld auf dem Wikingerpfad vor- oder zurückzuziehen.



**Der Fluch der Schneetafel:** Solange diese Wegkarte ausliegt und ihr eine Strafe durch ein Feld auf der Abenteuerkarte erleidet, müsst ihr zusätzlich zu der Strafe 2 weitere Goldmünzen abgeben. Dies kann auch mehrfach im selben Abenteuer eintreten. Es gilt aber nicht für Strafen durch Wegmarker, für das Überschreiten der Abenteuerkarte sowie für Strafen aufgrund von Wegkarten.



**Das Omen des Nidhöggr:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, darf jeder von euch sofort 2 seiner Goldmünzen zum Vorrat zurückgeben und dafür 1 Feld auf der Siegpunkt-Leiste vorrücken. Dies kann jeder von euch bis zu drei Mal ausführen.

#### IX. Jötunheim



**Die Erinnerung an Skrymir:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, zieht ihr den Wikingerpfad 4 Felder zurück. Dann dürfen sich alle Spieler die obersten 3 Karten ihres Vorratsstapels anschauen, die Reihenfolge dieser Karten beliebig verändern und sie wieder oben auf den Vorratsstapel zurücklegen.



**Der Schatten der Ungestorbenen:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, zieht ihr den Wikingerpfad 3 Felder vor. Danach darf keiner von euch eine Wikingerkarte ausspielen und somit auch keiner von euch weitere Felder vorrücken. Da keiner eine Karte ausgespielt hat, zieht auch keiner eine Karte als Ersatz nach. Belohnungen und Strafen gibt es an der Stelle, an die ihr durch den „Schatten der Ungestorbenen“ hingerrückt werdet. Ihr könnt euch entscheiden, das Abenteuer für euch zu beenden, sofern ihr die Abenteuerkarte erreicht habt. **Bitte beachten:** Diese Karte bedeutet nicht, dass ihr im gesamten restlichen Abenteuer keine Wikingerkarte mehr ausspielt. Vielmehr wird für alle von euch, welche das Abenteuer nicht an dieser Stelle für sich beenden, danach wieder wie üblich die nächste Wegkarte aufgedeckt und jeder muss wieder wie üblich eine Karte ausspielen.



**Die Ausstrahlung des Hymir:** Wenn diese Wegkarte aufgedeckt wird, darf sich jeder von euch aus der Auslage eine beliebige Wikingerkarte nehmen und diese unter seinen Vorratsstapel legen. Ihr müsst dafür keine Goldmünzen abgeben. Nehmt euch die Karten in der durch Odin festgelegten Reihenfolge.

## symbolerklärung



Siegpunkte gewinnen



Siegpunkte verlieren



Goldmünzen erhalten



Goldmünzen abgeben müssen



eine Wikingerkarte aus der Auslage erhalten ohne Goldmünzen abgeben zu müssen



eine ausgespielte Wikingerkarte in die Spielschachtel legen müssen



eine Wikingerkarte vom eigenen Vorratsstapel auf die Hand nehmen dürfen



eine Götterkarte erhalten



eine Handkarte unter den Walhallaschild legen dürfen



einen Hellsichtmarker nehmen dürfen



das Erreichen oder Überschreiten eines solchen Feldes führt zu einer Strafe



Sofort-Aktion



Permanent-Aktion



Nachzieh-Aktion



Ende-des-Abenteuers-Aktion



auf diese Spielplanfelder werden Wegmarker gelegt



auf dieses Feld stellt ihr zum Beginn eines Abenteuers eure Wikingeringfiguren



auf diese Felder des Langboots könnt ihr Wikingeringfiguren platzieren

## Impressum

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

**Autoren:** Christian Fiore, Knut Happel  
www.spielziel.com

**Grafik:** Fiore GmbH  
www.fiore-gmbh.de

**Illustrationen:** Michael Menzel  
atelier-krapplack.de

**Redaktion:** Thorsten Gimmler

Änderungen vorbehalten



Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin  
www.schmidtspiele.de  
www.schmidtspiele-shop.de

