



Sechs Wikinger in einem Boot . . . gewonnen!

-  Gewonnen hat, wer zuerst 6 seiner Wikinger ins eigene Boot bringt.
-  Beim Spielen um weitere Plätze bleibt das Siegerteam stehen - auch seine restlichen Kameraden im Netz!

Also: Hangelt, springt und wirbelt los!

A propos taktieren

. . . **Viele Männer ins Netz schicken** kostet am Anfang zwar Zeit, läßt euch aber im Orkanfall schnell reagieren.

. . . **Wikingerketten** erlauben große Sprünge - euch und euren Gegnern. Also sofort unterbrechen, sobald sie Vorteile von euren Ketten haben (und bei Eigenbedarf möglichst wieder kitten).

. . . **Der Ruhet(r)ick** kann Gegner in Rage bringen . . . Ihr steht z.B. vor dem Boot, geht aber nicht rein. Stattdessen postiert ihr weitere Kameraden in strategisch günstige Felder und verunsichert so Eure Spielgegner!

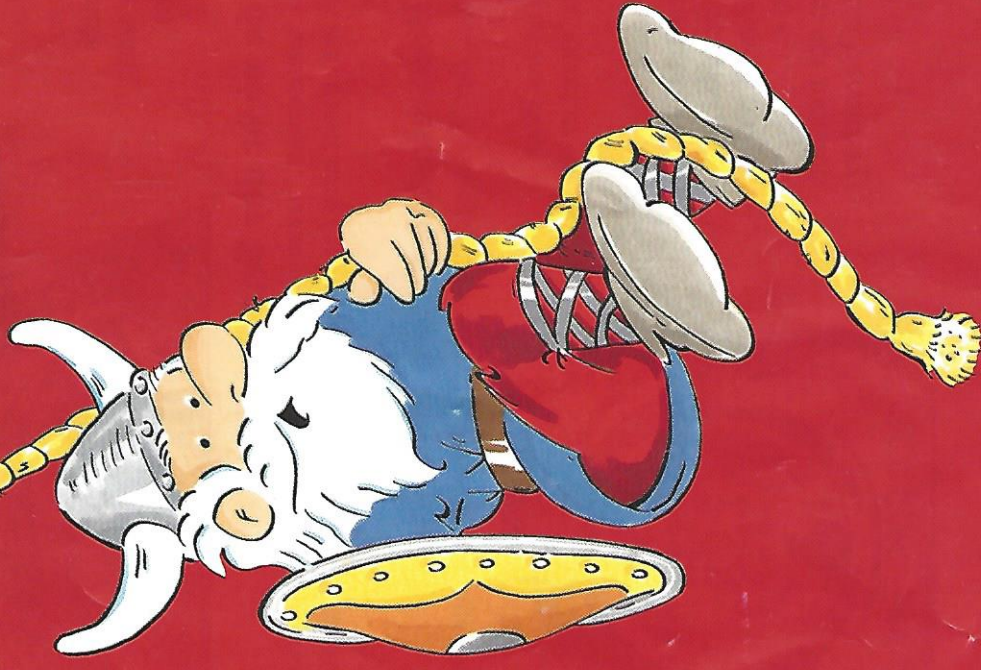
Aber Vorsicht . . .
die taktieren auch.
Viel Spaß, Spannung
und wikergerstarke Nerven!



Das Spiel enthält
4 x 10 Wikinger-Figuren
1 Spielplan mit Orkan
1 Spielanleitung

Wikinger an Bord

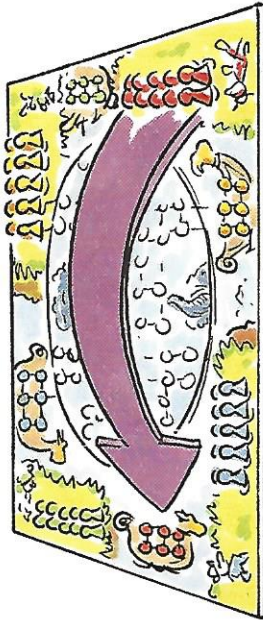
Auf schwankenden Seilen durch brausenden Sturm



**Ein temporeiches Spiel ohne Würfel für Strategen
und Glückskinder ab 7 Jahren.**

Eigentlich habt Ihr leichtes Spiel

... denn es geht "nur" darum, 6 von 10 Wikingern über Strickleitem von den Startinseln ins Boot zu befördern - freundliche Abenteurer, die sich nicht mal gegenseitig rauswerfen.



Wenn da nicht der Sturm wäre

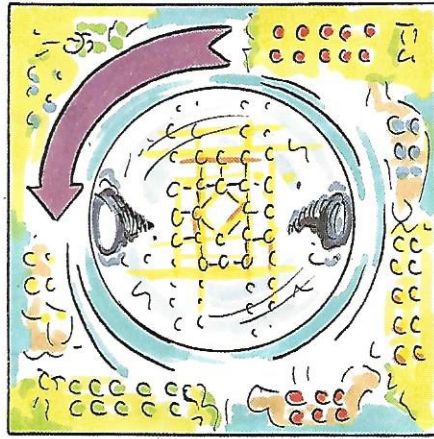
... ein brausender, tobender, oft unberechenbarer Wind - kommt urplötzlich auf, dreht alles im Kreise, durchkreuzt Spielzüge rücksichtslos!

Jeder Bootseinsteiger löst ihn aus

... Neptun, der Wassergott, hat es auf die Wikinger abgesehen.

Sobald einer ins Boot gelangt, schäumt er vor Wut:

Er schickt eine Windhose (der betreffende Wikinger dreht die Scheibe um ein Viertel nach rechts oder links) - alle stehen vor fremden Booten, die Verwirrung ist perfekt.



Alles Startklar? Dann nichts wie los!

Wikinger auf die gleichfarbigen Inseln und rein ins Netz - ganz ohne Würfel! Der Jüngste beginnt ... und zwar so:

S eiltanzen auf Halma-Art ...

Jeder spielt mit seiner Lieblingsfarbe, Profis am liebsten mit je zwei Farben parallel.

Pro Zug geht immer ein Kamerad nach vorn,

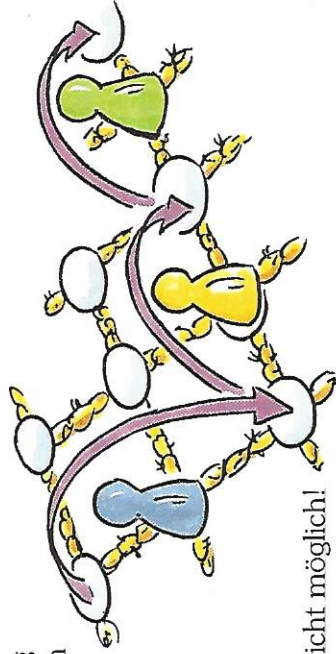
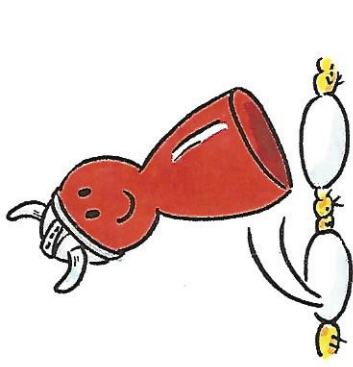
entweder durch Hangeln am Seil entlang in beliebiger Richtung - genau einen Knoten weiter oder

durch Springen über einen eigenen oder fremden

Wikinger hinweg auf den nächsten freien Knoten, innerhalb eines Zuges auch mehrmals hintereinander.

Rauswerfen ist nicht möglich!

In den Start- und Zielfeldern gelten dieselben Vorschriften.



R ein ins Boot und Scheibe drehen ...

Sobald ein Wikinger ins Boot springt, dreht er die Scheibe um 90° nach rechts oder links.

Übrigens: Einmal im Boot, wollen die Seefahrer eines nicht mehr ... zurück zur Insel. Sie ruhen sich lieber aus und warten auf ihre Kameraden.