



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Die Wikinger Saga

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

Die Wikinger Saga ist ein Brettspiel in der Welt der nordischen Mythologie. Ihr führt als Jarl eine Handvoll Wikinger durch 8 Abenteuer, sammelt Gold und Ruhm und werbt unterwegs stärkere Gefährten an. Wer am Ende an der Regenbogenbrücke Bifröst die meisten Siegpunkte besitzt, wird nach Asgard eingelassen.

Spielziel

Sammelt über 8 Abenteuer hinweg möglichst viele Siegpunkte. Punkte gibt es auf dem Weg, aus verbliebenem Gold und vor allem durch die Helme auf euren nach Walhalla geschickten Wikingern.

Vorbereitung

Legt den Spielplan aus und schiebt den Wikingerpfad so an, dass sein erstes Feld auf Höhe von Feld 0 liegt. Legt 9 Abenteuerkarten in der vorgegebenen Reihenfolge neben den Plan und verteilt darauf die passenden Wikingerkarten, speziellen Wegkarten und verdeckten Wegmarker. Jeder nimmt eine Farbe, mischt seine 7 Wikingerkarten zu einem Vorratsstapel, stellt die Figur auf das Startfeld, den Siegpunkt-Marker auf Feld 5 und legt 5 Goldmünzen auf den Walhallaschild.

So spielt ihr

- 1 Vor dem Abenteuer werbt ihr der Reihe nach Wikingern aus der Auslage gegen Gold an. Jede weitere Runde kostet 1 Gold mehr.
- 2 Zieht Handkarten: Erstplatzierte 3, Zweitplatzierte 4, Drittplatzierte 5, Viertplatzierte 6.
- 3 Der Spieler mit Odin deckt eine Wegkarte auf und schiebt den Wikingerpfad mit allen Figuren um diesen Wert vor.
- 4 Alle wählen gleichzeitig verdeckt eine Wikingerkarte, decken sie auf und rücken die eigene Figur um deren Zahl vor.
- 5 Steht eure Figur danach auf einem Feld mit Symbol, nehmt ihr Belohnung oder Strafe. Danach zieht ihr eine Karte nach und entscheidet, ob ihr das Abenteuer beendet.
- 6 Haben alle beendet, schickt jeder einen ausgespielten Wikingern unter seinen Walhallaschild. Dann folgt das nächste Abenteuer.

So gewinnt ihr

Nach dem 8. Abenteuer an Bifröst tauscht ihr je 3 Gold in 1 Siegpunkt und zählt alle Helme auf euren Walhalla-Karten. Wer auf der Siegpunkt-Leiste vorne liegt, gewinnt.

Spielziel

Ihr spielt Jarls, die von den Göttern nach Asgard gerufen wurden. Eingelassen wird aber nur der Ruhmreichste. Deshalb zieht ihr mit euren Wikingern durch 8 Abenteuer zu Lande und auf See, sammelt Gold und vor allem Siegpunkte und versucht, den Gefahren des Weges auszuweichen. Wer nach dem letzten Abenteuer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Spielanleitung

1 Schnellstart-Regel

1 Schiebetafel Wikingerpfad

1 Langboot

1 Startspieler-Aufsteller „Odin“

4 Siegpunkt-Marker

4 Wikingerfiguren

36 Große Abenteuerkarten

26 Wegmarker

49 Goldmünzen im Wert 1

15 Goldmünzen im Wert 5

4 Hellsichtmarker

220 Kleine Karten

16 Götterkarten

14 Wegkarten

4 Walhallaschilde

7 Start-Wikingerkarten pro Spieler

mehrere Sortierstreifen

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Schiebt die Tafel Wikingerpfad so auf den Plan, dass die Schatten der Holzpfähle verdeckt sind und ihr erstes Feld auf Höhe von Feld 0 liegt. Das Langboot legt ihr zunächst nur bereit.
- Sucht die 9 Abenteuerkarten der empfohlenen Reise heraus und legt sie mit der Textseite nach oben in einer Reihe neben den Spielplan.
- Legt zu jeder Abenteuerkarte von jeder unterschiedlichen Wikingerkarte der passenden Welt eine Karte mehr heraus, als Spieler mitspielen. Dazu kommt die spezielle Wegkarte, deren Beschriftung zu dieser Abenteuerkarte gehört. Übrige Karten gehen zurück in die Schachtel.
- Mischt die 5 dunklen Wegmarker und legt 3 davon auf die Bifröst-Karten, die anderen 2 zurück in die Schachtel. Mischt die 21 hellen Wegmarker und verteilt sie gleichmäßig auf die restlichen 7 Abenteuerkarten.
- Legt Goldmünzen und die 4 Hellsichtmarker neben den Plan.
- Mischt die 16 Götterkarten zu einem verdeckten Stapel.
- Mischt die 14 Wegkarten und legt sie als verdeckten Vorratsstapel links unter den Spielplan.
- Jeder wählt eine Farbe: Walhallaschild vor sich ablegen, die 7 eigenen Wikingerkarten gemischt als verdeckten Stapel daneben, die Figur auf das erste Feld links auf dem Wikingerpfad, den Siegpunkt-Marker auf Feld 5 der Siegpunkt-Leiste und 5 Goldmünzen auf den Walhallaschild.
- Der Spieler mit Odin legt die erste Abenteuerkarte so auf den Plan, dass deren Zahlen die gleichen Zahlen des Spielplans überdecken, verteilt die 3 zugehörigen Wegmarker zufällig auf die angegebenen Zahlenfelder und deckt sie auf. Die Wikingerkarten der Welt legt er als offene Stapel neben den Plan, die speziellen Wegkarten mischt er verdeckt in den Wegkartenstapel.

Spielbeginn

Startspieler wird der älteste Mitspieler, er nimmt den Odin-Aufsteller. Er liest die Sagengeschichte der ersten Abenteuerkarte laut vor und richtet das Abenteuer auf dem Spielplan ein. Danach beginnt das erste Abenteuer mit der Anwerbephase.

Spielablauf

Der Ablauf eines Abenteuers

Jedes der 8 Abenteuer entspricht einer Runde und läuft in fünf Phasen ab: Wikinger anwerben, Handkarten ziehen, ins Abenteuer ziehen, einen Wikinger nach Walhalla schicken, das nächste Abenteuer vorbereiten.

1. Wikinger anwerben

Beginnend beim Startspieler darf jeder im Uhrzeigersinn einen Wikinger aus der Auslage anwerben. Die Kosten stehen unten rechts auf der Karte. Anwerben könnt ihr dabei ausschließlich Wikinger aus Welten, in denen ihr schon gewesen seid – oder aus der Welt, deren Abenteuerkarte gerade auf dem Plan liegt. Nach einer vollen Runde folgt eine zweite, in der jeder Wikinger 1 Gold mehr kostet, dann 2 Gold mehr und so weiter, bis niemand mehr anwerben kann oder will. Denselben Wikinger dürft ihr mehrfach besitzen. Angeworbene Karten mischt ihr in euren eigenen Vorratsstapel. Vor dem letzten Abenteuer an Bifröst entfällt diese Phase.

2. Handkarten ziehen

Die Kartenzahl richtet sich nach eurem Stand auf der Siegpunkt-Leiste: Erstplatzierte ziehen 3 Karten, Zweitplatzierte 4, Drittplatzierte 5, der Viertplatzierte 6. Liegen mehrere Spieler punktgleich, belegen sie gemeinsam denselben Platz und erhalten dieselbe Kartenzahl. Im ersten Abenteuer stehen alle auf 5 Punkten und ziehen je 3 Karten.

3. Die Wikinger ziehen ins Abenteuer

- 1 Wer Odin vor sich liegen hat, nimmt die oberste Karte vom Wegkarten-Stapel, legt sie offen daneben und schiebt den Wikingerpfad samt aller Figuren um den angegebenen Wert vor.
- 2 Alle wählen gleichzeitig eine Wikingerkarte von der Hand, legen sie verdeckt vor sich ab und decken sie gemeinsam auf.
- 3 Jeder bewegt seine eigene Figur um die Zahl der Karte. Auf das Vorrücken darf niemand verzichten. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen. Ausgespielte Karten legt ihr rechts vom Walhallaschild in einer Reihe aus; sie bleiben bis zum Ende des Abenteuers offen liegen.
- 4 Steht eure Figur nach dieser Bewegung auf einem Wegmarker oder einem Feld der Abenteuerkarte, erhaltet ihr sofort die Belohnung oder erleidet die Strafe. Nur die Endposition zählt, nicht der Zwischenschritt nach dem Verschieben des Pfades. Erreichte Wegmarker bleiben liegen.
- 5 Danach zieht jeder eine Karte vom eigenen Vorratsstapel nach.
- 6 Anschließend entscheidet jeder, ob er das Abenteuer beendet. Voraussetzung dafür ist, dass eure Figur in diesem Abenteuer schon wenigstens ein Mal durch eine ausgespielte Wikingerkarte auf ein Feld der Abenteuerkarte gelangt ist.

Steigt ihr aus, stellt ihr eure Figur auf die Abenteuerkarte und werdet künftig übersprungen. Zieht ihr weiter, müsst ihr zwingend die nächste Wegkarte und eine weitere Wikingerkarte hinnehmen. Die Phase endet, wenn alle ausgestiegen sind.

Wenn die Handkarten fehlen

Habt ihr keine Wikingerkarte mehr auf der Hand, spielt ihr trotzdem weiter. Steht eure Figur dabei noch auf keinem Feld der Abenteuerkarte, bleibt euch das Weiterspielen sogar nicht erspart. Eure Figur wird um den Wert der Wegkarte bewegt, dann deckt ihr die oberste Götterkarte auf und rückt um deren Zahl vor. Die Aktion der Götterkarte wird nicht ausgeführt, die Karte kommt unter den Stapel zurück.

Aktionen der Wikingerkarten

Viele Wikingerkarten erlauben zusätzlich zur Bewegung eine Aktion. Vier Arten sind durch Symbole gekennzeichnet: Sofort-Aktion (direkt beim Auslegen), Permanent-Aktion (gilt für das ganze Abenteuer), Nachzieh-Aktion (beim Nachziehen) und Ende-des-Abenteuers-Aktion (wenn alle ausgestiegen sind). Ist kein Zeitpunkt festgelegt, bestimmt ihr ihn selbst. Auf eine Aktion dürft ihr verzichten, auf die Bewegung nie.

4. Wikinger nach Walhalla schicken

Am Ende des Abenteuers legt jeder eine in dieser Runde ausgespielte Wikingerkarte verdeckt unter seinen Walhallaschild. Götterkarten und Handkarten sind dafür nicht erlaubt. Diesen Walhalla-Stapel dürft ihr jederzeit ansehen. Nur diese Karten stehen euch im Bifröst-Abenteuer zur Verfügung, und nur ihre Helme bringen am Spielende Punkte.

5. Aufbruch zum nächsten Abenteuer

Die gespielte Abenteuerkarte und die benutzten Wegmarker gehen zurück in die Schachtel. Aufgedeckte Wegkarten kommen auf einen Ablagestapel, ausgespielte Götterkarten unter den Götterstapel. Odin wandert an den linken Nachbarn. Der neue Startspieler liest die nächste Abenteuerkarte vor und legt sie mit 3 Wegmarkern auf den Plan. Der Wikingerpfad wird wieder auf Höhe von Feld 0 geschoben, alle Figuren stehen auf dem Startfeld. Bei einer neuen Welt kommen alle deren speziellen Wegkarten in den Wegkarten-Vorratsstapel (nicht in den Ablagestapel) und deren Wikingerkarten in die Auslage. Zuletzt mischt jeder alle eigenen Wikingerkarten – ausgespielte, Handkarten und Vorratsstapel – zu einem neuen Vorratsstapel.

Abenteuer auf See

Im 2. und im 7. Abenteuer spielt ihr auf hoher See. Statt des Wikingerpfades kommt das Langboot auf den Plan, Abenteuerkarte und Wegmarker liegen darunter. Das Heck ist das Startfeld und liegt auf Höhe von Feld 0. Alle Regeln zum Wikingerpfad gelten auch für das Langboot, es hat aber nur 12 Felder, erkennbar an den Schilden.

Spezielle Wegkarten

Sie tragen Zahlen von -4 bis 8. Eine Minuszahl schiebt den Pfad zurück, nie weiter als Feld 0. Vor allem bringen sie zusätzliche Anweisungen ins Spiel. Diese gelten grundsätzlich nur für Spieler, die noch im Abenteuer sind, sofern die Karte nicht ausdrücklich etwas anderes sagt. Widersprechen sich mehrere ausliegende Wegkarten, gilt die später aufgedeckte. Aktionen von Wikingerkarten haben Vorrang vor Anweisungen spezieller Wegkarten.

Götterkarten

Eine Götterkarte erhaltet ihr über einen Wegmarker oder ein Feld der Abenteuerkarte: Schaut die obersten zwei Karten an, legt eine unter euren Vorratsstapel, die andere unter den Götterstapel. Ihr spielt sie wie eine Wikingerkarte aus, rückt um ihre Zahl vor und führt die starke Aktion aus. Auf die Aktion dürft ihr verzichten, die Karte ist dann trotzdem verbraucht. Alle ausgespielten Götterkarten wandern am Ende des Abenteuers zurück unter den Götterstapel, deshalb lassen sie sich normalerweise nicht nach Walhalla schicken.

Das letzte Abenteuer an Bifröst

Hier liegen zwei Abenteuerkarten auf dem Plan, dazu die dunklen Wegmarker. Vorher zählt jeder alle Karten, die er nicht nach Walhalla geschickt hat, und erhält pro Karte 1 Gold. Diese Karten und der Walhallaschild gehen in die Schachtel. Euer Vorratsstapel besteht nun aus den Karten, die unter dem Schild lagen. Anwerben zu Beginn ist nicht möglich, nur einzelne Karten erlauben es während des Abenteuers. Beenden dürft ihr erst, wenn eure Figur ein Feld der zweiten Abenteuerkarte erreicht hat. Einen Wikinger nach Walhalla zu schicken ist nicht mehr möglich.

Der Spielzug

- 1 Der Spieler mit Odin deckt die oberste Wegkarte auf und legt sie offen aus.
- 2 Der Wikingerpfad wird mit allen Figuren um den Wert der Wegkarte vorgeschoben.
- 3 Alle wählen gleichzeitig verdeckt eine Wikingerkarte von der Hand.
- 4 Alle decken ihre Karten gleichzeitig auf.
- 5 Jeder rückt seine Figur um die Zahl der eigenen Karte vor; Sofort-Aktionen werden ausgeführt.
- 6 Wer auf einem Wegmarker oder einem Feld der Abenteuerkarte landet, nimmt Belohnung oder Strafe.
- 7 Jeder zieht eine Wikingerkarte vom Vorratsstapel nach.
- 8 Jeder entscheidet, ob er das Abenteuer beendet, sofern er die Abenteuerkarte erreicht hat.

Sonderregeln

- Ihr müsst immer eine Wikingerkarte ausspielen, sofern keine besondere Karte ausdrücklich etwas anderes bestimmt.
- Das Vorrücken um die Kartenzahl ist Pflicht, auf einzelne Felder darf man nicht verzichten.
- Wer auf das letzte Feld der Abenteuerkarte oder darüber hinaus zieht, verliert so viele Siegpunkte, wie dort zerbrochene Helme abgebildet sind. Für diesen Spieler endet das Abenteuer sofort, die Figur kommt auf die Abenteuerkarte.
- Dieselbe Strafe trifft euch, wenn ihr vom Wikingerpfad herunterzieht, egal ob nach vorne oder nach hinten.
- Zieht ihr gleichzeitig über die Abenteuerkarte hinaus und vom Pfad herunter, erleidet ihr die Strafe zweimal.
- Fehlt euch bei einer Goldstrafe das geforderte Gold, gebt ihr alles verbliebene Gold ab und zieht zusätzlich 1 Feld auf der Siegpunkt-Leiste zurück.
- Den Hellsichtmarker gebt ihr ab, um die oberste Wegkarte anzusehen und verdeckt zurückzulegen. Am Ende des Abenteuers müsst ihr ihn auch ungenutzt abgeben. Mehrere Marker gleichzeitig sind nicht erlaubt.
- Ist der Wegkartenstapel leer, mischt ihr den Ablagestapel neu, ohne die gerade ausliegenden Wegkarten.
- Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig eine Belohnung, bei der die Reihenfolge zählt, beginnt der Spieler mit Odin, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Kommt es ausnahmsweise auf die Reihenfolge an, etwa beim Anwerben aus der begrenzten Auslage, beginnt ebenfalls der Spieler mit Odin.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach dem 8. Abenteuer an der Regenbogenbrücke Bifröst. Zuerst opfert jeder sein Restgold: Für jeweils 3 Gold rückt der Siegpunkt-Marker 1 Feld vor. Dann zählt der auf der Siegpunkt-Leiste hinterste Spieler die Helme auf allen Karten, die er am Spielende besitzt, also auf seinem Walhalla-Stapel und auf in Bifröst erworbenen Karten, und rückt pro Helm 1 Feld vor. Danach folgt jeweils der nun hinterste Spieler, bis alle gewertet sind. Wer am weitesten vorne steht, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit dem meisten nicht geopferten Restgold; bleibt es gleich, gibt es mehrere Sieger.

Varianten

- Tutorial „Der Aufbruch“: Ein Einstiegsspiel mit wenig Material. Spielplan, Wikingerpfad bei Feld 0, die Abenteuerkarte „Tutorial: Der Aufbruch“ auf die passenden Zahlenfelder, Goldmünzen bereit, 14 gemischte Wegkarten als Stapel. Jeder nimmt Farbe, Walhallaschild, Figur auf das Startfeld, Marker auf Feld 5, 5 Gold, mischt seine 7 Wikingerkarten und zieht 3 auf die Hand. Startspieler ist, wer die donnerndste Stimme hat.
- Reisetagebücher: sechs vorgegebene Abenteuerfolgen mit unterschiedlichem Anspruch – „Der Weg des Goldes“ (leicht, viel Gold), „Der Ruf der Götter“ (eher leicht, viele Götterkarten), „Die längste Reise“ (viele Bewegungsfelder), „Die Wege zum Ruhm“ (anspruchsvoll, viele Siegpunkte), „Die Weggefährten“ (schwer, viele neue Wikinger), „Der Pfad des Leidens“ (sehr schwer).
- Eigenes Reisetagebuch: 1 Abenteuer aus den grünen Welten (Midgard, Ljosalfheim, Svartalfheim), dann 1 Abenteuer Auf hoher See, 2 Abenteuer aus den tiefen Welten (Nidavellir, Muspellsheim, Helheim), 2 Abenteuer aus den eisigen Welten (Vanaheim, Niflheim, Jötunheim), 1 Abenteuer In unbekannter See und zum Schluss Bifröst.
- Freie Zusammenstellung für erfahrene Spieler aus allen Welten, auch nur aus den eisigen Welten. Das kann die Spielbalance stark verändern.
- Statt die hellen Wegmarker vorab zu verteilen, könnt ihr vor jedem Abenteuer 3 Marker zufällig aus dem Vorrat von 21 ziehen und sie danach wieder einmischen.

Tipps

- Wer schlechter auf der Siegpunkt-Leiste steht, zieht mehr Handkarten und hat damit mehr Auswahl. Ein früher Punktvorsprung verengt eure Optionen.
- Beendet ein Abenteuer nicht zu früh, aber bedenkt: Wer weiterzieht, bewegt sich zwingend um Wegkarte plus Wikingerkarte und kann so über das letzte Feld hinausrutschen.
- Karten mit Wahlmöglichkeit wie Kjer (2 oder 6) oder Halvar (2 vor oder 2 zurück) sind wertvoll, weil sie euch punktgenau auf Belohnungsfelder bringen.
- Überlegt beim Anwerben, ob ihr Gold lieber in starke Wikinger steckt oder für Punkte aufsparen wollt. Restgold bringt am Ende nur je 3 Gold einen Punkt.
- Schickt gezielt Wikinger mit vielen Helmen nach Walhalla. Diese Karten bringen Punkte und sind gleichzeitig euer Deck für das entscheidende Bifröst-Abenteuer.

Häufige Fragen

Muss ich in jedem Zug eine Wikingerkarte ausspielen?

Ja, das Ausspielen ist Pflicht, solange keine besondere Karte ausdrücklich etwas anderes bestimmt. Auch auf das Vorrücken um die Kartenzahl dürft ihr nicht verzichten.

Was passiert, wenn ich keine Karten mehr auf der Hand habe?

Ihr spielt weiter und bewegt euch um den Wert der Wegkarte. Danach deckt ihr die oberste Götterkarte auf und rückt um deren Zahl vor, ohne ihre Aktion auszuführen, und legt sie unter den Stapel zurück.

Zählt ein Belohnungsfeld auch, wenn ich es nur beim Verschieben des Wikingerpfades berühre?

Nein. Es zählt allein die Position eurer Figur, nachdem sie durch Wegkarte und Wikingerkarte bewegt wurde. Der Zwischenschritt nach dem Verschieben des Pfades bringt nichts.

Wann darf ich ein Abenteuer für mich beenden?

Erst wenn eure Figur mindestens einmal nach dem Ausspielen einer Wikingerkarte auf einem Feld der Abenteuerkarte gestanden hat. Ihr stellt die Figur dann auf die Abenteuerkarte und werdet übersprungen.

Was kostet es, über das Ende der Abenteuerkarte hinauszuziehen?

Ihr zieht so viele Felder auf der Siegpunkt-Leiste zurück, wie zerbrochene Helme auf dem letzten Feld der Abenteuerkarte stehen. Das Abenteuer ist für euch sofort beendet.

Kann ich zweimal bestraft werden, wenn ich über die Karte hinaus und vom Pfad ziehe?

Ja. Passiert beides gleichzeitig, erleidet ihr die Strafe zweimal.

Wie viele Karten ziehe ich zu Beginn eines Abenteuers?

Das hängt von eurem Platz auf der Siegpunkt-Leiste ab: Erstplatzierte 3, Zweitplatzierte 4, Drittplatzierte 5, der Viertplatzierte 6 Karten. Bei Gleichstand teilen sich Spieler den Platz und ziehen gleich viele Karten.

Darf ich Götterkarten nach Walhalla schicken?

Grundsätzlich nicht. Ausgespielte Götterkarten wandern am Ende des Abenteuers unter den Götterkartenstapel. Nur einzelne Karten wie die Götterkarte Thor oder die Wegkarte „Das Grauen des Totenhundes“ erlauben eine Ausnahme.

Was gilt, wenn zwei spezielle Wegkarten sich widersprechen?

Es gilt die Anweisung der später aufgedeckten Wegkarte, soweit sich die Karten widersprechen. Aktionen von Wikingerkarten gehen den Anweisungen spezieller Wegkarten vor.

Kann ich vor dem Abenteuer Bifröst noch Wikinger anwerben?

Nein, die Anwerbephase entfällt vor dem letzten Abenteuer. Nur während Bifröst ist es über einzelne besondere Karten möglich.

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 20.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/die-wikinger-saga/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/die-wikinger-saga/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026