

Federico & Leo Colovini

WIKINGER

Für 2 bis 4 Kapitäne ab 5 Jahren

Als Kapitäne von Wikinger Booten segelt ihr über das weite Meer. Sobald ihr an einer Insel anlegt, dürft ihr Fässer an Bord nehmen, um sie zurück zu eurer Heimatinsel zu bringen. Aber aufgepasst: die anderen Wikinger sind euch dicht auf den Fersen und versuchen, euch alles wieder abzuluchsen.

INHALT

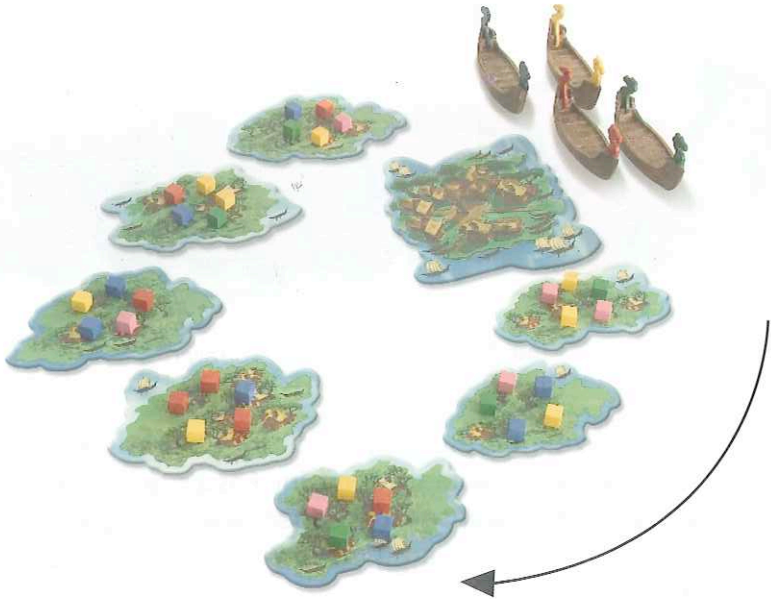
- 3 Farbwürfel
- 8 Inseln (7 kleinere Inseln, 1 große Heimatinsel)
- 4 Boote
- 50 Fässer in 5 Farben
- 1 Beutel

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst legt ihr mit den acht **Inseln** auf dem Tisch einen Kreis aus. Alle **Fässer** kommen in den **Beutel**. Ohne hineinzuschauen nehmt ihr solange Fässer heraus und legt sie auf die 7 kleineren Inseln, bis auf jeder dieser Inseln 5 Fässer liegen. Die große Insel, eure Heimatinsel, bleibt leer. Jeder nimmt sich ein **Boot** und stellt es neben die Heimatinsel. Die **Würfel** werden bereit gelegt.

DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, würfelst du mit allen Würfeln und bewegst dein Boot im Uhrzeigersinn von Insel zu Insel.



Du darfst dein Boot um maximal 3 Inseln vorwärts bewegen. Wie weit du aber tatsächlich ziehen darfst, ist abhängig von den Farben, die du gewürfelt hast. **Denn Achtung: Zeigt einer der Würfel die gleiche Farbe wie dein Boot, darfst du für diesen Würfel nicht ziehen.**

Beispiele

1. Lilli gehört das blaue Boot. Sie würfelt die Farben rot, grün und pink und darf drei Inseln weit ziehen.



2. Lara gehört das grüne Boot. Sie würfelt die Farben rot, grün und gelb und darf nur zwei Inseln weit ziehen.



Sobald du an einer Insel landest, auf der sich Fässer befinden, darfst du eines auswählen und auf dein Boot stellen. Landest du an einer Insel, an der bereits ein Boot oder mehrere andere Boote liegen, darfst du das Fass entweder von der Insel oder von einem dort liegenden anderen Boot nehmen.

Befinden sich auf einer kleinen Insel keine Fässer mehr, zieht ihr wieder fünf Fässer aus dem Beutel und stellt sie auf diese Insel. Befinden sich keine Fässer mehr im Beutel, bleibt die Insel leer. Hier kann man jetzt natürlich keine Fässer mehr laden.

Ein Boot mit Ladung kommt meist langsamer vom Fleck

Sobald dein Boot Fässer geladen hat, musst du nicht nur auf die Farbe deines Bootes sondern auch auf die Farbe der Fässer achten. **Denn zeigt ein Würfel die gleiche Farbe, wie eines deiner geladenen Fässer, darfst du auch für diesen Würfel nicht ziehen.** Hast du richtig Pech und nur Farben gewürfelt, mit denen du nicht ziehen darfst, musst du stehen bleiben und ein Fass auf die Insel stellen, an der dein Boot gerade liegt.

Beispiele

1. Leo gehört das rote Boot. Er hat ein gelbes Fass geladen. Er würfelt die Farben rot, gelb und blau und darf eine Insel weit ziehen.



2. Theo gehört das grüne Boot. Er hat ein rotes Fass geladen. Er würfelt die Farben grün, grün und blau und darf eine Insel weit ziehen.



3. Max gehört das gelbe Boot. Er hat ein blaues und ein rotes Fass geladen. Er würfelt die Farben gelb, blau und rot und muss leider stehen bleiben. Außerdem muss er eines seiner Fässer zurück auf die Insel stellen.



Würfelst du einen Joker, darfst du für diesen Würfel immer eine Insel weit ziehen.

Sobald dein Boot an eurer Heimatinsel landet oder daran vorbeizieht, darfst du alle Fässer die sich auf deinem Boot befinden an dich nehmen. Jedes Fass zählt später als einen Siegpunkt.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler 15 Fässer vor sich stehen hat, endet das Spiel. Er hat 15 Siegpunkte und ist Sieger des Spiels.

Clementoni GmbH
Gutenbergstraße 3
76437 Rastatt
Tel.: 07222-9689860 • Fax: 07222-9689868
www.clementoni.de

S83886

