



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Tal der Wikinger

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

15–20

MINUTEN

Tal der Wikinger ist ein Geschicklichkeitsspiel mit taktischem Kern für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren. Mit einer Kugel kegelt ihr Holzfässer um und schiebt dadurch Wikingerchips über einen Steg. Wer clever positioniert ist, wenn ein Wikinger ins Wasser fällt, sackt Goldmünzen ein.

Spielziel

Sammelt möglichst viele Goldmünzen in eurem Wikingerschiff. Wer am Ende die meisten Münzen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Setzt den Spielplan aus 7 Puzzleteilen in der Tischmitte zusammen. Jeder wählt eine Farbe und nimmt Schiff und Wikingerchip dazu. Alle 4 Chips stehen vor dem ersten Stegfeld, in jedes Schiff kommt 1 Goldmünze. Die 8 Gewinnflaggen werden gemischt und offen in die Aussparungen gelegt, die 4 Fässer kommen in die markierten Löcher.

So spielt ihr

- 1 Lege die Kugel in die Rampe der Ecke, die du am besten erreichst, und stoße sie mit dem Kugelschubser an.
- 2 Wiederhole das so oft, bis mindestens 1 Fass gefallen ist.
- 3 Rücke für jedes umgefallene Fass den gleichfarbigen Wikingerchip 1 Feld auf dem Steg vor. Besetzte Felder werden übersprungen.
- 4 Fällt dabei ein Chip über das letzte Stegfeld hinaus, endet dein Zug sofort und die Münzverteilung startet.
- 5 Alle Wikinger, die noch auf dem Steg stehen, kassieren die Belohnung ihrer Gewinnflagge – beginnend beim vordersten.
- 6 Stelle die umgefallenen Fässer in Löcher deiner Wahl, dann ist der Nächste dran.

So gewinnt ihr

Sind alle Münzen aus dem Vorrat verteilt, endet das Spiel. Wer die meisten Münzen im Schiff hat, wird Häuptling des Wikingertals.

Spielziel

Ihr wollt euer Wikingerschiff mit möglichst vielen Goldmünzen füllen. Die Münzen bekommt ihr immer dann, wenn ein Wikinger vom Steg ins Wasser fällt und dadurch die Verteilung ausgelöst wird. Entscheidend ist, auf welchem Stegfeld euer Wikingerchip in diesem Moment steht, denn jedes Feld hat eine eigene Gewinnflagge. Wer am Spielende die meisten Münzen im Schiff hat, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielplan „Wikingertal“

8 Gewinnflaggen

4 Wikingerchips

1 Pappteil „Kugelschubser“

4 Schiffe

1 Kugel

24 Goldmünzen

4 Holzfässer

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Setzt den großen Spielplan „Wikingertal“ aus seinen 7 Puzzleteilen in der Tischmitte zusammen.
- Jeder wählt eine Wikinger-Farbe und nimmt sich das Schiff und den Wikingerchip in dieser Farbe.
- Legt alle 4 Wikingerchips vor das erste Feld des Stegs – auch die Chips, die zu keinem Spieler gehören.
- Stellt euer Schiff vor euch ab. Schiffe ohne Besitzer kommen neben den Spielplan.
- Legt in jedes Schiff 1 Goldmünze, auch in die herrenlosen.
- Legt die übrigen Münzen, die Kugel und den Kugelschubser neben den Plan.
- Mischt die 8 Gewinnflaggen verdeckt und legt je eine zufällig offen in jede Aussparung des Spielplans.
- Stellt die 4 Holzfässer in beliebiger Anordnung in die markierten Löcher in der Planmitte.
- Vor der ersten Partie: Drückt das Material aus den Stanztableaus und baut die 4 Schiffe aus je 4 Pappteilen zusammen.

Spielbeginn

Es beginnt, wer einem Wikinger am ähnlichsten sieht. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Kegeln

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du Kugel und Kugelschubser. Die Kugel legst du in das Loch der Rampe, die in der von deinem Platz aus am besten erreichbaren Ecke des Wikingerdorfes liegt. Mit dem Kugelschubser stößt du die Kugel an, damit sie in Richtung der Fässer rollt. Du darfst so oft neu anstoßen, bis mindestens 1 Fass umgefallen ist.

Wikinger bewegen

Für jedes umgefallene Fass rückt der farblich passende Wikingerchip 1 Feld auf dem Steg vor. Felder, auf denen schon ein Chip liegt, werden übersprungen. Sind mehrere Fässer gefallen, bestimmst du selbst die Reihenfolge, in der du die Chips bewegst. Auch Chips in Farben, die keinem Spieler gehören, werden ganz normal bewegt.

Münzverteilung

Wird ein Wikingerchip über das letzte Stegfeld hinausgeschoben, fällt dieser Wikinger ins Wasser. Damit endet dein Zug sofort. Umgefallene Fässer, deren Chips du noch nicht bewegt hast, verfallen – diese Chips bleiben liegen.

Jetzt werden alle Wikinger belohnt, deren Chips noch auf dem Steg liegen. Begonnen wird bei dem Wikinger, der am weitesten vorne steht. Danach folgen die übrigen nach hinten. Der ins Wasser gefallene Wikinger geht leer aus. Die gewonnenen Münzen kommen in das jeweilige Schiff. Auch Wikinger ohne zugeordneten Spieler erhalten ihre Belohnung in ihr Schiff.

Die drei Arten von Gewinnflaggen

- 1 Flagge mit Goldmünzen:** Der Wikinger nimmt die abgebildete Anzahl von 1 bis 4 Münzen aus dem Vorrat. Reicht der Vorrat nicht, nimmt er den Rest oder geht leer aus.
- 2 Flagge mit dem eigenen Wikingerbild:** Der Wikinger stiehlt aus jedem anderen Schiff je 1 Goldmünze. Hat ein Schiff keine Münze, gibt es von dort nichts.
- 3 Flagge mit dem Wikingerbild eines Mitspielers:** Der Wikinger klaut bei genau diesem Spieler 1 Münze. Ist dessen Schiff leer, geht er leer aus.

Aufräumen und weiter

Nach dem Bewegen der Chips beziehungsweise nach der Münzverteilung stellst du alle umgefallenen Fässer in Löcher deiner Wahl. Stehengebliebene Fässer bleiben, wo sie sind. Ein ins Wasser gefallener Chip kommt zurück vor das erste Stegfeld, alle anderen Chips bleiben auf ihren Feldern liegen. Dann ist der nächste Spieler dran.

Der Spielzug

- 1 Kugel in das Rampenloch der am besten erreichbaren Dorfecke legen.
- 2 Kugel mit dem Kugelschubser anstoßen, bis mindestens 1 Fass umgefallen ist.
- 3 Für jedes umgefallene Fass den gleichfarbigen Wikingerchip 1 Feld vorrücken, besetzte Felder überspringen, Reihenfolge frei wählen.
- 4 Fällt ein Chip über das Stegende hinaus: Zug sofort beenden und Münzen verteilen, beginnend beim vordersten Wikinger.
- 5 Umgefallene Fässer in beliebige Löcher stellen, ins Wasser gefallen Chip vor das erste Stegfeld zurücklegen.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Du darfst beliebig oft neu anstoßen, solange kein Fass gefallen ist.
- Besetzte Stegfelder werden beim Vorrücken übersprungen.
- Der Zug endet abrupt, sobald ein Wikinger ins Wasser fällt: Noch offene Bewegungen aus umgefallenen Fässern verfallen.
- Der ins Wasser gefallene Wikinger erhält keine Münzen.
- Bei weniger als 4 Spielern sind trotzdem alle 4 Chips und Schiffe im Spiel und werden bei der Verteilung berücksichtigt.
- Die umgefallenen Fässer darf der aktive Spieler nach seinem Zug frei auf die Löcher verteilen.

Spielende und Gewinn

Ist der Vorrat an Münzen restlos aufgebraucht, dürft ihr im gerade laufenden Zug noch ganz normal nach den üblichen Regeln bei den anderen klauen – unmittelbar im Anschluss ist die Partie beendet. Nun zählt jeder die Münzen in seinem Schiff. Den Sieg und den Titel „Häuptling des Wikingertals“ trägt davon, wer am meisten davon vorweisen kann. Steht am Ende ein Wikinger vorn, hinter dem kein Spieler steckt, dann gibt es keinen Sieger – ihr habt alle gemeinsam verloren. Haben zwei die gleiche Münzzahl, entscheidet der Steg: Es siegt, wessen Chip dort am wenigsten weit vorne steht.

Tipps

- Achte darauf, welche Gewinnflagge vor dem Feld liegt, auf dem dein Chip landen würde. Ein Feld mit 4 Münzen ist mehr wert als ein weiterer Schritt nach vorn.
- Du entscheidest die Reihenfolge, wenn mehrere Fässer fallen. Ziehe erst deinen eigenen Chip auf ein gutes Feld und schicke danach eine fremde Farbe ins Wasser.
- Ein Chip weit vorne am Steg ist gefährdet: Schon ein einziges Fass kann ihn ins Wasser befördern.
- Beim Neuaufstellen der Fässer bestimmst du, welche Farben eng beieinanderstehen. Platziere die Fässer so, dass Treffer möglichst dir nützen.
- Halte im Blick, wie voll die Schiffe der anderen sind. Diebstahl-Flaggen bringen nichts, wenn beim Bestohlenen nichts liegt.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn kein Fass umfällt?

Dann darfst du die Kugel erneut anstoßen. Du wiederholst das so lange, bis mindestens 1 Fass gefallen ist.

Was passiert, wenn das Zielfeld auf dem Steg schon besetzt ist?

Besetzte Felder werden übersprungen. Der Chip zieht auf das nächste freie Feld dahinter.

Darf ich die Reihenfolge wählen, wenn mehrere Fässer fallen?

Ja. Du bestimmst selbst, in welcher Reihenfolge du die zugehörigen Wikingerchips bewegst.

Was geschieht mit noch offenen Bewegungen, wenn ein Wikinger ins Wasser fällt?

Der Zug endet sofort. Chips zu umgefallenen Fässern, die du noch nicht bewegt hast, bleiben unverändert liegen.

Bekommt der Wikinger, der ins Wasser gefallen ist, auch Münzen?

Nein. Belohnt werden nur die Wikinger, deren Chips noch auf dem Steg liegen.

Wie spielt man mit 2 oder 3 Spielern?

Alle 4 Wikingerchips liegen am Steg und werden ganz normal bewegt. Die Chips ohne Spieler erhalten ebenfalls Münzen in ihre Schiffe.

Was gilt, wenn der Münzvorrat nicht mehr für die volle Belohnung reicht?

Der Spieler nimmt die restlichen vorhandenen Münzen. Ist gar keine mehr da, geht er leer aus.

Wo kommen die umgekegelten Fässer wieder hin?

Der Spieler, der gerade dran war, stellt sie in Löcher seiner Wahl. Stehengebliebene Fässer bleiben in ihren Löchern.

Wer gewinnt bei Gleichstand?

Der Spieler, dessen Wikingerchip am wenigsten weit auf dem Steg vorgerückt ist.

Kann ein Wikinger ohne Spieler gewinnen?

Ja. Hat bei weniger als 4 Spielern ein herrenloser Wikinger die meisten Münzen, haben alle Spieler verloren.

Informationen zum Spiel

Verlag	HABA
Autoren	Marie Fort, Wilfried Fort
Erscheinungsjahr	2019
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Spiele Bad Rodach (HABA), zuletzt geprüft am 20.08.2026. 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/tal-der-wikinger/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/tal-der-wikinger/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026