

Damals, als die Zeiten noch gefährlich waren und die Wikinger ein raues Leben führten, galt es für jeden Wikinger-Häuptling, der etwas auf sich hielt, eine ordentliche Fluchtburg zu besitzen. Schließlich war die Nähe zu anderen Stäm-

EKETORP

men nicht immer ungefährlich. Da war es selbstverständlich, dass alles, was sich irgendwie verwenden ließ, zum Bau von wehrhaften Mauern verwendet wurde. Klar, am Besten verschaffte man sich das Material gleich direkt beim Nachbarn...

Spielmaterial

- **1 Spielplan** – zeigt sieben Felder für das Baumaterial, das Lazarett sowie 6 Wikingerburgen mit ihren jeweils 6 Baufeldern.

- **6 Namensschilder für die Burgen** – zeigen durch ihre Farbe an, welche Burg zu welchem Spieler gehört.

Ablagefelder für die ausgetauschten Kampfkarten eines Spielers

Eins von 6 Baufeldern in jeder Burg

7 Felder (A-G) für das Baumaterial

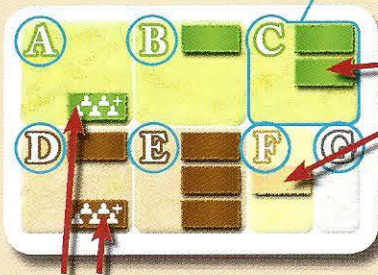


3 Belagerungsfelder, von denen aus jeweils 2 Mauerfelder einer Burg angegriffen werden können

Lazarettbereich mit 4 Stationen

- **12 Materialkarten** – zeigen die für jede Runde zur Verfügung stehenden Bausteine und geben an, auf welche Felder die Steine gelegt werden.

Felder für die Baumaterialien: A bis G



Die markierten Bausteine werden nur beim Spielen zu fünft oder sechst verteilt.

Bausteine:
Grün = Gras
Braun = Holz
Naturfarben = Lehm
Grau = Stein

- **30 Amulette** – je 5 in den Spielerfarben. „Thors Hammer“ kann jedem Spieler bis zu fünfmal Glück oder bei Spielende je einen Siegpunkt bringen.



- **54 Kampfkarten** – zeigen jeweils 9x die Werte 1 bis 6.



- **48 Wikingerfiguren** – je 8 in den sechs Spielerfarben



- **112 Bausteine** –
davon 52 grüne (Gras), Wert: 1 Pkt.
42 braune (Holz), Wert: 2 Pkte.
12 naturfarbene (Lehm), Wert: 3 Pkte.
und 6 graue (Stein), Wert: 4 Pkte.



- **6 Ablagetableaus mit Sichtschirm** – dienen der Aufstellung der eigenen Wikinger.
- **1 Spielanleitung**

Spielziel

Die Spieler schicken ihre Wikinger aus, um möglichst gutes Baumaterial für ihre Burg zu ergattern. Die Bau-

steine haben unterschiedliche Werte und jeder möchte am Ende die Burg mit den wertvollsten Steinen besitzen.

Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Mitte gelegt. Jeder Spieler markiert dort **seine Burg** mit dem Namensschild in der Farbe seiner Wahl.

Außerdem erhält jeder in seiner Farbe:

- 1 Ablagetableau mit Sichtschirm,
- 1 Satz Amulette (5 Stück), sowie
- je nach Spielerzahl:
 - 8 Wikingerfiguren bei 3 Spielern,
 - 6 Wikinger bei 4 und 5 Spielern,
 - 5 Wikinger bei 6 Spielern.

Jeder Spieler stellt seine Wikinger auf dem Spielplan in die eigene Burg.

Die Kampfkarten werden gemischt und an jeden werden 4 Karten verdeckt ausgeteilt. Die restlichen Kampfkarten werden als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Die verschiedenen Bausteine werden ebenfalls neben den Plan gelegt.

Der Stapel mit den **Materialkarten** wird gemischt. **Zwei der Karten** werden verdeckt aus dem Spiel genommen und der restliche Stapel verdeckt bereitgelegt.



Beispiel: Spieler Rot mit seinem Ablagetableau und Sichtschirm, 5 Amuletten und 5 Wikingern (bei einem 6-Personen-Spiel)

Anmerkung: Sollte ein Spieler (nur bei Spielbeginn!) ausschließlich Karten in den Werten 1, 2 oder 3 erhalten, bekommt er vier neue Karten (solange, bis er Karten erhalten hat, die nicht nur diese drei niedrigen Werte anzeigen). Alle ausgetauschten Karten werden vor Spielbeginn wieder in den Stapel eingemischt.

Spielablauf

Der älteste Spieler wird der erste Startspieler und erhält den Stapel mit den Materialkarten.

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 6 Schritten, die in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden.

- 1. Materialverteilung auf dem Spielplan
- 2. Aufstellung der Wikinger
- 3. Wikinger auf den Spielplan setzen
- 4. Kämpfen und Belagern
- 5. Beute einsammeln und Burg bauen
- 6. Abschluss der Spielrunde

Die Schritte im Einzelnen:

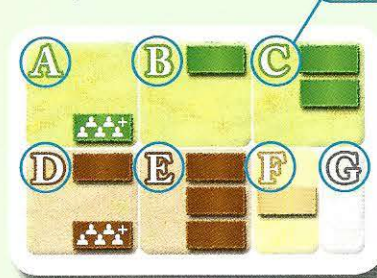
■ 1. Materialverteilung auf dem Spielplan

Der Startspieler deckt die oberste Materialkarte auf und verteilt die dort genannten Steine entsprechend auf die verschiedenen Felder für das Baumaterial.

Die mit weissen Symbolen markierten Bausteine auf der Karte werden nur verteilt, wenn 5 oder 6 Personen mitspielen.



Felder für die Baumaterialien: A bis G



In diesem Beispiel werden bei einem Spiel zu dritt oder viert 3 grüne, 4 braune und 1 naturfarbener Stein verteilt (insgesamt 8 Steine). Beim Spiel zu fünft oder sechst werden 10 Bausteine verteilt: 4 grüne, 5 braune und 1 naturfarbener.

So werden die Steine in diesem Beispiel auf die Felder des Spielplans gesetzt:



2. Aufstellung der Wikinger

Alle Spieler nehmen nun gleichzeitig ihre Wikingerfiguren aus ihrer Burg und stellen sie auf die gewünschten Plätze des Ablagetableaus hinter ihrem Sichtschirm.

Jedes Ablagetableau zeigt entsprechend den Abbildungen auf dem Spielplan:

- die 7 Felder für das Baumaterial (A bis G)
- die Belagerungsfelder (Katapult, Boot und Rammbock) zu den Burgen der Mitspieler
- sowie die eigene Burg

Auf den **Feldern A bis G** dürfen jeweils beliebig viele Wikinger platziert werden; hier kämpfen die Wikinger um die wertvollen **Bausteine**, die sich auf den Feldern befinden.

Auf ein **Belagerungsfeld** darf man nur 1 Wikinger platzieren. Das Feld gibt an, von welcher Seite eine bestimmte gegnerische Burg angegriffen werden soll.

In das eigene **Burgfeld** des Tableaus dürfen wieder beliebig viele Wikinger gesetzt werden, sie dienen der Verteidigung der eigenen Burg in dieser Runde und dürfen selbst nicht angreifen.

3. Wikinger auf den Spielplan setzen

Nachdem alle Spieler ihre Wikinger auf den Tableaus hinter ihren Sichtschirmen verteilt haben, werden die Sichtschirme gleichzeitig entfernt. Jeder Spieler setzt nun seine Wikinger vom Tableau auf die entsprechenden Felder des Spielplans.

4. Kämpfen und Belagern

4.1 Wo wird gekämpft und wo nicht

Je nachdem, wie die verschiedenen Wikinger auf den Material- und Belagerungsfeldern zusammentreffen, bleibt es dort entweder friedlich oder es kommt zu Kämpfen.

Felder ohne Kampf

Die Wikinger auf einem Material-Feld bleiben friedlich, falls sich dort genügend Bausteine befinden, d.h. es gibt dort gleich viele oder sogar mehr Bausteine als Wikinger.

Sollten sich **nur Wikinger eines Spielers** auf einem Material-Feld befinden, wird dort natürlich nicht gekämpft, auch wenn dort weniger Bausteine als Wikinger vorhanden sind.

Auf „friedlichen“ Material-Feldern bekommt jeder anwesende Wikinger einen Baustein; zur besseren Übersicht wird die Figur auf den Stein gesetzt.

Felder mit Kampf

Auf jedem **Material-Feld**, auf dem sich Wikinger **verschiedener Spieler** befinden und es **nicht** für jede Figur einen Baustein gibt, kommt es zum Kampf um die Bausteine.

Anmerkung: Die Wikinger, die sich noch im **Lazarett** befinden, dürfen **nicht** eingesetzt werden.

Für jede Burg gibt es 3 Belagerungsfelder - auf jedes Feld darf höchstens 1 Wikinger gesetzt werden.

Das Feld für die eigene Burg, hier dürfen beliebig viele Wikinger platziert werden.



Auf diesen Feldern (A-G) dürfen jeweils beliebig viele Wikinger eingesetzt werden.

Anmerkung: Es dürfen nur Burgen belagert werden, die auch im Spiel sind, also nur Burgen von Mitspielern.

Hinweis: Es macht keinen Sinn, Wikinger auf leere Materialfelder (A bis G) zu setzen oder auf Belagerungsfelder einer Burg, die noch gar keine Mauersteine hat (z.B. in der ersten Runde!).

Beispiele für Felder ohne Kampf:

Auf Feld „C“ gibt es genug Bausteine.

Auf Feld „D“ gibt es nur Wikinger eines Spielers



Anmerkung: Befinden sich mehr eigene Wikinger als Bausteine auf einem Feld, gehen die überzähligen Figuren für diese Runde leer aus.

Anmerkung: Das erbeutete Baumaterial wird am Ende der Runde mit der Wikingerfigur zur eigenen Burg auf den Spielplan gestellt und dort verbaut.



Felder, auf denen es zum Kampf kommt.

Auf einem **Belagerungsfeld** vor der Burg eines Spielers kommt es dann zum Kampf um das Recht zur Belagerung, wenn dort mehrere **Wikinger** stehen.

Felder mit Belagerung

Auf jedem **Belagerungsfeld** mit genau 1 Wikinger (z.B. nach einem Kampf) kommt es zu einer Belagerung.

Kämpfe finden immer in einer bestimmten Reihenfolge statt. **Zuerst** prüft der **Startspieler**, ob und auf welchen Feldern seine Wikinger kämpfen bzw. belagern können, und führt davon zunächst 1 Kampf oder 1 Belagerung durch. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Es wird reihum solange gekämpft, bis alle Kämpfe und Belagerungen abgehandelt sind.

4.2 Durchführung der Kämpfe und Belagerungen

Der Spieler, der an der Reihe ist, legt fest, auf welchem Feld er angreifen will und bestimmt dann – für alle deutlich – seine und die gegnerische Wikinger-Figur.

Beide Kontrahenten spielen dann jeweils eine ihrer Handkarten verdeckt aus und decken sie gleichzeitig auf. Die Karte mit dem höheren Wert gewinnt. Die Differenz der Werte beider Karten ergibt die **Kampfdifferenz**.

Der Spieler mit dem kleineren Kartenwert stellt seine Figur nun ins Lazarett. **Bei einem Unentschieden stellen beide Spieler ihre Figur ins Lazarett.** Die Kampfdifferenz gibt an, auf welchem Lazarett-Feld die betroffene Figur landet:

Bei einer Kampfdifferenz von:

3 oder mehr, wird die Figur auf Feld „3•4•5“ gesetzt,
bei 1 und 2, wird die Figur auf Feld „1•2“ gesetzt,
bei Unentschieden werden beide Figuren auf Feld „0“ gesetzt.

Beide Spieler **tauschen** danach ihre gespielten Karten untereinander aus und legen diese verdeckt auf den Feldern neben ihrer Burg ab. Beide haben nun 1 Karte weniger auf der Hand.

Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, nimmt er seine abgelegten Karten auf (er hält nun wieder 4 Karten in der Hand).

4.3 Sonderfälle bei der Belagerung

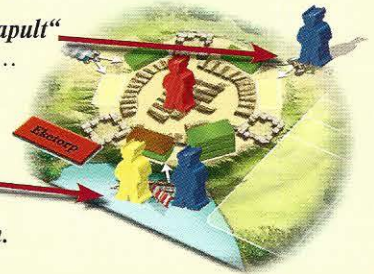
Bei einer **Belagerung** geht es um einen Kampf zwischen Belagerer und Verteidiger. Der **Verteidiger darf nicht** von sich aus angreifen und der **Belagerer darf nur einmal** angreifen, selbst wenn es mehrere Verteidiger in der Burg gibt. Eine Belagerung wird so durchgeführt wie ein Kampf. Verliert der Verteidiger, gibt es folgende Änderungen:

- **Der Verteidiger kommt ins Lazarett**
Die Wikinger-Figur des unterlegenen Verteidigers wird

Anmerkung: Es kann durch Unentschieden passieren, dass kein Wikinger nach dem Kampf um den Belagerungsplatz übrig ist. Die Belagerung fällt dann aus.

Auf dem Belagerungsfeld „Katapult“ kommt es zu einer Belagerung...

... auf dem Feld „Boor“ muss vorher noch zwischen Gelb und Blau gekämpft werden.



Bedingungen für einen Kampf/Belagerung:

Weniger Bausteine als Wikinger
(von unterschiedlichen Spielern): **Kampf**
Mehrere Wikinger auf einem Belagerungsfeld: **Kampf**
1 Wikinger auf einem Belagerungsfeld: **Belagerung**



Blau kämpft gegen Rot.
Nach dem Aufdecken zeigt Blau eine „3“ und Rot eine „5“.



Die Kampfdifferenz beträgt „2“.
Der unterlegene Spieler Blau muss seinen Wikinger deshalb auf das Feld [1•2] des Lazarets stellen.



Einsatz der Amulette

Vor einem Kampf dürfen beide Beteiligte, der Angreifer zuerst, ihre Handkarten austauschen. Allerdings **müssen** bei einem Kartentausch **stets alle Handkarten** getauscht werden. Dies kostet **pro ausgetauschter Karte 1 Amulett**, welches danach **abgeworfen** werden muss.

Man wirft seine Karten verdeckt auf einen Ablagestapel und zieht entsprechend viele Karten nach.

Wenn man möchte und noch genügend Amulette hat, darf man diesen Vorgang wiederholen.

Amulette bekommt man **nicht** zurück.

Jedes Amulett, das man bei Spielende noch hat, zählt **1 Siegpunkt**.

auf das entsprechende Lazarett-Feld gesetzt und anschließend sofort um 1 Feld in Pfeilrichtung verschoben.

• Keine Verteidiger in der Burg

Der Besitzer der Burg spielt trotzdem eine Handkarte aus. Allerdings nimmt die Karte für diesen Kampf den Wert „0“ an. Auch diese Karte wird danach getauscht.

• Der Angreifer hat gewonnen, es gibt Beute

Hat der Angreifer seine Belagerung gewonnen, darf er nun Steine aus der Burg entfernen, egal, ob es dort noch weitere Verteidiger gibt oder nicht.

Dabei gilt:

- Es dürfen nur Steine aus den **beiden benachbarten Mauerfeldern** des Belagerungsfeldes entfernt werden.
- Steine dürfen nur von oben nach unten abgebaut werden.
- Es dürfen nur so viele Steine abgebaut werden, dass ihr Gesamt-Punktwert die Kampfdifferenz dabei nicht überschreitet.
- Der Angreifer darf sich **einen der abgebauten Steine** als Beute aussuchen und seinen Wikinger auf diesen Stein stellen.
- Die anderen abgebauten Steine kommen zurück in den Vorrat.

Nach jedem Kampf und jeder Belagerung wird überprüft, ob alle Felder mittlerweile friedlich geworden sind oder ob noch weitere Kämpfe geführt werden müssen.

Hinweis: Seine Burg ohne Verteidiger zu lassen, ist schon ein hohes Risiko. Denn wenn eine Belagerung stattfindet, ist die Gefahr groß, viele Steine zu verlieren.

Anmerkung: Bei einer Belagerung ohne Verteidigung landet – natürlich – auch niemand im Lazarett.



Beispiel: Blau gewinnt die Belagerung mit einer Kampfdifferenz von 2 [5-3=2] gegen Rot. Er darf deshalb Steine im Wert von bis zu 2 Punkten aus den beiden angrenzenden Mauerteilen abbauen. Von diesen Steinen darf er sich einen beliebigen als Beute aussuchen und am Ende der Runde in der eigenen Burg verbauen:

In diesem Fall entweder die beiden grünen Steine (2 x 1 Punkt) oder den braunen Stein (2 Punkte).

Er entscheidet sich für Letzteres, weil er damit einen 2-Punkte-Stein als Beute nach Hause tragen kann.

Der rote Wikinger (Verteidiger der Burg) kommt ins Lazarett auf das Feld „1•2“ und wird dann um 1 Feld weitergeschoben.



■ 5. Beute einsammeln und Burg bauen

Nun nehmen alle Spieler ihre Wikinger-Figuren, die **nicht** im Lazarett sind, und stellen sie mit ihren erbeuteten Steinen zurück in ihre Burg.

Die Bausteine werden nach folgenden Regeln verbaut:

- Ein Stein wird auf eines der 6 Baufelder der Burg gesetzt oder oben auf einen schon vorhandenen Stein.
- Es dürfen bis zu 3 Steine aufeinander gesetzt werden.
- Ein einmal verbauter Stein darf in der Burg **nicht** mehr umgesetzt werden.

■ 6. Abschluss der Spielrunde

Jetzt werden alle Wikinger im Lazarett um 1 Feld in Pfeilrichtung verschoben. Die Wikinger, die dabei das Lazarett verlassen, werden zurück in ihre Burg gestellt.

Alle grünen und braunen Bausteine, die sich eventuell noch auf den Feldern für das Baumaterial befinden, werden zurück in den Vorrat gelegt. Befinden sich noch **naturfarbene** oder **graue** Steine auf den Feldern, **bleiben diese liegen**.

Der Stapel mit den Materialkarten wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben, er ist der Startspieler der nächsten Runde, die jetzt beginnt.



Auf die Gelb umrandeten Felder können noch Steine gesetzt werden, auf das rote nicht mehr. Dort sind schon 3 Steine verbaut worden.

Die Wikinger-Figuren auf dem letzten Lazarett-Feld werden am Ende der Runde entlassen und kommen zurück in ihre jeweilige Burg.



Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn es einem oder mehreren Spielern gelingt, eine Burg mit 18 Bausteinen fertig zu stellen. Alternativ endet das Spiel spätestens mit Ablauf der 10. Runde.

Wertung

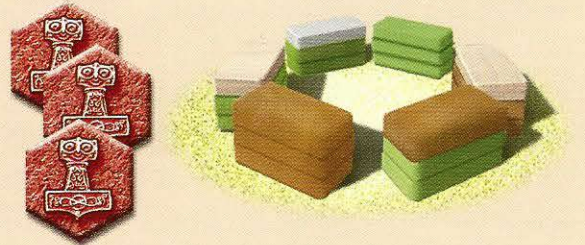
Die Spieler erhalten nun Punkte gemäß folgender Aufstellung:

- Für jeden Stein in ihrer Burg, gemäß ihrer Farbe
für Grün (Gras) 1 Pkt.
für Braun (Holz) 2 Pkte.
für Naturfarben (Lehm) 3 Pkte.
für Grau (Stein) 4 Pkte.

Sollte ein Spieler bei Spielende mehr als 18 Bausteine besitzen, zählen **auch** diese Steine mit.

- Für eine vollendete Burg (18 Bausteine) 5 Pkte.
- Für jedes noch im Besitz befindliche Amulett 1 Pkt.

Jeder Spieler addiert seine Punkte. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.



Beispiel: Spieler Rot bekommt

<i>für seine restlichen Amulette</i>	<i>3 Punkte</i>
<i>für seine Steine, Grün (9 x 1 Pkt.)</i>	<i>9 Punkte</i>
<i>Braun (6 x 2 Pkte.)</i>	<i>12 Punkte</i>
<i>Naturfarben (2 x 3 Pkte.)</i>	<i>6 Punkte</i>
<i>Grau (1 x 4 Pkte.)</i>	<i>4 Punkte</i>
<i>für seine fertiggestellte Burg</i>	<i>5 Punkte</i>
<i>Damit hat er insgesamt</i>	<i>39 Punkte.</i>

Übersicht einer Spielrunde

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl 1 Tableau mit Sichtschirm, 5 Amulette, 1 Namensschild für seine Burg sowie je nach Spielerzahl:

- 5 Wikinger – bei 6 Spielern
- 6 Wikinger – bei 4 und 5 Spielern
- 8 Wikinger – bei 3 Spielern.

1. Materialverteilung auf dem Spielplan

Der Startspieler deckt die oberste Materialkarte auf. Die Bausteine werden entsprechend auf die Felder A bis G verteilt.

2. Aufstellung der Wikinger

Jeder setzt seine Wikinger hinter dem Sichtschirm auf sein Tableau:

- auf jedes Belagerungsfeld höchstens 1 Wikinger,
- auf die Felder A bis G jeweils beliebig viele Wikinger
- auf das eigene Burgfeld auch beliebig viele Wikinger

3. Wikinger auf den Spielplan setzen

Die Wikinger-Figuren werden gemäß ihrer Aufstellung nun auf die entsprechenden Felder des Spielplans gesetzt.

4. Kämpfen und Belagern

Der Spieler am Zug stellt fest, wo er in einen Kampf verwickelt ist und sucht davon **einen** aus, den er durchführt. Danach kämpft der nächste Spieler

Felder mit Kampf:

- Jedes Feld mit weniger Bausteinen als Wikinger, aber mit Wikinger-Figuren von mindestens 2 Spielern.
- Jedes Belagerungsfeld mit mehr als einem Wikinger.

Felder mit Belagerung:

- Jedes Belagerungsfeld mit genau 1 Wikinger

Zu beachten: Es findet genau 1 Belagerungs-Kampf statt, egal wie viele Verteidiger in der Burg sind.

Auch bei null Verteidigern wird eine Kampfkarte getauscht.

5. Beute einsammeln und Burg bauen

Alle Figuren, die nicht im Lazarett stehen, werden (ggf. mit ihrem erbeuteten Baustein) zurück in die eigene Burg auf den Spielplan gestellt. Erbeutete Steine werden nun verbaut. Ist eine Burg fertiggestellt (18 Steine), endet das Spiel mit der Wertung, ansonsten weiter bei 6.

6. Abschluss der Spielrunde

Alle Wikinger im Lazarett werden um 1 Feld in Pfeilrichtung verschoben. Figuren, die dadurch das Lazarett verlassen, kommen zurück in ihre jeweilige Burg auf dem Spielplan.

Übrig gebliebene grüne und braune Bausteine kommen zurück in den Vorrat (graue und naturfarbene bleiben liegen). Der Stapel mit den Materialkarten geht an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.