

ALEX RANDOLPH

# DIE WIKINGER KOMMEN!

## Das turbulent strategische Spiel ums Landen, Raufen und Erobern

für 2 - 4 Spieler ab 10 Jahren

### Inhalt:

### Worum gehtes?

Einige Wikingerstämme besiedeln eine Insel.

Zuerst ist alles ganz friedlich. Dann aber plötzlich...

sind wir mitten drin im Spiel. Spielziel ist es, Gebiete zu erobern. Ein Gebiet ist erobert, sobald sich nur eigene Figuren darauf befinden. Als Zeichen dafür werden Türme auf die eroberten Gebiete gestellt. Gewonnen hat ein Spieler, sobald er drei Gebiete erobert hat. Beim Spiel zu viert sind die sich gegenüberstehenden Spieler verbündet. Um zu gewinnen, müssen sie gemeinsam fünf Gebiete erobern.

Das Spiel gliedert sich in 4 Phasen:

- Die Insel zusammensetzen
- Die Besiedelung der Insel
- Die erste Rauferei
- Das eigentliche Spiel

### A. Die Insel zusammensetzen

Die Anzahl der Inselteile hängt von der Anzahl der Spieler ab;

- Beim Spiel zu zweit braucht man zwei Inselteile mit insgesamt 5 Gebieten: das Teil mit 2 Gebieten und ein Teil mit 3 Gebieten.
- Beim Spiel zu dritt braucht man 3 Inselteile mit insgesamt 7 Gebieten: zwei Teile mit 3 Gebieten und das Teil mit 1 Gebiet.
- Beim Spiel zu viert braucht man alle vier Inselteile mit 9 Gebieten.

Gemeinsam bestimmen die Spieler die Geografie der Insel, also das Zusammensetzen der Teile. Sie müssen nur darauf achten, daß die Punkte waagerechte und senkrechte Reihen bilden. Dabei gibt es eine unglaubliche Vielzahl von Möglichkeiten, da die Rundungen der Inselteile paßgenau aneinandergelagt werden können.

## B. Die Besiedelung der Insel

Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und nimmt die 18 Wikinger und 3 Türme seiner Farbe. Beim Spiel zu viere sitzen sich die beiden Verbündeten gegenüber und wählen jeweils die gleiche Grundfarbe. Es wird ausgelost, wer beginnt.

Reihum setzt jeder Spieler jeweils zwei seiner Wikinger auf beliebige Punkte der Insel, bis alle ihre 18 Figuren gesetzt haben.

◆ **Taktischer Hinweis:** Es ist sinnvoll, einerseits Wikinger möglichst massiert und geschlossen zu setzen, um wenig Angriffsfläche zu bieten. Andererseits sollten sie auch auf möglichst viele Gebiete verteilt werden.

## C. Die erste Rauferei

Beginnend beim Startspieler nehmen die Spieler jeweils 4 gegnerische Wikinger von der Insel herunter. Dabei dürfen insgesamt nicht mehr als 4 Wikinger einer Farbe

Sind nach dieser Rauferei nur noch Wikinger einer Farbe in einem Gebiet, hat dieser Spieler das Gebiet bereits erobert. Er kann dort sofort einen seiner Türme auf einen beliebigen, freien Punkt stellen.

◆ 3. Gebiete erobern und 4. Die Türme.

## D. Das eigentliche Spiel

### 1. Mit Wikingern über die Insel ziehen

Wikinger dürfen waagrecht oder senkrecht bewegt werden - **nicht** diagonal. Wer am Zug ist, kann mit einem Wikinger entweder zu einem freien Nachbarpunkt ziehen (◆ Abb. 1, 2, und 3) oder eine nebenstehende Figur (Wikinger oder Turm) überspringen, solange der Punkt dahinter frei ist. Achtung: Es können auch mehrere Figuren hintereinander übersprungen werden. Es spielt keine Rolle, ob die übersprungenen Figuren eigene oder gegnerische sind.

◆ Abb. 5: Die schwarze Figur überspringt nacheinander drei Figuren.

### 2. Gegnerische Figuren fangen

Figuren - also Wikinger und Türme - können auf verschiedene Weise gefangen werden. Gefangene Figuren werden sofort von der Insel entfernt: Wikinger sind endgültig verloren; Türme werden dem Gegner zurückgegeben.

Eine Figur gilt durch den Zug eines Gegners als gefangen,

a) wenn sie zwischen zwei Figuren eines Gegners eingeschlossen wird.

◆ Abb. 1: Rot zieht und fängt die schwarze Figur.

schiedenen Gegnern (beim 4-Personen-Spiel müssen das natürlich Verbündete sein) eingeschlossen wird.

◆ Abb. 2: Schwarz zieht und fängt die rote Figur mit Hilfe der grauen Figur;

c) wenn sie zwischen einem gegnerischen Wikinger und dem Ufer der Insel eingeschlossen wird.

◆ Abb. 3: Schwarz fängt die rote Figur am Ufer;

d) wenn sie zwischen einem gegnerischen Wikinger und dem Turm eines Gegners eingeschlossen wird.

◆ Abb. ! und 2: Die stehende Figur könnte hier auch ein

Hat ein Wikinger eine andere Figur gefangen, darf er sofort noch einmal ziehen, wenn er dadurch eine weitere, gegnerische Figur fangen kann. So können mehrere Figuren in Folge von der Insel genommen werden

◆ Abb. 4: Rot fängt hintereinander 4 schwarze Figuren.

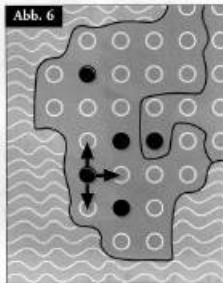
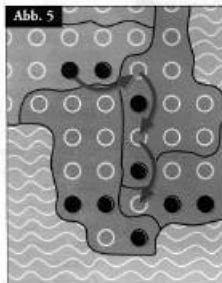
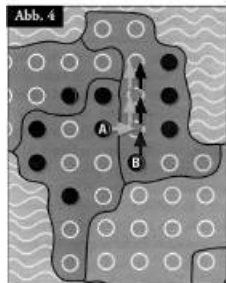
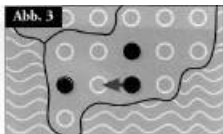
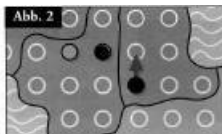
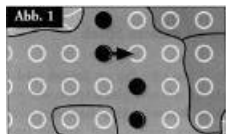
Es können auch mehrere Figuren gleichzeitig gefangen werden

◆ Abb. 5: Schwarz fängt am Ende seiner Sprungfolge 3 rote

Andererseits kann man ohne Gefahr zwischen zwei gegnerische Figuren oder zwischen eine gegnerische Figur und das Ufer ziehen.

◆ Abb. 6: Rot zieht ohne Gefahr in eine der drei Richtungen.





### 3. Gebiete erobern

Ein Gebiet ist erobert, sobald ein Spieler, der an der Reihe ist, dort

hat und dieses Gebiet völlig frei von gegnerischen Figuren ist. Als Zeichen für diese Eroberung stellt

einen beliebigen, freien Punkt.

*Beispiel in Abb. 4: Rot-A fängt 4 schwarze Figuren und erobert das rechte Gebiet. Aber in Wirklichkeit ist dies kein guter Zug. Denn nun sind im linken Gebiet keine roten Figuren mehr und Schwarz wird dort einen Turm aufstellen. Stattdessen sollte der Spieler mit Rot-B ziehen. So werden die 4 schwarzen Figuren ebenso gefangen, das rechte Gebiet ist erobert, und Kot hat das linke Gebiet nicht verlassen.*

Um das Gebiet eines Gegners zu erobern (einer seiner Türme steht dort), muß man dort entweder alle gegnerischen Wikinger oder den gegnerischen Turm fangen. In beiden Fällen wird der gegnerische Turm dem Mitspieler zurückgegeben und durch einen eigenen an gleicher Stelle ersetzt.



### 4. Die Türme

Die Türme zeigen den Besitz eines Gebietes an. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für die Wikinger, nur dürfen sie - einmal hingestellt - nicht mehr bewegt werden. Sie können also übersprungen werden, man kann sie zur Gefangennahme gegnerischer Wikinger einsetzen (Punkt 2.d), und sie können auch selbst gefangen werden. Deshalb sollte man sorgfältig überlegen, aufweichen Punkt man einen Turm setzt und sollte zumindest einen Wikinger zum Schutz dort lassen.

### 5. Stillstand?

Spieler versucht, lediglich hin- und herzuziehen, um keine Angriffsposition zu bieten. Deshalb gilt die Regel, daß ein Spieler nicht drei Züge hintereinander machen darf, ohne

## Ende des Spieles

Beim Spiel zu zweit oder zu dritt, ist das Spiel beendet, sobald ein Spieler seine drei Türme auf drei Gebiete gesetzt hat. Wenn vier spielen, ist das Spiel beender, sobald zwei Verbündete insgesamt fünf Türme auf fünf Gebiete gestellt haben.



## Alex Randolph,

einer der populärsten und erfolgreichsten Spieleautoren der Welt, ist Amerikaner, lebt in Venedig und hat in aller Welt über 100 Spiele veröffentlicht. Einige gelten schon heute als Klassiker.

In Deutschland sind die bekanntesten *Twixt*, *Geister*, *Hol's der Geier* und *Sagaland (Spiel des Jahres 1983)*.

## Sein Kommentar zu diesem Spiel:

» Es ist einfach das Spiel, das ich selbst am liebsten spiele. Ich habe eine Schwäche für rein strategische Spiele, und ein solches ist *Die Wikinger kommen!* Aber dazu ist es auch ein ausgesprochen lustiges Spiel - und das ist eine Seltenheit.

**Die Geschichte meines Spieles** führt über ein halbes Jahrhundert zurück, als ich noch Student in Chicago war. Plötzlich spielten dort alle ein angeblich altes Wikingerspiel. Heute kennt man es allgemein unter dem Namen *Tablut*, aber damals war es völlig unbekannt.

*Tablut* ist wirklich nur für Kinder geeignet, weil es eine erzwungene Gewinnstrategie für eine Seite gibt; bezaubert war ich aber sofort davon, wie die Figuren gefangen wurden: der Gefangene wird von zwei gegenerischen Figuren links und rechts eingeschlossen, als wären es Gendarmen. Ich sage lieber „fanden“ als „schlagen“ — das ist spielerischer. Das war es jedenfalls, was mich viele Jahre später zu einer Reihe von engverwandten Eroberungsspielen motiviert hat:

*Castille* (Stancraft, 1969), *Turnier (Partei, 1976)* - leidet mit einem fatalen technischen Fehler, *Blitz* (Editrice Giochi, 1983), *Claim* (Jumbo, 1984) und nun *Die Wikinger kommen!*.

Diese endgültige Version ist schöner, übersichtlicher und lustiger zu spielen als jede vorherige. Endlich ist das Spiel wirklich so, wie ich es mir seit Jahren gewünscht habe. «

## Die große Wikingerschlacht zu zweit

Wenn zwei Spieler schon geübt sind, sollten sie einmal mit allen 4 Farben spielen. Jeder bekommt die beiden Abstufungen der zwei Grundfarben. Dabei setzt und zieht jeder seine Wikinger völlig beliebig - also nicht etwa im Wechsel hell und dunkel. Bei der Rauferei werden abwechselnd 4 gegnerische Wikinger entfernt; jeder Spieler entfernt also 8 Wikinger. Alle übrigen Regeln gelten unverändert.

Illustration: Ugurcan Yüce  
© 1994 / 1996 ASS AG  
Art. Nr. 25004.8

Altenburger und Stralsunder  
Spielkarten-Fabriken AG, ASS  
Fasanenweg 5  
D - 70771 Leinfelden

