

ALTER  
AB **10+**



# V I K I N G S™

# Risiko

DIE EROBERUNG EUROPAS

---

INHALT:

SPIELPLAN, 5 WIKINGERSTÄMME, 42 GEBIETSKARTEN,  
10 GÖTTERKARTEN, 10 RAUBZUGSKARTEN, 1 ENDE-DER-  
WIKINGERZEIT-KARTE, 1 ÜBERSICHTSKARTE, 5 WÜRFEL.

# Risiko

DIE EROBERUNG EUROPAS



Europa: Die Wikingerzeit. Der Kontinent hat in der Vergangenheit viele Schlachten erlebt, aber keine war so brutal wie der kommende 250-jährige Eroberungsfeldzug. Ragnar Lothbrok, unzufrieden mit der Herrschaft seines Hauptlings, beschließt, die Ozeane per Boot zu überqueren und neue, reichere Zivilisationen zu entdecken. Jetzt sind Sie an der Reihe, sich in den Kampf zu stürzen und diese neue Welt an seiner Seite zu erobern.

Spielen Sie als einer von fünf verschiedenen Wikingerstämmen, während Sie versuchen, in die neun Regionen Europas einzufallen und diese zu erobern. Erst wenn jeglicher Widerstand ausgemerzt ist, können Sie Ihr Recht einfordern und Herrscher der Wikingerzeit werden.

Während Sie um die Vorherrschaft kämpfen, kämpfen die gegnerischen Stämme darum, Sie aufzuhalten. Wenn Ihr Stamm vor dem Ende der Wikingerzeit nicht siegreich ist, dann ist der Kampf vorbei, und alle Stämme müssen sich zurückziehen, während das Christentum durch das Land fegt.

Mit speziellen Götterkarten, die Ihre Truppen stärken oder Ihre Pläne ruinieren können, und speziellen Raubzugskarten, mit denen Sie strategische Festungen erobern und neue Krieger erhalten können, ist diese Ausgabe von Risiko ein epischer Kampf um die Kontrolle über Europa ... und seine riesigen Reichtümer.

## WIE FUNKTIONIERT RISIKO VIKINGS?

Ganz einfach – Sie platzieren die Krieger Ihres Stammes in einem Gebiet, um es zu kontrollieren. Zu Beginn jeder Runde erhalten Sie mehr Krieger, die Sie auf dem Spielbrett in diesen Gebieten aufstellen können. Je mehr Sie kontrollieren, desto mehr Krieger erhalten Sie! Nutzen Sie Ihren Stamm, um andere Spieler anzugreifen und ihre Gebiete zu erobern.

Am Ende Ihres Zuges müssen Sie Ihren Stamm und Ihr Langschiff manövrieren, um Ihre Gebiete zu verteidigen und sich auf den nächsten Angriff vorzubereiten. Ziehen Sie Karten, wenn Sie können, Fordern Sie das Glück heraus, indem Sie zu Beginn oder in jedem Ihrer Spielzüge eine Götterkarte spielen und basierend auf Ihren Raubzugskarten strategische Entscheidungen darüber treffen, in welche Gebiete Sie eindringen wollen, wenn Sie mehr Truppen gewinnen möchten.



# EIN BLICK AUF DAS SPIEL

GBIETE SIND DURCH GRENZEN  
ODER EINE SCHWARZE  
SEESTRAÙE VERBUNDEN.

## RAUBZÙGE



## LEGENDE

Das Spielbrett ist eine Landkarte, die in 42 Gebiete unterteilt ist, die durch eine Grenze oder eine schwarze Seestraße miteinander verbunden sind. Während des Spiels greifen Stämme über diese Gebietslinien feindliche Stämme an. Die Gebiete sind in 9 Regionen unterschiedlicher Farben gruppiert. Wenn Sie zu Beginn einer Runde eine ganze Region kontrollieren, erhalten Sie Bonus-Krieger. Wenn Sie am Anfang des Spiels eine Raubzugskarte erhalten, können Sie entscheiden, ob Sie den Raubzug abschließen möchten, um Bonus-Krieger zu erhalten.

Wenn die Karte "Ende der Wikingerzeit" während des Spiels vom Gebietskartenstapel gezogen wird, ist das Spiel sofort beendet und alle Spieler müssen ihre Gebiete zusammenzählen. Der Spieler mit den meisten Gebieten gewinnt.



Es gibt 5 verschiedene Stämme und jeder Stamm hat 3 verschieden große Spielfiguren. Der Wikingerkrieger ist eine Einheit, der Wikingerreiter sind drei Einheiten und Thors Hammer sind zehn Einheiten. Sie können jederzeit im Spiel 5 Krieger für einen Reiter oder 10 für einen Hammer (oder umgekehrt) eintauschen, um die Bewegung für größere Stämme zu erleichtern oder um im Kampf verlorene Krieger zu ersetzen.

Die Langschiff-Spielfigur wird in der Aufbauphase auf das Spielbrett gestellt und während der Angriffsphase Ihres Zuges benutzt. Sie können wie üblich einen Angriff aus dem Gebiet, in dem das Langschiff während der Bewegungsphase der letzten Runde platziert wurde, auf ein anderes Küstengebiet auf dem Spielplan durchführen. Wenn Sie gewinnen, bleibt das Langschiff im angegriffenen Gebiet. Wenn Sie verlieren, muss es in das Gebiet, von dem der Angriff ausging, zurückkehren.

## DIE WÜRFEL



**ANGRIFFSWÜRFEL**

**VERTEIDIGUNGSWÜRFEL**

Sie würfeln mit den schwarzen Würfeln, wenn Sie ein Gebiet angreifen und mit den roten Würfeln, wenn Sie eins verteidigen.

## DIE KARTEN



## GEBIETSKARTEN

Jede dieser Karten zeigt ein Gebiet und 1 oder 2 Sterne. Während des Spiels sammeln Sie diese Karten, indem Sie Gebiete erobern und sie dann verwenden, um zu Beginn Ihres Zuges mehr Krieger zu erhalten. Jeder Spieler sammelt Karten, die er aus dem Hauptstapel zieht.

## RAUBZUGSKARTEN

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 2 Raubzugskarten. Diese zeigen ein bestimmtes Gebiet oder Gebiete, die erobert werden müssen, um den Raubzug abzuschließen. Wenn Sie erfolgreich sind, erhalten Sie Bonus-Krieger. Sie müssen den Raubzug aber nicht durchführen – Sie können wählen, ob es strategisch klug ist. Nach einem erfolgreichen Raubzug werden Krieger im nächsten Zug des Spielers auf den Spielplan gelegt.



## GÖTTERKARTEN

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 2 Götterkarten. Die Götterkarten verstärken entweder Ihre Krieger, lassen Sie Krieger verlieren oder geben Ihnen einen Vorteil beim Angreifen / Verteidigen. Wenn eine Karte Sie Krieger verlieren lässt, müssen Sie sie sofort ausspielen. Die anderen Karten sagen Ihnen, ob Sie sie in Ihrem nächsten Spielzug spielen müssen oder wann immer Sie möchten.

## SPIELREGELN 2-5 SPIELER

Wenn Sie zuvor schon Risiko gespielt haben, wird Ihnen vieles bekannt sein, aber es gibt einige Änderungen und Ergänzungen in der Vikings-Ausgabe. Nehmen Sie sich also die Zeit, diese Regeln gründlich zu lesen. Wenn Sie mit 2 Spielern spielen, sollten Sie diesen Abschnitt dennoch zuerst lesen, bevor Sie die 2-Spieler-Regeln am Ende dieser Spielregel lesen.

### SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt einen Wikingerstamm in seiner Lieblingsfarbe und legt ihn der Größe nach sortiert vor dem Spielbrett ab. Das ist Ihr Kriegerstapel.
2. Entscheiden Sie, wer als Erster dran ist. Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn.
3. Mischen Sie die 42 Gebietskarten und teilen Sie sie an alle Spieler aus. Wenn die Kartenverteilung ungleichmäßig ist (in einem 4- oder 5-Spieler-Spiel), vergewissern Sie sich, dass die Spieler, die als letztes dran sind die überzähligen Karten haben.
4. Die Spieler schauen sich ihre Karten an und platzieren ihre Krieger in den Gebieten, die ihnen ausgeteilt wurden. Platzieren Sie einen Krieger für eine 1-Stern-Karte und 2 Krieger für eine 2-Sterne-Karte. Zu diesem Zeitpunkt dürfen Sie nur die Krieger benutzen.
5. Legen Sie alle Gebietskarten und die Karte "Ende der Wikingerzeit" zusammen in einen Stapel und mischen Sie diesen. Legen Sie diesen verdeckt neben den Spielplan.
6. Nehmen Sie die Raubzugskarten und mischen Sie sie. Teilen Sie dann jedem Spieler 2 davon aus. Sehen Sie sich die Karten an, halten Sie sie aber geheim.
7. Nehmen Sie die Götterkarten und mischen Sie sie. Teilen Sie dann jedem Spieler 2 davon aus. Diese Karten sollten erstmal verdeckt bleiben. Schauen Sie sich die Karten NICHT an.

# SPIELABLAUF

Das Ziel des Spiels ist es, der erste Spieler zu sein, der die meisten Gebiete kontrolliert, bevor die Karte „Ende der Wikingerzeit“ gezogen wird, oder alle 42 Gebiete zu erobern, bevor dies geschieht. Jedes Ergebnis macht Sie zum Gewinner des Spiels.

Was Sie während Ihres Zuges machen:

Bei jedem Zug:

- 1) Platzieren Sie Ihre Krieger.
- 2) Greifen Sie an.
- 3) Manövrieren Sie Ihre Krieger und Langschiff.
- 4) Ziehen Sie eine Karte (wenn Sie können).

## 1. PLATZIEREN SIE IHRE KRIEGER

Entscheiden Sie sich, wie viele neue Krieger Sie auf dem Spielplan platzieren möchten. Sie erhalten in jeder Runde immer 3 neue Krieger, aber wenn es gut läuft, erhalten Sie Bonus-Krieger. Wenn Sie mehr als 5 Bonus-Krieger erhalten, ist es besser, die Reiter anstatt der Krieger zu verwenden. Jetzt ist es auch an der Zeit, eine Götterkarte umzudrehen, wenn Sie das möchten.



## GEBIETE KONTROLLIEREN

Je mehr Gebiete Sie kontrollieren, desto mehr Krieger erhalten Sie. Sie erhalten einen Bonus-Krieger für die Kontrolle von 12-14 Gebieten, 2 für 15-17 und so weiter. Sehen Sie sich die Legende unten auf dem Spielplan an, um zu sehen, wie viele Bonus-Krieger Sie erhalten können.





## REGIONEN KONTROLLIEREN

Wenn Sie jedes Gebiet in einer Region kontrollieren, erhalten Sie auch Bonus-Krieger. Die Anzahl der Krieger, die Sie für die Kontrolle einer Region erhalten, wird auf der Legende unten rechts auf dem Spielplan angezeigt. Sie erhalten diese in jeder Runde, solange Sie die Region kontrollieren. Es ist eine gute Strategie, Regionen zu Beginn eines Zuges zu kontrollieren, um zusätzliche Krieger zu erhalten, oder zu verhindern, dass andere Spieler die volle Kontrolle über eine Region haben, um die Anzahl neuer Krieger zu reduzieren, auf die diese Anspruch haben.

## RAUBZÜGE ABSCHLIESSEN

Zu Beginn des Spiels erhalten Sie zwei Raubzugskarten. Wenn Sie sich entscheiden, einen Raubzug abzuschließen und erfolgreich sind, haben Sie möglicherweise Anspruch auf weitere Bonus-Krieger. Jede Raubzugskarte hat ein oder mehrere Gebiete. Sie beenden einen Raubzug einfach, indem Sie die Kontrolle über das/die betreffende/n Gebiet/e erhalten – zum Beispiel, wenn Sie zu Beginn des Spiels die Raubzugskarte "Erobern Sie Sachsen" erhalten und Sie Sachsen erobern, erhalten Sie zu Beginn Ihres nächsten Zuges 2 zusätzliche Krieger. Sie können nur zusätzliche Krieger für dieses Gebiet erhalten, wenn Sie eine Raubzugskarte haben, und die Karte kann nur einmal pro Spiel benutzt werden.



## GÖTTERKARTEN

Sie müssen nicht beide in jedem Spiel umdrehen. Während der Phase "Platzieren Sie Ihre Krieger" können Sie während Ihres Zuges eine Ihrer Götterkarten umdrehen. Dies könnte Ihnen einige zusätzliche Krieger geben, die Sie Ihrem Stamm hinzufügen können, aber passen Sie auf: Es könnte auch dazu führen, dass Sie Krieger auf dem Spielbrett verlieren. Einige Götterkarten müssen sofort gespielt werden, aber einige können auch später im Spiel während eines Angriffs oder einer Verteidigung gespielt werden. Sie müssen die Götterkarte nicht bei jeder Runde umdrehen – nur wenn Sie möchten.



## KARTEN EINTAUSCHEN

Sie sammeln in jeder Runde Gebietskarten, wenn Sie Gebiete erobern. Jede Karte hat 1 oder 2 Sterne. Sie können diese während Ihres Zuges gegen Krieger eintauschen. Die Grafik "KRIEGER FÜR KARTEN" auf dem Spielplan zeigt Ihnen, wie viele Krieger Sie erhalten, wenn Sie Sterne sammeln. Es ist eine gute Idee, Ihre Karten zu sammeln und sie in einem kritischen Moment für viele Krieger einzulösen. Der Standort auf den Karten, die Sie sammeln, entspricht nicht den von Ihnen eroberten Gebiete. Das Eintauschen einer Gebietskarte bedeutet nicht, dass Sie dieses Gebiet verlieren.

## 2. ANGRIFF

Angriff ist der Hauptteil Ihres Zuges. Dies ist der Zeitpunkt, an dem Sie entscheiden, wo Sie angreifen, wen Sie angreifen wollen und wann Sie aufhören sollten. Sie können mehrmals oder so wenig wie möglich angreifen – wie Sie möchten.

### WAHLEN SIE EIN GEBIET

Wählen Sie ein Gebiet, das Sie kontrollieren, und greifen Sie einen Gegner an, der durch eine Grenze verbunden ist, oder greifen Sie, falls in diesem Gebiet während Ihres vorherigen Zuges ein Langschiff platziert wurde, irgendein Küstengebiet an. Sie können gleichzeitig nur 1 Gebiet angreifen und nur von 1 Gebiet gleichzeitig angreifen. Sie können ein Gebiet, das nicht verbunden ist, nur angreifen, wenn Sie ein Langschiff benutzen.



## ANRÜCKEN

Verschieben Sie die Anzahl der Krieger, mit denen Sie angreifen möchten, über die Linie (oder auf dem Seeweg, wenn Sie das Langschiff verwenden) in das verteidigende Gebiet. Sie können so viele Krieger schicken, wie Sie möchten, jedoch muss mindestens 1 Krieger in Ihrem Gebiet zur Wache stehenbleiben. Wenn Sie zum Beispiel 3 Krieger in einem Gebiet haben, dürfen Sie nur mit 2 angreifen. Der Verteidiger benutzt alle seine Krieger, um ein Gebiet zu verteidigen, und der Kampf dauert, bis das Gebiet erobert ist oder der Angreifer sich zurückzieht. Wenn ein Langschiff verwendet wird, muss es in das angreifende Gebiet zurückkehren, aus dem es gesegelt ist.

## ANGRIFFSBEISPIEL



Der rote Stamm greift Dalriada aus Cumbria mit 3 Kriegern an und lässt 1 zurück, um Wache zu halten. Dalriada verteidigt mit 2 Kriegern.

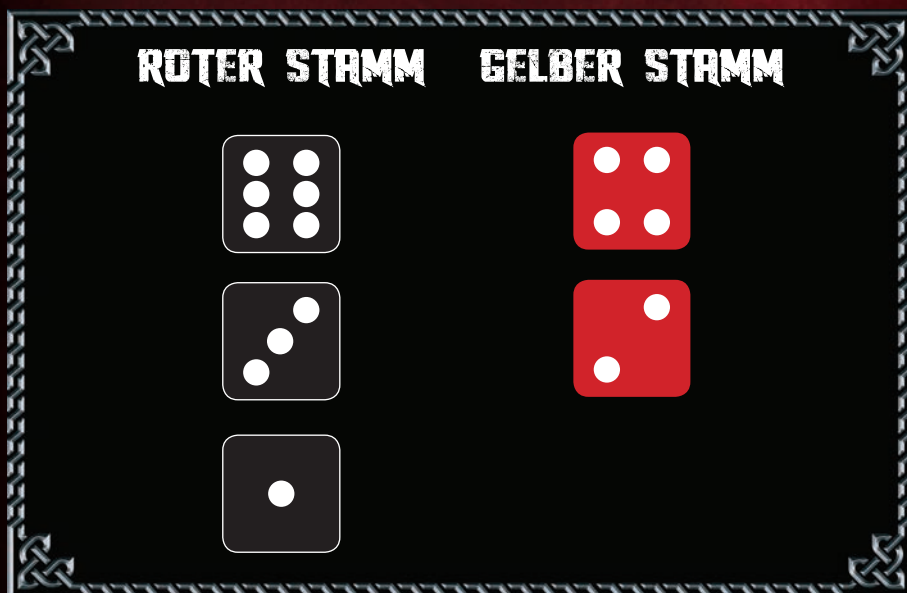
## WÜRFELN

Der angreifende Stamm würfelt für jeden Krieger einen schwarzen Würfel – maximal 3. Auch wenn Sie mit 6 Krieger angreifen, würfeln Sie mit 3 Würfeln. Wenn Sie einen Krieger verlieren und weiter mit 5 angreifen, benutzen Sie immer noch 3 Würfel. Sie verringern die Anzahl der Würfel nur, wenn Ihre angreifenden Truppen unter 3 fallen. Der verteidigende Stamm würfelt für jeden Krieger einen roten Würfel, maximal 2. Die Würfel werden gleichzeitig gewürfelt.

## KAMPF

Reihen Sie die Würfel aneinander, vom höchsten Ergebnis bis zum niedrigsten, und betrachten Sie jedes Paar. Wenn die Angriffswürfel höher als die Verteidigungswürfel sind, entfernen Sie einen verteidigenden Krieger vom Spielplan. Wenn die Verteidigungswürfel höher oder gleich sind, wird einer der angreifenden Krieger vom Spielplan entfernt.

Wenn alle verteidigenden Krieger besiegt sind, gewinnt der angreifende Stamm das Gebiet. Wenn das besiegte Gebiet eine Küstenlinie mit einem feindlichen Langschiff hat, wird es im Kampf versenkt und für den Rest des Spiels vom Spielplan entfernt. Seien Sie vorsichtig, wo Sie den Anker auswerfen!



## KAMPFBEISPIEL



Der rote Stamm würfelt mit 3 schwarzen Angriffswürfeln und der gelbe Stamm würfelt mit 2 roten Verteidigungswürfeln. Die Würfel werden vom höchsten bis zum niedrigsten Wert aneinander gereiht. Schwarz 6 schlägt rot 4, also verliert der gelbe Stamm 1 Krieger. Schwarz 3 schlägt rot 2, sodass der gelbe Stamm seinen anderen Krieger verliert und der rote Stamm das Gebiet gewinnt. Wenn der gelbe Stamm eine 3 oder höher gewürfelt hätte, hätte der rote Stamm einen Krieger verloren und müsste entscheiden, ob er weiter angreift.

Bei jedem Angriff wird normalerweise 1 zusätzlicher Würfel übrig bleiben. Der angreifende Stamm kann die höheren 2 Zahlen wählen und den dritten Würfel ignorieren.

Der angreifende Stamm kann so lange angreifen, wie er will – bis das Gebiet erobert wird oder er sich zurückzieht oder geschlagen wird. Sie würfeln mit 3 und 2 Würfeln, bis Sie weniger Krieger haben – d. h, wenn Sie mit nur 2 Kriegern angreifen, würfeln Sie nur mit 2 Würfeln.

## WEITERE ANGRIFFE

Wenn der Angriff erfolgreich war oder Sie sich zurückziehen, können Sie mit dem gleichen Prozess wie auf den vorigen Seiten weitere Gebiete angreifen. Wenn Sie bei einem Angriff geschlagen werden und alle Ihre Krieger verlieren, können Sie keine weiteren Angriffe mehr ausführen.

### GÖTTERKARTEN

Vergessen Sie bei einem Angriff oder beim Verteidigen nicht, dass Sie Götterkarten haben, die Sie im Kampf benutzen können. Sie dürfen in diesem Stadium die Götterkarten nicht umdrehen. Dies können Sie nur während der "Platzieren Sie Ihre Krieger"-Phase während Ihres Zuges tun. Aber wenn Sie eine Karte umgedreht und aufbewahrt haben, können Sie sie während des Kampfes benutzen.



## 3. MANÖVRIEREN SIE IHREN STAMM

Sobald der Angriff beendet ist, können Sie ein Verstärkungsmanöver durchführen. Die Stämme können sich von einem Gebiet zu einem anderen bewegen, das Sie kontrollieren – vorausgesetzt, es wird durch eine Grenze (oder ein Gebiet mit einem Langschiff, auf das es während Ihres letzten Zuges gelegt wurde) verbunden und Sie kontrollieren die Gebiete dazwischen. Nehmen Sie so viele Krieger wie Sie wollen von einem Gebiet, lassen Sie mindestens einen Krieger zurück und legen Sie sie in einem angrenzenden Gebiet an. Sie können nur eine solcher Bewegungen ausführen.

# BEISPIEL EINES MANÖVERS



Der rote Stamm wählt, Verstärkungen aus Gwynedd nach Ostanglien zu senden, da Ostanglien wahrscheinlich vom blauen Stamm angegriffen wird. Der rote Stamm kontrolliert Nord-Humbrien und Mercien, sodass ihre Krieger sich in diesen Gebieten neu verteilen können. Wenn der rote Stamm Mercien nicht kontrollieren würde, könnten sie das nicht tun.



Der Rote Stamm beschließt, Verstärkungen von Shetland nach Telemark zu schicken. Sie können das tun, weil ihr Langschiff in Shetland ist und sie beide Gebiete kontrollieren.

## 4. ZIEHEN SIE EINE KARTE (WENN SIE KÖNNEN)

Sie können nun für jedes von Ihnen eroberte Gebiet eine Karte aus dem Gebietskartenstapel ziehen und sie Ihrer Hand hinzufügen. Dies wird jedoch nicht mit dem gerade eroberten Gebiet übereinstimmen. Wenn Sie kein Gebiet gewonnen haben, können Sie keine Karte ziehen.

### DAS SPIEL GEWINNEN

Sie gewinnen das Risiko Vikings, indem Sie die meisten Gebiete kontrollieren, wenn das Spiel endet, oder indem Sie jedes Gebiet kontrollieren.

Das Spiel endet normalerweise, wenn die Karte zum "Ende der Wikingerzeit" gezogen wird.

Sobald die Karte zum "Ende der Wikingerzeit" gezogen wird, ist das Spiel zu Ende. Die Spieler müssen dann ihre kontrollierten Gebiete zählen. Der Spieler mit den meisten Gebieten ist der SIEGER!

Wenn ein Spieler alle Gebiete kontrolliert, kann er seinen Platz auf dem Thron als Eroberer Europas einnehmen!

Alle Karten, Würfel und Krieger werden nun zurück in die Box gelegt und sind bereit für die nächste Invasion!

### SPIELVARIANTEN :

Für ein längeres und komplexeres Spiel können Sie wählen, die Karte "Ende der Wikingerzeit" nicht zu verwenden, was bedeutet, dass das Spiel fortgesetzt wird, bis ein Stamm alle Gebiete erobert. In dieser Version des Spiels können Ihnen die Gebietskarten ausgehen, sodass Sie den Ablagestapel neu mischen und in einen neuen Stapel legen müssen, aus dem Sie dann wieder ziehen können.

## 2-SPIELER-SPIEL

In einem 2-Spieler-Spiel sind immer noch 5 Stämme im Spiel, obwohl es nur 2 Spieler gibt. Jeder Spieler kontrolliert einen Stamm und die anderen 3 bleiben neutral. Sofern nicht anders angegeben, gelten in einem 2-Spieler-Spiel die Regeln für ein Risiko-Spiel für 3-5 Spieler.

Das Ziel eines 2-Spieler-Spiels ist es, die meisten Gebiete zu kontrollieren, wenn die Karte „Ende der Wikingerzeit“ gezogen wird, oder den anderen Spieler zu eliminieren.

### SPIELVORBEREITUNG

- 1) Die 2 Spieler wählen einen Stamm in ihrer Lieblingsfarbe und die restlichen 3 Farben bleiben neutral.
- 2) Mischen Sie die Gebietskarten und teilen Sie jedem Spieler 12 Karten aus. Sehen Sie sich die Karten an und platzieren Sie 1 oder 2 Krieger in die entsprechenden Gebiete auf dem Spielplan.
- 3) Teilen Sie für jeden der neutralen Stämme 6 Karten aus und platzieren Sie deren Krieger auf die gleiche Weise auf dem Spielbrett.
- 4) Mischen Sie die Gebietskarten erneut und legen Sie sie dann für jeden neutralen Stamm 3 Karten an die Seite des Spielplans. Verteilen Sie 1 Krieger pro Stamm auf die Stapel, so dass jeder neutrale Stamm einen Stapel von 3 hat. Legen Sie die restlichen Gebietskarten auf einen Stapel.
- 5) Teilen Sie jedem Spieler 1 Raubzugskarte aus.
- 6) Teilen Sie jedem Spieler 3 Götterkarten aus.

Spielen Sie dann genauso wie in einem 3-5-Spieler Spiel, mit einer Ausnahme. Bei jedem Zug müssen 3 Krieger zu einem neutralen Stamm hinzugefügt werden.

Die Krieger können in 1, 2 oder 3 Gebieten hinzugefügt werden, aber Krieger können nicht zu mehr als einer neutralen Armee hinzugefügt werden.

### EINEN NEUTRALEN STAMM EROBERN

Wenn Sie das letzte Gebiet erobern, das von einem neutralen Stamm kontrolliert wird, erhalten Sie die 3 Karten, die zu Beginn des Spiels unter dessen farbigen Kriegern platziert wurden. Fügen Sie sie Ihrer Hand hinzu und tauschen Sie sie ein, wann immer Sie möchten.

V I K I N G S™



VIKINGS © 2013-2018 TM Productions Limited/T5 Vikings Productions Inc. (I-V).  
All Rights Reserved. An Ireland-Canada Co-Production. VIKINGS is a trademark of TM  
Productions Limited. ©2018 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Rights Reserved.

Farben und Inhalte können von den hier gezeigten abweichen. Während alle Anstrengungen  
unternommen wurden, historische Genauigkeit einzuhalten, zeigt das Design des Spiels die  
fiktive Welt der Originalserie Vikings.

RISK is a trademark of Hasbro and is used with permission. © 2018 HASBRO. All rights reserved.  
Hergestellt von Winning Moves International Ltd, 7 Praed Street, London W2 1NJ, UK.

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

Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.

Licensed by:



Z00081000