



## PRESSEINFORMATION

### Midgard, Ljosalfheim, Muspellsheim: „Die Wikinger Saga“ führt Spieler auf eine abenteuerliche Reise durch die nordischen Sagenwelten

**Berlin, Frühjahr 2020.** Aufruhr in den nordischen Sagenwelten: Die Götter haben die mutigsten Wikinger zu sich nach Asgard gerufen. Diese kämpfen sich mit ihren Mannschaften durch die Lande und über die Meere und nehmen es auf der Suche nach Gold und Ruhm mit gefährlichen Gegnern auf, um den Göttern zur Seite zu stehen: Sie treffen Hexen in den Wäldern Ljosalfheims, trotzen den Gefahren der Feuerwelt Muspellsheim, wagen sich ins Reich der Toten in Helheim oder begegnen den Frostriesen Jötunheims – immer auf der Suche nach Gold und Ruhm. Wer es schafft, nach 8 abenteuerlichen Spielrunden die meisten Siegpunkte zu sammeln, gewinnt „Die Wikinger Saga“ und darf als ruhmreicher Wikingerfürst den Weg ins Land der Götter antreten.



© Schmidt Spiele

Angetrieben vom Ruf der nordischen Götter begeben sich 2 bis 4 Wikingerfürsten ab 12 Jahren in „**Die Wikinger Saga**“ auf eine abenteuerliche Reise durch die neun Welten *Yggdrasils*. In dem Deck-Building-Spiel der beiden rheinhessischen Spielautoren Christian Fiore und Knut Happel müssen sie gefährliche Abenteuer unbeschadet überstehen und dabei Gold und Siegpunkte erbeuten. Doch keine Welt, die es zu erkunden gilt, gleicht der vorherigen und auch die Abenteuer werden immer anspruchsvoller.

Zu Beginn der Reise startet jeder Spieler mit sieben Wikingerkarten und einer Wikingerfigur, die er mit den Karten auf dem Spielplan vorwärtsbewegt und Felder ansteuert, die Belohnungen versprechen. Gleichzeitig gilt es, Felder zu meiden, die Strafen bereithalten. Erbeutete Goldmünzen können dafür genutzt werden, neue Wikinger und Wikingerinnen anzuwerben und damit das eigene Kartendeck mit einer immer stärkeren Mannschaft



aufzuwerten. Doch wichtiger als Gold ist der Ruhm, den sich die Wikinger auf ihrem Weg durch die nordischen Sagenwelten erwerben. Mehrmals im Spiel können die Spieler ihre wertvollsten Krieger nach *Walhalla* zu schicken, so dass ihr Kartendeck auch wieder schrumpft. Mit dem finalen Abenteuer an der Regenbogenbrücke *Bifröst* vor den Toren Asgards, bei dem nur die Wikinger zum Einsatz kommen, welche vorher nach *Walhalla* geschickt wurden, endet die abenteuerliche Reise und der Wikingerfürst mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Das durch ein „Tutorial“ kurz und knapp erklärte Grundspiel lässt sich durch zusätzliches Spielmaterial fast beliebig erweitern und ist modular aufgebaut. Zwar werden immer 8 Abenteuer (also Runden) gespielt, diese lassen sich aber aus 35 verschiedenen Abenteuern von Spiel zu Spiel fast beliebig zusammenstellen. Nach und nach kommen neue und anspruchsvollere Regeln ins Spiel, wobei die Spieler durch die Auswahl der Abenteuer den Anspruch des Spiels und auch die Spieldauer selbst bestimmen können. So wird die Reise durch die Welten der Wikinger bei jedem Spiel eine andere sein. Und: Mit jedem Abenteuer erfahren die Spieler mehr über die Sagen der nordischen Mythologie, die von Grafiker Michael Menzel auf mehr als 250 Karten und Spieltafeln mit eindrucksvollen Illustrationen zum Leben erweckt wurde.

*Typ: Deck-Building-Spiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Christian Fiore & Knut Happel | Spieler:2-4 | Alter: ab 12 Jahren | Zeit: ca. 60 Min. | Preis: 38,49 €*

### Die Autoren:



Als Kommunikationsdesigner hat Christian Fiore bislang sowohl eigene als auch zahlreiche andere Gesellschaftsspiele gestaltet. Seine persönliche Leidenschaft gilt vor allem story-getriebenen Spielen mit außergewöhnlichen Themen und optisch ansprechender Gestaltung. Ideen mit niedriger Einstiegshürde, die ihre Komplexität nach und nach entfalten, haben es ihm hierbei besonders angetan. Knut Happel ist als

© Privat Staatsanwalt im hessischen Darmstadt den Umgang mit

Spielregeln gewohnt. Ihn faszinieren Spiele mit historischem Hintergrund und ansprechender Optik, die mit klaren Regeln eine Vielzahl an interessanten Spielsituationen bieten. Mit DOG Kids haben die beiden Autoren den Spieleklassiker DOG als kindgerechte Version veröffentlicht.

**Bilderlink** (Credits: Schmidt Spiele®):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xnSrNPtE6Ae-tyhLd?e=Mf2Zad>



### **Über Schmidt Spiele®**

*Der Verlag Schmidt Spiele® gehört zu den bekanntesten deutschen Spieleherstellern. Er umfasst die Marken Schmidt Spiele® für Puzzles, Plüsch, Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele, Drei Magier®, die für anspruchsvolle Kinderspiele steht, sowie Selecta® im Bereich Holzspielzeug. Der Grundstein für die Marke Schmidt Spiele® und das Traditionsunternehmen legte 1907 Joseph Friedrich Schmidt mit der Erfindung des Brettspiels Mensch ärgere Dich nicht®. Weitere Klassiker sind Kniffel® und Ligretto®. Daneben umfasst das Portfolio zahlreiche preisgekrönte Kinder-, Familien- und Kennerspiele. 1997 wurde Schmidt Spiele® von der Good Time Holding GmbH mit Unternehmenssitz in Berlin übernommen. Weitere Informationen: [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)*

### **Pressekontakt**



Roaya El Tahwy & Natalie Hurthe  
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin  
Tel.: +49 30 80 93 33 1-07  
E-Mail: [schmidtspiele@biss-pr.de](mailto:schmidtspiele@biss-pr.de)  
Internet: [www.biss-pr.de](http://www.biss-pr.de)