

Vikings

Michael Kiesling

Gracze dowodzą małymi grupami wikingów aby odkryć wyspy leżące nieopodal ich krainy. Po tym jak wyspa zostanie odkryta rzemieślnicy oraz arystokraci zasiedlają wyspę aby zapoczątkować swoją osadę. W celu zabezpieczenia nowo odkrytych wysp przed atakami gracze mogą rozmieścić swoich wojowników-wikingów pomiędzy ich nowymi wyspami a zbliżającymi się statkami, co też może się przyczynić do zdobycia sławy i złota. Wygrywa gracz, który po 6 rundach okaże się najlepszym przywódcą!

Zawartość

- 1 plansza z kołem (instrukcja montażu na stronie 6)



- 8 znaczników graczy (po 2 w kolorach kości słoniowej, pomarańczowym, jasno-brązowym i brązowym)



- 1 figurka gracza rozpoczynającego



- 1 woreczek płócienny (do przechowywania wikingów)



- 4 bazy graczy (ojczyzna)



- 4 plansze pomocy gracza



przód tył

- 78 wikingów (po 13 w każdym z kolorów: niebieski = rybak, żółty = złotnik, zielony = zwiadowca, czerwony = arystokrata, czarny = wojownik, szary = żeglarz)



- 76 płytek (62 płytki wysp i 14 płytek statków) pośród których są 4 płytki startowe o zróżnicowanej grafice na rewersie



21 5 5 5 5 21 3 4 4 3 tył płytki



przód i tył płytki startowej

- 25 płytek specjalnych do wersji zaawansowanej (zasady na dodatkowych stronach)



tył płytki

- ta instrukcja
- dodatkowe strony z wersją zaawansowaną

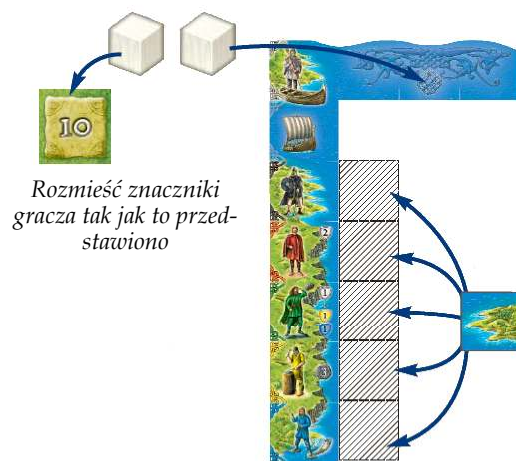
Przygotowanie

Każdy z graczy bierze i umieszcza w swoim obszarze gry (przed nim na stole):

- 1 bazę gracza jako swoją ojczyznę. Służy ona za punkt startowy.
- 2 znaczniki gracza. Każdy z graczy umieszcza jeden z nich na polu 0 na torze punktacji a drugi na swojej ojczyźnie aby zaznaczyć swój kolor.
- 1 płytkę startową. Kiedy graczy jest mniej niż 4 wtedy pozostałe płytki startowe usuń z gry. Płytki startowa gracza będzie dodana do ich bazy w pierwszej turze gry.
- w grze 2-osobowej 30 złotych monet; w grze 3-osobowej 25 złotych monet a w grze 4-osobowej 20 złotych monet.
- 1 plansza pomocy.

Dodatkowo:

- Umieść planszę z dołączonym kołem na środku stołu. Plansza posiada pola rezerwy na płytki oraz płytki specjalne, koło z polami na płytki oraz wikingów zaraz obok nich oraz tor punktacji do oznaczania zdobytych przez graczy punktów zwycięstwa.
- Potasuj w zakryciu pozostałe 72 płytki i ułóż je zakryte w 6 stosach po 12 płytek w każdym na 6 polach przeznaczonych na nie na planszy.
- Pozostałe monety umieść obok planszy - będą stanowić bank.
- Wszystkich 78 wikingów umieść w płóciennym woreczku i wymieszaj.
- Gracze wybierają między sobą kto rozpoczyna i ta osoba zbiera figurkę gracza rozpoczynającego i umieszcza ją w swoim obszarze gry obok swojej ojczyzny.



Rozmieść znaczniki gracza tak jak to przedstawiono

Możliwe lokacje dla płytki startowej



1. 2. 3. 4. 5. 6.

Pola rezerwy, z symbolami punktacji, przeznaczone na 6 stosów płytek

Opis rozgrywki

Gra toczy się przez **6 rund**, w każdej wykorzystywany jest jeden z 6 stosów (od lewej do prawej strony (zobacz rysunek na stronie 1)).

Na początku każdej rundy gracze **rozkładają i oferują** 12 płytek z 12 wikingami (zobacz „zakończona propozycja” na rysunku obok). Najpierw gracz rozpoczynający bierze kolejny stos płytek z planszy (licząc od lewej do prawej strony) i umieszcza odkryte płytki na 12 polach obok koła.

Płytki powinny być rozmieszczone wokół koła zgodnie z następującymi zasadami:

- pierwsza pociągnięta **plytka wyspy** musi być umieszczona na polu o wartości 0. Kolejna wyciągnięta płytka wyspy musi być umieszczona na polach o zwiększającej się wartości (tzn. na polu 1 a następnie 2, 3 i tak kolejno)
- pierwsza pociągnięta **plytka statku** musi być umieszczona na polu o wartości 11. Kolejne wyciągnięte płytki statków muszą być umieszczane na polach o zmniejszającej się wartości (tzn. na polu 10 a następnie 9, 8 i tak kolejno)

Następnie gracz rozpoczynający ciągnie losowo z woreczka 12 wikingów i układa ich po kolorze. Następnie umieszcza tych 12 wikingów na polach przeznaczonych do tego wokół koła po jednym na każde miejsce. Rozmieszcza ich zaczynając od pola 0 i kontynuuje zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara aż do pola 11, wg zasady iż najpierw trzeba ułożyć wszystkich wikingów z jednego koloru aby móc układać wikingów w innym kolorze i tak kolejno wszystkich. Zawsze wikingów trzeba rozmieszczać w następującej kolejności: najpierw wszystkich **rybaków**, następnie wszystkich **złotników**, po czym **zwiadowców**, **arystokratów**, **wojowników** a na samym końcu żeglarzy. Jeśli nie ma wikingów w jakimś kolorze to dany typ jest pomijany.

W kolejności zgodnej z kierunkiem wskazówek zegara gracze wykonują swoje ruchy pozyskując płytki oraz wikingów, **jeden zestaw (1 płytka i odpowiadający wiking)** na turę gracza. Po zabraniu zestawu gracz **od razu** dodaje wikinga i płytkę do swojej ojczyzny. Kiedy wszystkie 12 płytek oraz wszyscy wikingowie zostaną zabrani runda dobiega końca i rozpoczyna się punktacja, w zależności od rundy:

Po 1-ej, 3-ej i 5-tej rundzie jest małe podsumowanie złotychników.

Po 2-ej, 4-tej i 6-tej rundzie jest duże podsumowanie (wszystko oprócz niebieskiego).

Po 6-tej rundzie rozpoczyna się również końcowa punktacja (specjalne bonusy).

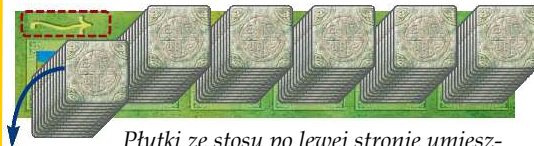
POZYSKIWANIE ZESTAWU (PŁYTKA I WIKING)

W swojej turze (począwszy od gracza rozpoczynającego i kontynuując w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara) każdy z graczy **musi** zapłacić i pozyskać 1 zestaw (płytkę i wiking). Gracz płaci koszt (w złotych monetach), który znajduje się obok danego zestawu na kole (0-11). Gracz od razu dodaje płytkę oraz wikinga do swojej ojczyzny (patrz strona 3). Tury są kontynuowane do momentu aż zostanie pozyskanych wszystkich 12 zestawów (tj. w grze 4-osobowej, każdy z graczy pozyskuje **dokładnie 3 zestawy**).

- Gracz może pozyskać zestaw na polu 0 na kole tylko wtedy gdy wiking znajdujący się na tym polu jest ostatnim w danym kolorze znajdującym się na kole (patrz rysunek 1).
- Z wyjątkiem tego jednego ograniczenia gracz może pozyskać dowolny zestaw na jaki go stać. (patrz **przykład: zakończona oferta**: gracz mógłby np. pozyskać zestaw z **wojownikiem** za 8 monet lub **rybaka** za 1 monetę lub każdy inny zestaw oprócz **rybaka** za 0.)
- W swojej turze gracz zawsze musi zabrać swój zestaw wiking/płytkę. W przypadku gdy gracz nie posiada monet lub ma ilość niewystarczającą do nabycia najmniej kosztownego zestawu wtedy musi zabrać zestaw 0 nawet w przypadku gdy ruch ten łamie zasadę zestawu 0-wego.
- Gracz może w dowolnym momencie zamienić punkty zwycięstwa na monety w stosunku 1 do 1 (1 punkt zwycięstwa za 1 złotą monetę). Gracz natychmiast przesuwa swój znacznik punktacji o jedno pole na torze punktacji za każdą pozyskaną w ten sposób monetę o wartości 1. Gracz, jednakże, nie może przesunąć swojego znacznika poniżej 0. Tak więc gracz nigdy nie może mieć ujemnych punktów lub monet! Gracz nigdy nie jest zobligowany do wymiany punktów zwycięstwa za monety w celu uniknięcia pozyskania zestawu 0-wego na kole.

RUCH KOŁA

Po tym jak gracz pozyskał zestaw i nie ma zestawu na polu 0 (gracz właśnie go pozyskał) należy przesunąć koło zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara na pierwszy zestaw który jest jeszcze dostępny (patrz rysunek 2). W ten sposób zostaje zredukowana cena na wszystkie wciąż dostępne na kole zestawy.



Płytki ze stosu po lewej stronie umieszczone są wokół koła.



Kolejność kolorów podczas rozmieszczania Wikingów



przykład: ukończona oferta (z worka nie wyciągnięto żadnego zwiadowcy)

Przykład pozyskania na polu 0: zanim gracz będzie mógł zabrać zestaw z **rybakiem** obok pola 0, dwa zestawy rybaków na 1 i 2 muszą być pozyskane (kolejność w jakiej zostają zabrani jest bez znaczenia)



Symbol mała punktacja

Symbol duża punktacja

Symbol końcowa punktacja

Przykład: ruch koła



pozycja 1: Zabraniony jest ostatni rybak obok pola 0; nie ma teraz żadnego zestawu obok pola 0 na kole.

pozycja 2: gracze obracają koło w prawo do momentu gdy pole 0 znajduje się na pierwszym dostępnym zestawie - w przykładzie obok żółty Wiking.



Umieszczanie płytki i Wikinga RÓŻNE RZĘDY

Ojczyzna gracza jest dla niego bazą do układania płytek i wikingów. Wszystkie pozyskane przez gracza płytki muszą być umieszczone przylegająco do bazy lub wcześniej pozyskanej płytki. Wszyscy wikingowie pozyskani przez gracza muszą być umieszczeni albo na jego bazie albo na pozyskanych płytkach. Baza gracza składa się z jednego rzędu każdego typu: **statek**, **wojownik**, **arystokrata**, **zwiadowca**, **złotnik** oraz **rybak**. W każdym wierszu gracz może umieścić dowolną liczbę płytek.

UMIESZCZANIE PŁYTKI

W każdej turze gracz pozyskuje 1 zestaw, który musi natychmiast umieścić w swoim obszarze gry lub przyłączyć do swojej ojczyzny.



Kiedy gracz pozyskuje **płytkę statku** to musi ją umieścić w pierwszym rzędzie:

- Pierwszy pozyskany statek może być umieszczony w jednej z trzech pierwszych kolumn w rzędzie statków. Następne statki muszą być zawsze umieszczane obok już wcześniej położonego. Statki nie mogą być umieszczane w kolumnie 4+ dopóki kolumny 1-3 nie zostaną zapełnione statkami.



Kiedy gracz pozyskuje **płytkę wyspy** wtedy musi ją umieścić zgodnie z regułami poniżej w jednym z pozostałych pięciu rzędów w swojej ojczyźnie:

- Kiedy gracz umieszcza płytkę wyspy to musi to zrobić w ten sposób by przynajmniej jeden jej bok przylegał do innej płytki lub do bazy (przyleganie tylko po przekątnej nie spełnia tej reguły).
- Płytki wyspy mają ustaloną orientację. Gracz nie może umieścić płytki obróconej o 180 stopni (tj. lewa strona wyspy umieszczona po prawej).
- Jeśli gracz umieszcza płytkę w ten sposób by przylegała po lewej lub prawej stronie do innej płytki wyspy to obydwie te płytki muszą stykać się albo morzem albo lądem (lub morzem do bazy).
- Jeśli gracz nigdzie nie może w sposób dozwolony umieścić płytki wtedy odrzuca ją z gry a Wikinga umieszcza na bazie obok rysunku żeglarza.

Uwaga: Kiedy gracz umieszcza pierwszy statek lub płytkę wyspy w swojej ojczyźnie wtedy w tym samym czasie umieszcza również swoją płytkę startową (patrz strona 1). Kolejność umieszczania tych dwu płytek nie jest istotna (każda z nich może być umieszczona jako pierwsza).



UMIESZCZANIE WIKINGA

- Kiedy gracz umieszcza płytkę wyspy w **rzędzie**, którego **kolor odpowiada kolorowi Wikinga**, który został wzięty w zestawie (tj. **żółty złotnik-wiking** oraz płytkę z zestawu są umieszczani w **rzędzie złotnika**) wtedy gracz może od razu położyć Wikinga na właśnie umieszczonej **płytkę wyspy**. Gracz nie może umieścić Wikinga na innej płytce w tym samym lub innym rzędzie! Raz ułożony na płytce wyspy Wiking pozostaje na niej do końca rozgrywki. Kiedy gracz nie chce umieszczać Wikinga na tej płytce wtedy przenosi go do swojej bazy obok rysunku żeglarza.
- Kiedy gracz umieszcza płytkę wyspy w **rzędzie nie odpowiadającym** kolorowi zabranego w zestawie Wikinga wtedy umieszcza tego Wikinga **w swojej bazie** obok rysunku żeglarza. Gracz nie jest zobligowany do umieszczania płytki wyspy w rzędzie odpowiadającym kolorowi Wikinga nawet wtedy gdy taki ruch jest możliwy. Gracz będzie mógł przesunąć Wikingów ze swojej bazy przed następną dużą punktacją (patrz strona 4) wykorzystując do tego Wikinga żeglarza (szary).
- Kiedy gracz pozyskuje Wikinga razem z **płytką statku** wtedy musi tego Wikinga umieścić **w swojej bazie** obok rysunku żeglarza.
- Kiedy gracz pozyskuje Wikinga żeglarza (szary) wtedy musi tego Wikinga umieścić **w swojej bazie** obok rysunku żeglarza.
- Na każdej płytce wyspy może być umieszczony tylko jeden Wiking.
- Wiking może być umieszczony tylko w odpowiadającym mu rzędzie (lub w bazie obok rysunku żeglarza).
- Gracze **nigdy** nie mogą między sobą wymieniać się lub handlować płytkami lub Wikingami.
- Gracz w swojej bazie, obok rysunku żeglarza, może umieścić dowolną liczbę Wikingów.

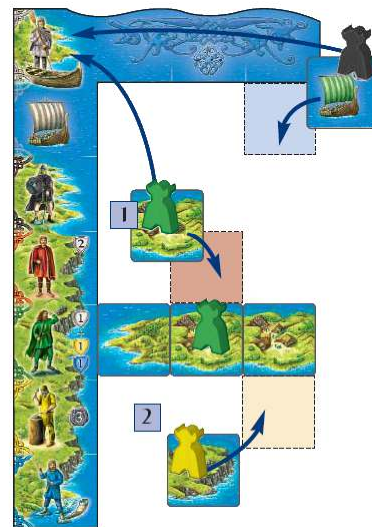


Przykład umieszczenia płytek:
W tej sytuacji gracz może umieścić płytki statków na **zakropkowanych polach** oraz płytki wysp na **zakreskowanych polach**.



Płytkę wyspy nie może być ułożona gdy jest odwrócona.

Morze nie może być ułożone obok lądu.



Przykład 1: gracz umieszcza płytkę wyspy w rzędzie **arystokratów** oraz **zwiadowcę** w swojej bazie obok rysunku żeglarza.

Przykład 2: gracz umieszcza płytkę wyspy w rzędzie **złotnika** oraz Wikinga na tej płytce.

Punktacja

Kiedy na kole nie zostanie już żaden zestaw płytki/Wiking wtedy należy przeprowadzić małą lub dużą punktację. Gracze zyskują punkty lub złoto za Wikingów na wyspach bez względu na to czy wyspa jest skompletowana.

MAŁA PUNKTACJA



Mała punktacja ma miejsce na koniec 1, 3 i 5 rundy. Gracz zyskuje **3 złote monety** za każdego **złotnika** na płytce wyspy (ale nie w bazie). Jeśli **złotnik** jest zagrożony statkiem, gracz nie zyskuje żadnych monet.

DUŻA PUNKTACJA (jako referencji użyj karty pomocy gracza)



Duża punktacja ma miejsce na koniec 2, 4 i 6 rundy. Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem wskazówek zegara, począwszy od gracza rozpoczynającego wykonują akcje i punktuja. Każdy z graczy od razu przesuwa swój znacznik punktacji na torze punktacji aby zaznaczyć zdobyte punkty. Gracze zdobywają punkty za Wikingów w swoim obszarze gry od góry na dół.



1.) Żeglarze: Tylko na początku dużej punktacji żeglarze mogą przemieszczać Wikingów z bazy na wyspy. **1 żeglarz** może przemieścić z bazy na puste płytki wysp **wszystkich Wikingów jednego koloru lub po 1 Wikingu z każdego koloru**. Wszystkie zasady odnoszące się do umieszczania Wikingów muszą być spełnione. Podczas każdej dużej punktacji gracz może wykorzystać tylu żeglarzy ilu uzna za stosowne. Gracz może wykorzystać żeglarzy tylko do przemieszczania Wikingów z bazy na wyspy. Nie może natomiast przenosić Wikingów pomiędzy wyspami. Po skorzystaniu z żeglarza gracz go odrzuca z dalszej gry. W trakcie trzeciej dużej punktacji (po 6 rundzie) każdy z graczy **musi** wykorzystać wszystkich swoich żeglarzy, dzięki którym może przemieścić swoich pozostałych Wikingów z bazy na wyspy!



2.) Statki: statek zagraża Wikingom, którzy stacjonują na wyspach znajdujących się bezpośrednio pod danym statkiem. Efekty tego zagrożenia mają także wpływ (włączają w zagrożenie) na rząd którego kolor odpowiada kolorowi żagla danego statku. Jakikolwiek Wiking zagrożony statkiem nie może dostarczać ani punktów ani monet. Aby odzwierciedlić tę sytuację gracze powinni podczas punktacji zagrożonych Wikingów położyć bokiem (patrz przykład na stronie 5).



3.) Wojownicy: kiedy wojownik znajduje się na płytce wyspy bezpośrednio pod statkiem wtedy wojownik niweluje zagrożenie jakie niósł ze sobą zbliżający się statek. Tak więc Wikingowie znajdujący się pod wojownikiem nie są zagrożeni statkiem a gracz otrzymuje punkty lub monety zaznaczone na statku.



4.) Arystokraci: Gracz zdobywa **2 punkty zwycięstwa** za każdego **arystokratę** znajdującego się na wyspie. Jeśli **arystokrata** zagrożony jest statkiem to gracz nie zyskuje za niego żadnych punktów.



5.) Zwiadowca: Gracz zdobywa **1 punkt zwycięstwa** za każdego **zwiadowcę** znajdującego się na płytce wyspy. Dodatkowo, gracz zdobywa **1 punkt zwycięstwa** zarówno za **złotnika** jak i **rybaka** którzy znajdują się na płytkach wyspy znajdujące się bezpośrednio pod **zwiadowcą**. Jeśli **zwiadowca** jest zagrożony statkiem to gracz nie zdobywa żadnych punktów za tego **zwiadowcę** oraz **złotnika** i **rybaka**.



6.) Złotnik: Gracz zdobywa **3 złote monety** za każdego **złotnika** znajdującego się na wyspie. Jeśli **złotnik** zagrożony jest statkiem to gracz nie zyskuje żadnych punktów za tego **złotnika**.



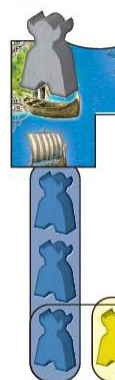
7.) Rybak: Rybak jest tylko odpowiedzialny za dostarczanie żywności Wikingom co jest liczone tylko podczas **końcowej punktacji**. Podczas dużej punktacji **rybak** liczy się tylko w połączeniu ze **zwiadowcą**.



Jaka punktacja będzie miała miejsce zależy od tego jaki widoczny symbol znajduje się po prawej stronie wiersza z wykorzystanymi płytkami tak jak to zostało przedstawione powyżej.



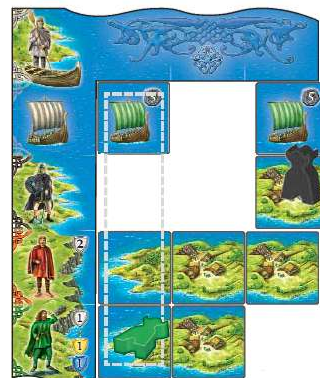
pomoc punktacji z podsumowaniem dużej punktacji



Przykład żeglarza:

Spośród tych Wikingów znajdujących się w bazie 1 żeglarz może przenieść następujące kombinacje Wikingów na wyspy (przyjmując, że dostępne są puste wyspy):

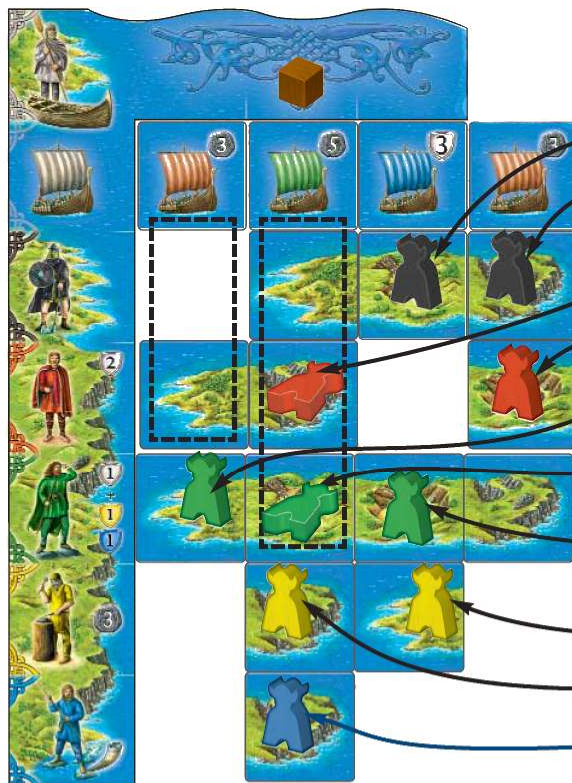
- 3 rybaków lub
- 1 złotnika lub
- 2 zwiadowców lub
- 3 różne kolory (1 rybaka, 1 złotnika, 1 zwiadowcę)



Przykład: okręt po lewej stronie z zielonym żaglem zagraża wszystkim Wikingom w tej kolumnie licząc od zwiadowcy w górę.

Wojownik usuwa zagrożenie, które niósł ze sobą statek po prawej stronie.

Przykład dużej punktacji:



3 punkty zwycięstwa za usunięcie zagrożenia od statku.

3 złote monety za usunięcie zagrożenia od statku.

Brak punktów zwycięstwa za zagrożonego arystokratę ponieważ nie ma wojownika, który by usunął zagrożenie.

2 punkty zwycięstwa za ochronionego arystokratę.

1 punkt zwycięstwa za niezagrożonego zwiadowcę.

Brak punktów zwycięstwa za zagrożonego zwiadowcę i 2 Wikingów (złotnika i rybaka), którzy znajdują się bezpośrednio pod tym zagrożonym przez statek zwiadowcą.

1 punkt zwycięstwa za ochronionego zwiadowcę oraz 1 punkt zwycięstwa za złotnika znajdującego się bezpośrednio pod nim.

3 złote monety za ochronionego złotnika.

3 złote monety za złotnika znajdującego się na wyspie w odpowiednim rzędzie.

Znajdujący się na wyspie (w odpowiednim rzędzie) rybak przyniesie punkty podczas końcowej punktacji.

Podczas tej dużej punktacji gracz zyskuje w sumie 8 punktów zwycięstwa oraz 9 złotych monet.

Gdyby to była mała punktacja, z identycznymi warunkami, to gracz zyskałby 6 złotych monet.

Następna runda

Po punktacji, gracz rozpoczynający przekazuje znacznik graczowi rozpoczynającemu swojemu sąsiadowi po lewej stronie, który rozpoczyna nową rundę rozmieszczając wokół koła nowy stos płytek oraz Wikingów.

Końcowa punktacja (jako referencji użyj karty pomocy gracza)



Po tym jak wyczerpie się 6 stosów po 12 płytek oraz zostanie przeprowadzona trzecia duża punktacja gracze przechodzą do punktacji końcowej. Końcowa punktacja przebiega następująco (z zachowaniem podanej kolejności):

- **Statki:** za każdy statek, którego zagrożenie **nie zostało** usunięte przez wojownika gracz musi zapłacić wartość oznaczoną na tym statku - w monetach lub punktach zwycięstwa. Jeśli gracz musi oddać monety ale nie zostało mu wystarczającej ilości wtedy zamiast nich oddaje punkty zwycięstwa w stosunku 1 do 1.
- **Złoto:** za każde 5 złotych monet gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa, zwracając te podliczone pieniądze do banku. **Pozostałe** monety, które nie przyniosły punktów, pozostają w jego obszarze gry.
- **Żeglarze:** Gracz z **największą liczbą** żeglarzy pozostałych w bazie zyskuje 10 punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, każdy z remisujących graczy otrzymuje 10 punktów zwycięstwa. Uwaga: podczas dużej punktacji pod koniec 6 rundy, każdy z graczy musi wykorzystać tylu żeglarzy ilu zdoła - do przesunięcia Wikingów z bazy na puste wyspy. Nie może pozostawić Wikingów w bazie jeśli tylko ma puste wyspy oraz żeglarzy, którzy mogą ich przewieźć.
- **Ukończone wyspy:** Gracz, który ma **najwięcej** ukończonych wysp otrzymuje 7 punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, każdy z remisujących graczy otrzymuje po 7 punktów zwycięstwa. Każda ukończona wyspa składa się z lewego nadbrzeża, prawego nadbrzeża oraz dowolnej liczby części środkowych, bez przerw między nimi. Płytki nie muszą być zamieszkałe przez Wikingów.
- **Najdłuższa wyspa:** Gracz, który **ukończy najdłuższą wyspę** otrzymuje 5 punktów zwycięstwa. Najdłuższa wyspa oznacza w tym przypadku wyspę o największej liczbie płytek. W przypadku remisu, każdy z remisujących graczy otrzymuje po 5 punktów zwycięstwa.
- **Nadmiary i braki zaopatrzenia w żywność:** każdy z graczy sumuje wszystkich Wikingów, których posiada (zarówno znajdujących się na wyspie jak i w bazie oraz pozostałych żeglarzy). Każdemu z tych Wikingów należy dostarczyć ryby jako zaopatrzenie. Każdy **rybak** znajdujący się na wyspie, który nie jest zagrożony statkiem, może zaopatrzyć siebie oraz 4 innych Wikingów (w sumie pięciu). Za każdego **nadmiarowego Wikinga**, którego **rybacy** gracza mogliby zaopatrzyć, gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa (nadmiar żywności). Za każdego **posiadanego** przez gracza **Wikinga**, którego **rybacy** nie byli w stanie zaopatrzyć w ryby gracz traci 1 punkt zwycięstwa (brak żywności). Jeśli **rybak** jest zagrożony statkiem lub znajduje się w bazie gracza (nie na wyspie) to nie może zaopatrzyć w żywność żadnego Wikinga ale sam musi zostać zaopatrzony.



pomoc punktacji z podsumowaniem końcowej punktacji



Przykład: nieusunięte zagrożenie płynące od zielonego statku (powyżej) mogłoby kosztować gracza utratę 5 złotych monet podczas końcowej punktacji. Nieusunięte zagrożenie płynące od niebieskiego statku (powyżej) mogłoby kosztować gracza utratę 3 punktów zwycięstwa.



Przykład: 3 ukończone wyspy



Przykład: jedna wyspa o długości 6

Przykład punktacji za zaopatrzenie rybaka: Gracz A ma 23 Wikingów oraz 5 rybaków na niezagrażonych wyspach. Gracz może zaopatrzyć 25 Wikingów. Za ten nadmiar żywności dla 2 Wikingów gracz zyskuje 4 punkty zwycięstwa.

Gracz B ma również 23 Wikingów ale tylko 3 rybaków na niezagrażonych wyspach. Gracz może zaopatrzyć tylko 15 Wikingów. Za ten niedomiar zaopatrzenia dla 8 Wikingów gracz traci 8 punktów zwycięstwa.

Koniec gry

Gra kończy się po końcowej punktacji. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, wygrywa gracz, spośród remisujących, który zgromadził najwięcej monet. Jeśli także wtedy nie uda się rozstrzygnąć wygranej gracze cieszą się ze wspólnej wygranej.

Wskazówki

Monety są bardzo istotnym dobrem w grze tak więc gracze powinni starać się mieć ich zapas. Jakkolwiek obydwie czynności: usunięcie zagrożenia jakie stanowi statek oraz **złotnicy** dostarczają graczowi monet to jednak **złotnicy**, w odróżnieniu od statków, są punktowani w każdej rundzie więc zapewniają szybszy i bardziej regularny przychód.

Ponieważ **koło** zmienia swoją pozycję, zestawy które na początku rozgrywki były kosztowne tanieją wraz z upływem rundy. Gracz, który trochę poczeka na obrót koła może zaoszczędzić kilka monet ale czekając zbyt długo może zaprzepaścić okazję kupna pożądanego zestawu.

Tak więc gdy gracz widzi na kole doskonały zestaw to raczej lepiej dla niego będzie zapłacić wyższy koszt gwarantując sobie tym samym nabycie zestawu.

Staraj się płacić za zestaw punktami zwycięstwa tylko w przypadku gdy zestaw doskonale ci będzie pasował gdyż koszt, przy płaceniu punktami zwycięstwa, jest bardzo duży.

Gracze powinni starać się pozyskiwać **wojowników** jak tylko będą dostępni, nawet gdy nie mają statków przed którymi muszą się bronić. Gracz w dalszej części gry być może będzie zmuszony pozyskać niespodziewany statek i wtedy może żałować, iż nie posiada wojownika by się przed tym statkiem obronić.

Gracz powinien swój pierwszy **statek** umieścić na najbardziej wysuniętym w prawo, dozwolonym polu na górze swojej bazy. Pozwoli to mu na ułożenie płytek wysp w pierwszych dwóch kolumnach bez obawy, że na początku gry będzie się musiał obawiać statku, dając mu tym samym czas aby umieścić wojownika pod statkiem i obronić Wikingów, którzy się pod statkiem znajdują.

Należy mieć na uwadze, że gracze mogą wykorzystać swoich **żeglarzy** do przesunięcia Wikingów z bazy na wyspy tylko podczas rund z dużą punktacją.

Gracze nie powinni zapominać o znaczącej roli **rybaków**, mimo iż są oni istotni tylko podczas końcowej punktacji. Zapominalscy gracze mogą przez to stracić dużo punktów na koniec gry.

Gracze nie powinni ignorować elementów, które mają wpływ na **końcową punktację**. Jest wiele sposobów na zdobycie punktów a mogą one zdecydować o końcowej wygranej lub przegranej. Pamiętaj o tych elementach mając je przed sobą na karcie pomocy gracza.

Montaż koła na planszy

Ostrożnie wyjmij z ramki koło. Umieść większą plastikową zatyczkę na stole. Na niej ułóż planszę a następnie koło. Teraz można mniejszą plastikową zatyczkę poprowadzić przez otwory w kole oraz planszy i zacisnąć z większą tworząc całość. Plansza może być przechowywana w pudełku razem z zamontowanym kołem i nie powinna być rozkładana na części składowe po każdej grze.



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
W przypadku pytań, komentarzy lub
sugestii prosimy pisać do nas na:
RioGames@aol.com lub listownie

Rio Grande Games
PO Box 45715,
Rio Rancho, NM 81774,
USA

Odwiedź również naszą
stronę na
www.riograndegames.com

Polska instrukcja: muka



WIKINGER

Wersja zaawansowana

Reguły dla wersji zaawansowanej różnią się sposobem rozmieszczania Wikingów na kole oraz regułami dla żeglarzy. Dodatkowo, w tej wersji do gry wchodzi specjalne płytki. Inne reguły pozostają bez zmian.

Aukcja umieszczania Wikingów

Najpierw gracz rozpoczynający losuje z woreczka 13 Wikingów. Sortuje ich po kolorze ale nie umieszcza na kole. Gracz po jego prawej stronie staje się licytатorem.

PRZEBIEG AUKCJI

Gracze mogą stawiać tylko monety lecz jeśli graczowi zabrakło monet to może zamienić punkty zwycięstwa na monety w stosunku 1 do 1. Gracz po lewej stronie licytatora składa pierwszą ofertę (lub nic nie licytuje). W kolejności zgodnej z kierunkiem wskazówek zegara pozostali gracze mogą teraz podbić stawkę lub zrezygnować. Jeśli gracz zrezygnuje to nie uczestniczy w dalszej części aukcji. Gracz, który zaproponował największą stawkę wygrywa aukcję i płaci wylicytowaną wartość do banku. Jeśli żaden z graczy nie licytował (rezygnował lub stawiał 0) to gracz rozpoczynający rundę wygrywa aukcję bez jakichkolwiek kosztów.

Zwycięzca aukcji staje się graczem rozpoczynającym i:

Zabiera figurkę gracza rozpoczynającego.

Wybiera spośród 13 Wikingów 1 figurkę i odkłada ją do pudełka. Wiking ten nie będzie już uczestniczył w grze. Następnie pozostałych 12 wikingów umieszcza się wokół koła.

Najpierw umieszcza 12 płytek z następnego stosu w kolejce i umieszcza je wokół koła jak w podstawowych regułach (wyspy układane są od 0 - płytki statków od 11).

Zabiera wszystkich Wikingów w jednym kolorze i umieszcza tych wikingów na kole począwszy od pola 11 i schodząc w dół (patrz przykład obok). Następnie, kolejny gracz, w porządku zgodnym z kierunkiem wskazówek zegara, wykonuje swój ruch. Wybiera on jeden z pozostałych kolorów i umieszcza Wikingów w tym kolorze na kole począwszy od wolnego pola o najwyższej wartości. Rozkładanie kontynuują kolejni gracze do momentu aż wszyscy Wikingowie zostaną rozmieszczeni. (patrz przykład 1).

Rozpoczyna nową rundę pozyskiwania zestawów z koła zgodnie z zasadami z gry podstawowej.

Uwaga: wersja zaawansowana może być także grana bez aukcji i ze sposobem rozmieszczania Wikingów z gry podstawowej.

Żeglarz

Żeglarz przesuwa tylko jednego Wikinga z bazy gracza na płytkę wyspy na początku dużej punktacji.

Płytki specjalne

ROZMIESZCZANIE PŁYTEK SPECJALNYCH

Potasuj w zakryciu 25 specjalnych płytek i rozmieść na planszy w dwu zakrytych stosach na polach do tego przeznaczonych. Zanim gracz rozpoczynający rozpocznie aukcję, gracz ten ciągnie 4 płytki z tych dwóch stosów i umieszcza je odkryte na czterech przeznaczonych do tego polach.

POZYSKIWANIE PŁYTEK SPECJALNYCH

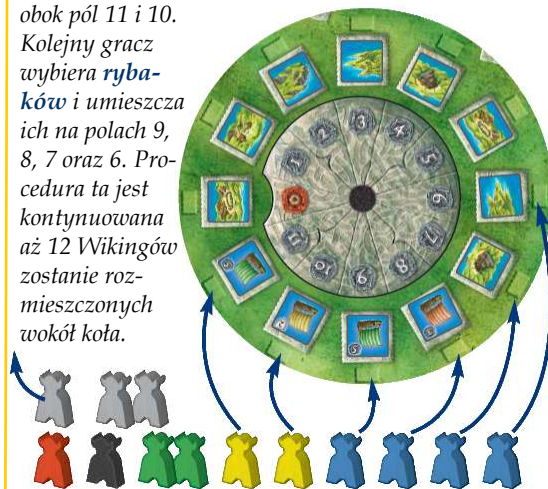
Gracz może zabrać jedną z 4 odkrytych płytek specjalnych jeśli tylko pozyskuje najdroższy, w danym momencie, zestaw. Jednakże, kiedy gracz pozyskuje zestaw na polu 0 na kole to wtedy nie zabiera płytki specjalnej! Gracz dodaje płytkę specjalną do swojej planszy lub umieszcza ją obok w zależności od jej typu.

W każdej rundzie gracze nie mogą zabrać więcej płytek specjalnych ponad te rozmieszczone na początku rundy. Pola po zabranych płytkach specjalnych pozostają puste aż do początku nowej rundy. Wikingowie umieszczeni na specjalnych płytkach nie liczą się podczas liczenia punktów za nadmiar lub niedobór ryb dostarczonych przez rybaków na koniec gry.

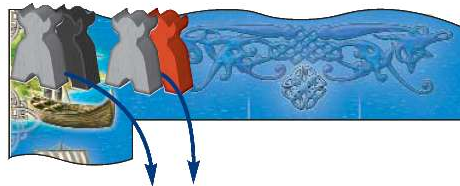
Po kilku partiach Wikingów gracze mogą poszukiwać nowych wyzwań i modyfikacji rozgrywek. Ta wersja oferuje nowe płytki oraz nowe zasady aby gracze mogli różnicować grę.

Przykład 1: gracz rozpoczynający odkłada 1 żeglarza do pudełka. Następnie umieszcza 12 płytek wokół koła. Wybiera złotników i umieszcza tych dwu Wikingów obok pól 11 i 10.

Kolejny gracz wybiera rybaków i umieszcza ich na polach 9, 8, 7 oraz 6. Procedura ta jest kontynuowana aż 12 Wikingów zostanie rozmieszczonych wokół koła.



Przykład 2: dwóch żeglarzy przesuwa dwóch Wikingów na płytkę wysp.



Miejsce na planszy na stos płytek specjalnych.





















Pola na odkryte płytki specjalne.

Przykład 3: Jeśli gracz pozyska statek oraz wojownika za 10 monet to może także zabrać płytkę specjalną.



Specjalne płytki oraz ich efekt

liczba	płytki	aktywacja	Opis
1		natychmiast	Gracz natychmiast otrzymuje 5 monet (o wartości łącznej 5). Następnie płytki jest usuwana z gry.
mała i duża punktacja			
2	 		Gracz umieszcza płytkę z lewej strony swojej bazy w rzędzie złotników . Gracz otrzymuje jedną dodatkową monetę o wartości 1 za każdego złotnika umieszczonego na wyspie i nie zagrożonego przez statek.
1	 		Gracz umieszcza płytkę obok swojej bazy na równi z rzędem złotników . Gracz otrzymuje dwie dodatkowe monety o wartości 1 za każdego złotnika umieszczonego na wyspie i nie zagrożonego przez statek.
duża punktacja			
6	 		Jeden żeglarz przesuwa z bazy na niezajęte płytki wysp (tak jak w grze podstawowej) albo wszystkich Wikingów w jednym kolorze albo po 1 Wikingu z każdego koloru . Płytki z łodzią oraz żeglarz są po wykorzystaniu usuwani z gry.
3			Gracz umieszcza płytkę z lewej strony swojej bazy w rzędzie arystokratów . Gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkt zwycięstwa za każdego arystokratę umieszczonego na wyspie i nie zagrożonego przez statek.
1			Gracz umieszcza płytkę z lewej strony swojej bazy w rzędzie zwiadowców . Gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkt zwycięstwa za każdego zwiadowcę umieszczonego na wyspie i nie zagrożonego przez statek.
1			Gracz umieszcza płytkę z lewej strony swojej bazy w rzędzie rybaków . Gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkt zwycięstwa za każdego rybaka umieszczonego na wyspie i nie zagrożonego przez statek.
końcowa punktacja			
4	 		Gracz umieszcza płytkę z lewej strony swojej bazy w rzędzie żeglarzy. Płytki ta nie jest wykorzystywana do przesuwania Wikingów z bazy na wyspę. Podczas określania który z graczy ma najwięcej żeglarzy płytki ta jest liczona jako 1 żeglarz tak jakby to była drewniana figurka jak pozostali żeglarze.
1			Gracz umieszcza płytkę z lewej strony swojej bazy w rzędzie rybaków . Na koniec gry gracz zyskuje 3 punkty zwycięstwa za każdego nadmiarowego Wikinga zaopatrzonego w ryby oraz traci 1 punkt zwycięstwa za każdego Wikinga, którego nie udało się zaopatrzyć w ryby.
1			Gracz umieszcza płytkę powyżej swojej bazy. Na koniec gry gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każde 3 monety (licząc wartościowo) zamiast 5.
4	   		Gracz musi od razu wymienić płytkę specjalną z normalną płytką z jego obszaru gry. Wymieniana płytki musi przedstawiać ten sam budynek jaki jest na płytce specjalnej. Wymieniana płytki jest usuwana z gry. Jeśli gracz nie ma takiej płytki w swoim obszarze gry wtedy daną płytkę specjalną na razie umieszcza z boku bazy. Kiedy gracz w dalszej części gry pozyska odpowiednią płytkę wyspy wtedy musi natychmiast zamienić płytkę specjalną za normalną, którą właśnie pozyskał. Na koniec gry gracz zdobywa 1 punkt zwycięstwa za każdego Wikinga umieszczonego na płytce specjalnej oraz za każdego przylegającego do płytki specjalnej w pionie, poziomie lub po przekątnej (maksymalnie 9) ale tylko wtedy gdy specjalna płytki nie jest zagrożona statkiem. Pozostałe płytki mogą być zagrożone.