

# NIBELUNGEN

Das spannende Spiel um Helden, Riesen und Schätze  
von Wolfgang Kramer  
für 2 - 5 Spieler ab 10 Jahren

## DIE GESCHICHTE ZUM SPIEL

Die Nibelungensaga endet mit dem Untergang der Nibelungen. Der sagenhafte Nibelungenschatz wurde im Rhein versenkt und von den Fluten hinweggespült.

Hier, wo die Sage endet, beginnt unser Spiel. Es geht um den unermeßlichen Schatz der Nibelungen. Das Geschlecht der Riesen hat den Schatz entdeckt und läßt ihn bewachen. Die Riesen sind so stark, daß sie im Kampf nicht besiegt werden können, wohl aber mit List und Tücke!

Die Spieler stellen Königshäuser dar, die ihre besten Helden aussenden, um die Riesen auszutricksen und den Schatz zu bergen. Sie starten von einem Dorf aus und streifen durch das Land der Nibelungen. Dort finden sie nicht nur Teile des Schatzes, sondern auch vier magische Gegenstände:

- Das Drachenblut • Das Schwert "Balmung
- Die Tarnkappe • Der magische Kristall

Die Helden der verschiedenen Königshäuser einigen sich auf einen ehrenhaften Wettstreit: Wem es als erstem gelingt, einen bestimmten Teil des Schatzes auf die Burg zu bringen, dem soll der ganze Schatz gehören!

## SPIELZIEL

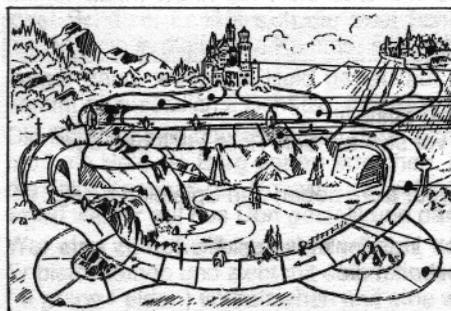
Sieger wird der Held, dem es als erstem gelingt einen großen Teil des sagenhaften Schatzes der Nibelungen auf die Burg zu bringen.

Bei 2 - 3 Spielern müssen dies 40 Schätze sein,

Bei 4 Spielern müssen dies 30 Schätze und

Bei 5 Spielern müssen dies 20 Schätze sein.

## Spielplan



- |                  |          |
|------------------|----------|
| Start            | = Dorf   |
| Ziel             | = Burg   |
| Zielfelder       | = grau   |
| Riesenfelder     | = rot    |
| Innenkreisfelder | = beige  |
| Schutzfelder     | = orange |

## Spielmaterial



2 Riesen



15 Helden



2 Würfel

## 24 Karten



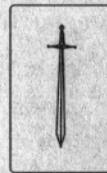
6 Drachenblut  
Tränke



6 Magische  
Kristalle



6 Tarnkappen



6 Schwerter

5 Schatztruhen



60 Edelsteine

36 weiße: Wert = 1 Schatz  
12 gelbe: Wert = 5 Schätze  
12 rote : Wert = 10 Schätze



## Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält **drei Helden** einer Farbe.
- Die Helden werden auf das **Dorf** vor das erste Feld gestellt.
- Jeder Spieler erhält **eine Schatztruhe**, die er so vor sich auf den Tisch stellt daß der Riegel zum Spieler zeigt.
- Die Karten werden in **4 Stapeln**, jede Kartensorte für sich, neben den Spielplan gelegt. Die Bilder zeigen nach oben.
- Je ein **Riese** wird auf die zwei roten "Riesenfelder" imInnenkreis gestellt.
- Ein Spieler schlüpft in die Rolle Alberich's und verwaltet die **Schätze**.

## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Ist ein Spieler am Zug, würfelt er mit beiden Würfeln gleichzeitig.

Mit der Augenzahl **eines** Würfels zieht man **einen** seiner Helden, mit der Augenzahl des anderen Würfels **muß** man **einen** Riesen ziehen. Ein Würfelauge entspricht einer Bewegung um ein Feld.

Alle Figuren werden immer im Uhrzeigersinn gezogen. Es darf immer frei gewählt werden, ob zuerst der Held oder der Riese gezogen wird.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Bewegung der Helden

- Die Helden dürfen alle Felder betreten, nur die roten Felder der Riesen **nicht**.
- Auf den orangen **Schutzfeldern** sind die Helden vor den Riesen sicher. Riesen dürfen diese Felder nicht betreten.  
Das Einbiegen in Schutzfelder bedeutet für die Helden einen Umweg und ist freiwillig.
- Auf einem Feld dürfen **mehrere** Helden stehen. Der erste Held auf einem Feld wird einfach auf das Feld gestellt. Neuankommende Helden werden immer **unter** den untersten Helden gestellt.
- Mehrere Helden auf einem Feld stehen nie nebeneinander, sondern immer übereinander (Stapel). Wer mit seinen Helden, die in einem Stapel stehen, weiterziehen will, nimmt sie einfach aus dem Stapel heraus, egal an welcher Position sie liegen.
- Ein Held darf **nicht** auf oder über ein Feld ziehen, auf dem ein Riese steht.
- Ein Spieler muß in seinem Zug entweder die volle Augenzahl ziehen, **oder** auf das Ziehen eines Helden ganz verzichten.

## Bewegung der Riesen

- Die Riesen bewegen sich nur auf dem Innenkreis,
- Die Riesen dürfen sich gegenseitig nicht ein- oder überholen.

## Schätze finden

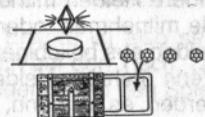
Immer dann, wenn ein Held über ein Schatzfeld zieht, findet er **zwei** Schätze. Er läßt sich die zwei Schätze von Alberich geben und legt sie in die rechte Kammer seiner Schatztruhe.

Immer dann, wenn ein Held **genau** auf ein Schatzfeld zieht, bekommt er zusätzlich 2 Schätze, insgesamt also vier.

Die Schätze sind allerdings erst dann sicher, wenn sie auf die Burg gebracht wurden. Dazu muß ein Held die Burg **genau** erreichen. Alle Schätze der rechten Kammer werden dann in die linke Kammer der Schatztruhe gelegt. Ein Held, der die Burg genau erreicht hat, wird sofort wieder auf das Dorf gestellt und darf im nächsten Zug wieder starten.

**Wer eine zu hohe Augenzahl würfelt, darf nicht in die Burg.**

Er bleibt stehen und zieht mit einem anderen Helden. Ein Held kann auch am Zieleinlauf (= graue Felder) vorbeiziehen und eine weitere Runde drehen.



**Beachte:** Es ist gleichgültig, welche Helden die Schätze gesammelt haben. Wenn ein Held in die Burg kommt, werden alle Schätze der rechten Kammer in die linke gelegt.

**Achtung!** Die Schätze der rechten Schatzkammer können geraubt werden, nur die Schätze in der linken Schatzkammer sind sicher.

### Gefangen werden

Ein Riese nimmt Helden gefangen, wenn er direkt auf oder über das Feld zieht auf dem ein Held steht. Ein gefangener Held muß sofort in das Dorf zurück und kann von dort neu starten. Allerdings nimmt ihm der Riese bei dieser Aktion die **Hälfte seiner Schätze aus der rechten Kammer** ab. Diese Schätze werden an Alberich zurückgegeben. Wenn sich in der rechten Kammer eine ungerade Zahl an Schätzen befindet, wird **abgerundet**.

**Beispiel:** In seiner rechten Schatzkammer befinden sich 10 Schätze als ein Held von einem Riesen gefangen wird. 5 Schätze müssen zum Vorrat zurückgelegt werden. Wird jetzt ein weiterer Held gefangen - die Hälfte von 5 ist 2,5 abgerundet also 2 - müssen 2 Schätze zum Vorrat zurück.

Wenn ein Riese **über** ein Feld zieht auf dem mehrere Helden stehen, wird nur der Held gefangen, der zuoberst auf einem Stapel steht, nicht aber die Helden darunter. In unserer Abbildung ist dies die "Nr.1". Die "Nr.2" ist der nächste gefährdete auf diesem Feld.



Wenn ein Riese jedoch **genau** auf das Feld zieht auf dem mehrere Helden stehen, sind alle gefangen und geben jeweils die Hälfte ihrer Schätze ab, bevor sie ins Dorf zurückgesetzt werden. Dies gilt auch, wenn von einem Spieler mehrere Helden gleichzeitig gefangen werden.

**Beachte:** Es ist gleichgültig, welche Helden die Schätze gesammelt haben. Wenn ein Held gefangen wird, müssen die Schätze in der rechten Kammer seines Spielers halbiert werden.

Die Edelsteinwerte in der Schatztruhe können jederzeit in größere und kleinere Werte umgetauscht werden.

### In Gruppen ziehen

Wenn auf einem Feld mehrere Helden stehen, darf ein Spieler mit seinem Held auch andere Helden mitnehmen. Welche Helden er mitnimmt, ist ihm überlassen. Er kann z.B. alle mitnehmen, oder außer seinen eigenen nur einen, oder gar keinen. Dabei werden die Helden aus beliebigen Positionen im Stapel herausgenommen.

Wenn mehrere Helden eines Spielers auf einem Feld stehen, dürfen diese nicht getrennt werden, es sei denn, der Spieler dem sie gehören, führt die Trennung selbst durch.

Wer mit einer Gruppe zieht muß mindestens **eine eigene** Figur in der Gruppe haben. Er darf auf dem Ankunftsfield die Gruppe beliebig **umstellen**. Er entscheidet, welcher Held in der Gruppenhierarchie ganz nach unten kommt und wer die nächsten Positionen darüber einnimmt.

**Beispiel:** Spieler A würfelt eine drei. Er nimmt "D" mit und setzt "D" über seine Figur.



Auf dem Ausgangsfeld wird "B" direkt auf das Feld gestellt; darüber kommen "C" und nochmals "B".

Wird eine Gruppe über ein Schatzfeld gezogen, erhalten **alle** Helden, die in der Gruppe sind, zwei Schätze von Alberich. Dies gilt auch, wenn die Gruppe auf einem Schatzfeld landet.

Die zusätzlichen zwei Schätze erhält aber nur der Spieler, der am Zug ist, denn sie werden nur einmal vergeben.

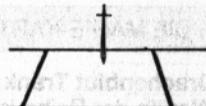
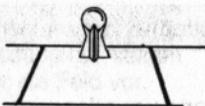
### Besondere Spielplanfelder

Einige Felder haben, wenn man direkt auf ihnen landet, eine besondere Bedeutung:

**Schatzfeld** - Wurde bereits erklärt.

**Riesenfeld** - Alle Helden, die auf ein solches Feld ziehen, sind gefangen, müssen die Hälfte ihrer Schätze an Alberich abgeben und kommen in das Dorf zurück.

Weitere vier Sonderfelder



Drachenblut Trank

Magischer Kristall

Tarnkappe

Schwert

- Wer mit seinem Helden direkt auf eines dieser Felder zieht, erhält eine **Magie-Karte** mit dem entsprechenden Symbol.
- Bei einer Gruppe erhält die **Magie-Karte** nur der Spieler, der am Zug ist.
- Es gibt immer nur eine Karte, auch wenn man mehrere eigene Helden in der Gruppe hat.
- Sind alle Karten eines Feldes vergeben, ist das Feld ohne Bedeutung.

### Die Magie-Karten

Alle vier **Magie-Karten** haben für ihren Besitzer große Vorteile. Der Erwerb ist also sehr empfehlenswert. Die erworbenen Karten legt jeder Spieler offen vor sich auf den Tisch. Die Karten können nur einmal eingesetzt werden. Sie kommen danach wieder neben den Spielplan und können neu erworben werden.

Die Karten können sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt ausgespielt werden und zwar vor oder nach einem Zug. In einem Zug können auch mehrere verschiedene Karten eingesetzt werden, aber nicht mehrere gleiche.

Die Bedeutung der Karten steht jeweils auf der Rückseite der Karten; ausführlicher steht sie in dieser Spielanleitung weiter hinten.

## Spiel-Ende

Das Spiel ist zu Ende, wenn es einem Spieler gelingt, mindestens die geforderte Anzahl an Schätzen als erster in Sicherheit zu bringen.

|                  |            |
|------------------|------------|
| Bei 2-3 Spielern | 40 Schätze |
| bei 4 Spielern   | 30 Schätze |
| bei 5 Spielern   | 20 Schätze |

Dem Spieler, dem dies als erstem gelingt, ist Sieger. Nach der Anzahl Schätze in der linken Schatzkammer richten sich dann die nächsten Plätze.

## VARIANTE

1. Wer auf ein Feld zieht, auf dem schon ein oder mehrere Helden stehen, muß sich oben auf den Stapel von Helden setzen.
2. Wer in einer Gruppe ist, muß beim Ziehen immer alle über seinem Helden platzierten Helden mitnehmen; die unter ihm platzierten Helden muß er zurücklassen. Auf dem Ankunftsfeld dürfen die Positionen im Stapel nicht verändert werden.
3. Die Schwertkarte bekommt eine zusätzliche Funktion: Man darf sich in einem Stapel an eine beliebige Position setzen, auch wenn dieser Stapel nicht gezogen wird, und man selbst nicht an der Reihe ist.

## DIE MAGIE-KARTEN (Ausführliche Beschreibung)

### Drachenblut Trank

Wer an der Reihe ist, kann eine Drachenblut-Karte vor oder nach seinem eigentlichen Zug ausspielen und ist damit berechtigt, mit einem beliebigen seiner Helden 1 bis 3 Felder vorzurücken. Wenn das neue Feld eine besondere Bedeutung hat, ist es voll gültig.

### Tarnkappe

Diese Karte schützt, wenn ein Riese einen Helden durch Überholen gefangen nimmt. Der Spieler gibt diese Karte ab und sein Held darf auf seinem Feld stehen bleiben. Bei einer Gruppe erstreckt sich der Schutz auf alle Helden der Gruppe.

Diese Karte bietet keinen Schutz, wenn der Riese direkt auf das Feld zieht, auf dem ein Held oder eine Gruppe steht.

Die Karte kann jederzeit ausgespielt werden, auch wenn man nicht an der Reihe ist.

### Magischer Kristall

Diese Karte beeinflusst die Riesen. Sie kann auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden:

#### 1. Zum Stoppen eines Riesen

Man darf jederzeit, auch wenn man nicht an der Reihe ist, das Ziehen eines Riesen stoppen. Die für einen Riesen vorgesehene Würfelzahl verfällt. Der Riese bleibt stehen. Dies gilt nur für einen Würfelwurf. Die Karte kann vor, nach oder während des Ziehens ausgespielt werden, aber nur solange der Spieler noch an der Reihe ist.

#### 2. Zum Beschleunigen eines Riesen

Wer an der Reihe ist, darf zusätzlich zu den gewürfelten Augen einen Riesen um weitere 1 bis 3 Felder weiterziehen. Wird dadurch ein fremder Held gefangen, erhält der Spieler 2 Schätze vom Vorrat in seine rechte Schatzkammer.

Werden von 2 verschiedenen Spielern bei einem Zug je eine Kristall-Karte ausgespielt, ist nur die zuerst ausgespielte gültig. Werden beide gleichzeitig ausgespielt, hat die Karte von dem Spieler Gültigkeit, der an der Reihe ist, bzw. der als nächster an die Reihe kommt.

## Schwert "Balmung"

Mit dieser Karte kann ein Mitspieler beeinflusst werden. Die Karte kann auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden:

### 1. Zum Wegnehmen von Schätzen

Wer mit einem Helden auf ein Feld zieht, auf dem bereits ein oder mehrere Helden stehen, darf (gegen Abgabe dieser Karte) einem dieser Helden zwei Schätze aus dessen rechter Schatzkammer wegnehmen und in seine legen, sofern der betroffene Spieler zwei Schätze hat. Das gleiche gilt, wenn ein Held aus einer Gruppe wegzieht. In diesem Fall muß er diese Karte vor seinem Zug ausspielen.

### 2. Zum Mitnehmen von Helden

Man kann von einem Mitspieler, der an der Reihe ist, verlangen (gegen Abgabe dieser Karte), daß er einen oder mehrere meiner eigenen Helden mitnimmt. Voraussetzung: Meine Helden befinden sich in einer Gruppe, aus der der Mitspieler wegzieht.

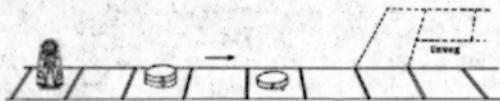
Wenn auf diese Weise eine Gruppe ins Ziel kommt, sind die Schätze aller ins Ziel gekommenen sicher.

Diese Karte kann gleichzeitig von mehreren Spielern ausgespielt werden.

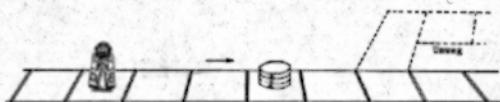
## Beispiele

### Beispiel für zwei komplette Spielzüge

Ausgangssituation: A ist an der Reihe und dann B. A würfelt eine Zwei und eine Eins.

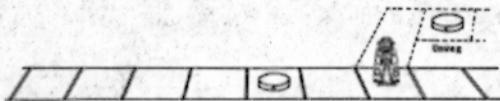


A zieht als Gruppe mit zwei Augen zu B, stellt C unter B und zuunterst seinen Held. Den Riesen rückt er ein Feld vor.



Jetzt ist B an der Reihe und würfelt eine Fünf und eine Vier.

Er zieht seinen Helden mit der Vier auf ein Schutzfeld. Dadurch wird C zum Oberhaupt der Gruppe, die B verlassen hat. Dann rückt B den Riesen fünf Felder weiter und fängt dabei C. Hätte A im ersten Zug C nicht mitgenommen, so wäre jetzt A gefangen worden.



## Taktische Tips

### 1. Eine Gruppe mit zwei eigenen Helden bilden

Wem dies gelingt, der gewinnt enorm an Geschwindigkeit. Jedesmal, wenn er über ein Schatzfeld zieht, erhält er vier Schätze. Kommt er direkt auf ein Schatzfeld, erhält er sechs Schätze (die zusätzlichen 2 Schätze erhält man auf einem Schatzfeld nur einmal).

### 2. Mitnehmen von fremden Helden

Durch das Mitnehmen von fremden Helden in einer Gruppe, kann sich ein Spieler besser schützen. Dies sollte besonders im Spiel mit vier oder fünf Teilnehmern beachtet werden. Bei zwei oder drei Spielern ist dies weniger zu empfehlen.

### 3. Magie-Karte: Drachenblut Trank

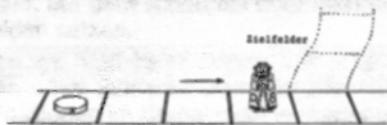
Jeder Spieler sollte versuchen, ein bis zwei Drachenblut-Karten zu ergattern, auch wenn dadurch der eigene Held gefangen wird (letzteres ist allerdings nur dann empfehlenswert, wenn man keine Schätze in der rechten Schatzkammer hat).

Diese Karte setzt man am günstigsten ein, um mit ihr ins Ziel oder auf ein Schutzfeld zu kommen.

### 4. Günstiges Einsetzen von Magie-Karten

Dies hängt immer von der Spielsituation ab.

Beispiel 1: Spieler A steht 5 Felder vor dem Ziel und 3 Felder hinter einem Riesen. Er besitzt einen magischen Kristall und eine Drachenblut-Karte. Er würfelt eine "Eins" und eine "Drei". Er zieht den Riesen zuerst um 1 Feld weiter, spielt dann den magischen Kristall aus und zieht den Riesen 3 Felder weiter, damit er mit seinem Held ins Ziel kann. Jetzt spielt er seine Drachenblut-Karte aus, rückt seinen Helden zwei Felder weiter (nicht drei, sonst würde er auf das Riesenfeld kommen) und zieht dann mit den drei Würfelaugen auf die Zielfelder.



Beispiel 2: Spieler A ist an der Reihe. Er besitzt ein Schwert. Er würfelt eine "Eins" und eine "Zwei". Er zieht mit seinem Helden unter "B" und rückt den Riesen 1 Feld vor. Wenn "B", der als nächster an der Reihe ist, ins Ziel geht, spielt "A" seine Schwert-Karte aus und läßt sich mitnehmen.



Beispiel 3: "A" besitzt einen magischen Kristall. "B" ist an der Reihe. Er hat "Drei" und "Fünf" gewürfelt. Als "B" den Riesen 3 Felder vorziehen will, um ins Ziel zu kommen, spielt "A" seinen magischen Kristall aus und stoppt den Riesen. "B" kann deshalb nicht ins Ziel ziehen.



Beispiel 4: "A" ist an der Reihe. Er hat eine "Drei" und eine "Fünf" gewürfelt. Er hat sich einen ganz gemeinen Zug ausgedacht, um seinen Mitkonkurrenten "B" loszuwerden. Er zieht als Gruppe mit beiden Helden 3 Felder, setzt "A" aufs Feld und "B" darüber. Dann zieht er 5 Felder mit dem Riesen und fängt dabei "B".

