

# Wikinger BANDE

## ZIEL DES SPIELS

Die meisten Wikinger gefangen zu nehmen und so seiner eigenen Bande zum Sieg zu verhelfen!

## INHALT

4 Anführerkarten und 100 Wikingerkarten



Wikingerkarten



OLAF  
DER WACHSAME



HELGI  
DER VERRÜCKTE



THORVID  
DER FÜRCHTERLICHE



SIGMUND  
DER SCHRECKLICHE

Anführerkarten

## DIE KARTEN

### Anführerkarten (blau)

Jede dieser 4 Karten zeigt einen Wikingeranführer. Der Name des Anführers steht ebenfalls auf der Karte.

### Wikingerkarten (orange)

Auf diesen Karten ist der Wert eines jeden Wikingers angegeben. Jede Bande umfasst jedoch unterschiedlich viele Wikinger! So können z.B. die Wikinger von „Olaf, dem Wachsamem“ zwar pro Karte den niedrigsten Wert haben („4“), aber mengenmäßig die stärkste Bande darstellen („33“)!

# VORBEREITUNG

1. Mischt die **Anführerkarten** und teilt an jeden Spieler eine Karte verdeckt aus (d.h. mit dem Bild nach unten). Übrige Karten werden zur Seite gelegt und nicht angeschaut.
2. Jeder Spieler sieht sich seine eigene Anführerkarte **heimlich** und von den neugierigen Blicken der Gegenspieler verdeckt an. Die anderen Spieler dürfen bis zum Spielende auf keinen Fall erfahren, wer mit welchem Wikingeranführer spielt!
3. Mischt die **Wikingerkarten** und teilt jeweils 5 (mit dem Bild nach unten) an alle Mitspieler aus.
4. Übrige Wikingerkarten werden verdeckt als Ziehstapel auf dem Tisch aufgestapelt.



**TIPP!** Spielt zunächst ein paar Proberunden, um euch mit den Regeln vertraut zu machen und eure Angriffsstrategie zu entwickeln. Dann könnt ihr euch sicher in den Kampf gegen eure Mitspieler begeben.

# SPIELEN

„Wikinger Bande“ wird über mehrere Runden gespielt. Damit eure eigene Bande möglichst stark wird, muss sie am Ende möglichst vieler Gefechtsrunden die meisten Punkte auf dem Tisch vorweisen können.

1. Wer sich am besten mit Wikingern auskennt, darf beginnen. Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.
  2. Wenn du an der Reihe bist, überprüfst du die Karten auf deiner Hand und führst **einen** der folgenden Spielzüge aus:
    - a. Lege 2 deiner Wikingerkarten **aufgedeckt** auf den Tisch und bilde so den Anfang von 4 verschiedenen Bandenstapeln (d.h. ein Stapel pro Bande).
- ODER:**
- a. Lege eine Karte **umgedreht** als Geheimstapel auf den Tisch. Das Gefecht endet, wenn irgendein Spieler die **dritte** Karte auf diesen Geheimstapel legt.



3. Ziehe 1 oder 2 Karten vom Ziehstapel, um schließlich wieder 5 Karten auf der Hand zu haben.



Wikingerkarten (ein Stapel pro Bande)

Geheimstapel

## EIN GEFECHT BEENDEN

Ein Gefecht endet, wenn die **dritte** Karte auf den Geheimstapel gelegt wurde. Behaltet die restlichen Karten auf eurer Hand – ihr werdet sie für die nächste Runde brauchen!

1. Enthüllt die 3 Karten des Geheimstapels und legt sie ebenfalls auf die entsprechenden Stapel mit den Wikingerkarten.
2. Addiert die Punkte, die jede Bande in dieser Runde erzielt hat.



= 24

3. Die Bande mit den meisten **Punkten** hat dieses Gefecht gewonnen. Bei einem Unentschieden gewinnt die Bande mit den meisten **Karten**.
4. **Alle Karten**, die in diesem Gefecht verwendet wurden, werden aufgedeckt übereinander gestapelt (wobei die Karten der Gewinnerbande ganz oben liegen müssen) und an die Spielfeldseite gelegt. **Aufgepasst! Falls deine eigene Bande gewonnen hat (d.h. du den Anführer dieser Bande besitzt), darfst du es den anderen Spielern noch nicht verraten!!! Halte deinen Anführer geheim, bis das ganze Spiel beendet ist.**

5. Spielt weiter und beendet die verschiedenen Runden mit jeweils einem solchen Gefechtsstapel (Gewinnerbande immer oben). Falls eine Bande mehrere Runden gewinnt, werden diese Stapel aufeinander gelegt.
6. Der Spieler, der links neben demjenigen sitzt, der eine Gefechtsrunde beendet hat, startet die nächste Runde.



## EIN SPIEL BEENDEN

1. Spielt so lange weiter, bis die letzte Karte vom Ziehstapel gezogen wurde.
2. Beendet das letzte Gefecht, indem ihr die Karten einsetzt, die ihr noch auf der Hand habt.
3. Das letzte Gefecht endet, wenn die dritte Karte auf den Geheimstapel gelegt wird.
4. Beendet das Gefecht wie zuvor beschrieben. Karten, die ihr dann noch auf der Hand habt, werden aus dem Spiel genommen.
5. Falls ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, bevor die dritte Karte auf den Geheimstapel gelegt werden kann, endet das Gefecht sofort. Nehmt alle Karten dieses Gefechts aus dem Spiel - einschließlich eurer restlichen Handkarten.

## DER ENDSIEG

Die Wikingerbande mit dem **höchsten Stapel** an gefangenen Wikingern gewinnt!

- Falls ihr weniger als 4 Spieler seid, vergleicht ihr bitte nur die Stapel der Anführer, die auch tatsächlich im Spiel waren.
- Falls zwei Stapel fast gleich hoch sind, zählt ihr bitte die Karten (nicht die Punkte) beider Stapel. Der Stapel mit den meisten Karten gewinnt!



© 2007 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.  
 Leo Colovini & Alessandra Nove Veronesi  
 Venice Connection (unter Lizenz von Venice Connection).  
 Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.  
 Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.  
 Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.  
 Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,  
 Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.  
 Wir empfehlen Ihnen, die Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren.  
 Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.  
 Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.  
 Si raccomanda di conservare il nostro indirizzo per qualsiasi informazione.  
 I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de)

Made in  
China



030700748100