



©2016 Blue Orange. Vikings on Board and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange USA, San Francisco, California. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.com

VIKINGS ON BOARD

Vikingek a fedélzeten

Szerzők: Charles Chevallier, Catherine Dumas, Pascal Pelemans

Illusztrációk: Christine Deschamps, Maeva da Silva

2–4 játékos számára – 8 éves kortól – játékidő: 30–60 perc

A JÁTÉK TARTALMA

39 hajórészlet (24 törzs, 8 hajóorr, 7 tat)
16 vikingjelző (minden színből 4)
16 fogadásjelző (minden színből 4)
15 rakományjelző (5 bőr, 5 gabona, 5 fém)
4 pontozókörről (minden színből 1)
3 piaciérték-jelző
1 törzsfőjelző
játéktábla
illusztrált szabálykönyv

BEMUTATÓ

A Vikingek a fedélzeten egy „munkáslehelyezős-akcióválasztós” társasjáték.

Minden játékosnak egy készlet viking munkás áll rendelkezésére, amelyeket egyesével helyezhet majd fel a táblára, hogy különböző akciókat válasszon velük. Az adott körben kiválasztott akció határozza majd meg a következő körben a játékosok sorrendjét.

Szerezzen pontokat a hajórészletek elrendezésével úgy, hogy a kikötőből való kihajózásakor a te vikingjeid irányítsák a legértékesebb rakománnyal rendelkező hajókat. További pontok szerezhetők azzal is, ha sikerül előre eltalálnod, melyik klán irányítja majd az egyes kihajózó hajókat.



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

PONTOKAT SZEREZHETSZ:

A legértékesebb rakománnyal rendelkező hajó irányításáért annak kihajózásakor. A hajót irányító klán helyes megtippelésével.

A játékot az a játékos nyeri, aki a hetedik hajó kifutása után a legtöbb ponttal rendelkezik.

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a táblát az asztal közepére.

Minden játékos válasszon egy színt, és vegye el ebből a színből a következőket:

A.) 1 pontozókör.

B.) 4 fogadásjelző, ezek kerüljenek a pontozókör mellé számozott oldalukkal lefelé.

C.) A játékosok számától függő mennyiségű vikingjelző

(2 személyes játékhoz 4, 3 személyeshez 3, 4 személyes játékhoz pedig 2 viking).

Az első forduló előtt a játékosok sorrendjét határozzátok meg úgy, hogy valaki vegyen a markába minden játékos színéből egy vikinget, rázza össze őket, majd egyesével ejtse ki a jelzőket. Az éppen kieső viking mindig kerüljön a legfelső üres akcióra. Az elsőként kieső vikingé lesz a „Kezdőjátékos” akció. A másodikként kieső viking az „Előléptetés” akcióra kerül, és így tovább. Amint minden játékos vikingje felkerült a táblára, a maradék vikingek a játékosok számától függő sorrendben kerüljenek szintén fel:

2 személyes játék: AB BA AB BA

3 személyes játék: ABC BCA CAB

4 személyes játék: ABCD DCBA

Megjegyzés: a betűk a sorsolásnál kiesett vikingek sorrendjét jelölik.

Az elsőként kiesett viking lesz az „A”, a másodikként kiesett a „B” és így tovább.

D.) A törzsfőjelzőt tegyétek a vikingekkel átellenes oldalra (hogy könnyebben számon tudjátok tartani, melyik oldalra lépnek a vikingek az egyes fordulóokban).

E.) Tegyétek a 7 tatrészt a játéktábla mellé, a „Kihajózás” akció közelébe.

F.) Tegyétek a 3 piaciérték-jelzőt a piac első (I) mezőjére.

Húzz 3-at, tegyél fel 1-et: húzd fel a legfelső három rakományjelzőt az épület mellett álló kupacból (vagy ha nincs már három jelző, akkor az összeset), válassz egy jelzőt, és tedd fel képpel felfelé egy általad választott, még ki nem hajózott hajó orrába. A maradék jelzőket tedd vissza a kupac aljára.



Kihajózás: vegyél el egy tatrészt a tábla mellől, és vedd magad elé. A forduló végén eldöntheted, melyik hajó bontson vitorlát (lásd a KIHAJÓZÁST).



Hajók kicserélése: cseréld ki két tetszőleges hajótörzsrészt két különböző hajó között.



Képpel lefelé keverjétek meg a 15 rakományjelzőt.

G.) Tegyetek 7 rakományjelzőt képpel lefelé a „Tegyél fel 1-et” akció mellé.

H.) Tegyetek 8 rakományjelzőt képpel lefelé a „Húzz 3-at, tegyél fel 1-et” akció mellé.

I.) Tegyetek a 8 hajóorr részt a fjordokhoz, a kikötőhelyekkel egy vonalba.

J.) Tegyetek minden hajóorr mögé három véletlenszerűen kiválasztott hajótörzsrészt, figyelve arra, hogy a játék kezdetekor egyik szín se szerepeljen egy hajón egynél többször.

A HAJÓK

A játékban minden hajó három részre osztható, mindegyiknek van: eleje (hajóorr), közepe (0–5 hajótörzs) és vége (tat).

A hajó elején tartjátok majd számon a hajó értékét, ahogy a rakományjelzők a hajóra kerülnek. A hajó középső része állandó változásban van, amíg a hajó vitorlát nem bont, mivel a játékosok e részek átrendezésével küzdenek a hajó irányításáért. Amikor a hajó vitorlát bont, egy tatrész kerül a végére, ezzel jelezve, hogy ez a hajó már nincs játékban.



A JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla három részre osztható: a **Falura** (ide helyezitek a vikingeket, hogy különböző akciókat válasszatok velük), a **Kikötőre** (ide kerülnek a hajókra kötött fogadások) és a **Fjordra** (ide kerülnek a hajók részei).

A Falu: a faluban álló épületek jelképezik az egyes körökben választható különböző akciókat. A vikingeket az épület mellett látható körbe kell állítani, ezzel jelezve, hogy ezt az akciót már választották (lásd: FALU AKCIÓK).

A Kikötő: a kikötőben 8 különálló kikötőhely található (mindegyik négy kisebb körből áll). A játékosok itt köthetik meg fogadásaikat, hogy melyik hajót ki fogja irányítani kihajózáskor.

A Fjord: ide kerülnek és itt rendezhetők át a hajók részei. Minden egyes hajó a Fjordban a kikötő egy különálló kikötőhelyéhez kell, hogy kapcsolódjon.



FONTOS: a játékosok számától függetlenül a játék során mind a 24 hajórészre szükség lesz. Még a 2 és 3 fős játék során is játékban vannak a nem játszó színek is. Ezeket ugyanúgy kell kezelni, mint a többi hajórész (a faluakciók segítségével mozgathatók vagy felcserélhetők, és beleszámítanak az irányításért folyó harcba).

A JÁTÉK MENETE

A játék hét vagy több fordulón keresztül zajlik. A játékosok sorrendjét minden forduló elején a faluban álló vikingek sorrendje határozza meg. A legfelső viking (a „Kezdőjátékos” akcióhoz legközelebb lévő) kerül legelőször sorra, míg a legalsó (a „Csere” akcióhoz legközelebb lévő) viking lesz majd az utolsó a fordulóban.

Az éppen soron lévő játékos elveszi a Falu egyik oldaláról a legfelső vikinget, és egy még szabad akcióra teszi azt a Falu másik oldalán.

FALU AKCIÓK

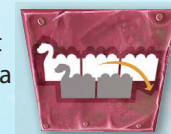
Kezdőjátékos: ez az akció nem ad semmilyen bónuszt, de a következő fordulóban elsőként választhatsz majd (mivel ez a legfelső akció).



Előléptetés: mozgasd egy saját színű hajótörzsrészedet egy hajón belül eggyel előrébb (a hajóorrhoz közelebb). Ez a döntetlenek esetén biztosít előnyt az irányítás meghatározásakor.



Ugrás SAJÁT hajóval: mozgasd egy saját színű hajótörzsrészedet az egyik hajóról egy másikra. A hajórészed az új hajó leghátuljára kerül (a hajóorttól legtávolabb).



Fogadás: tedd az egyik fogadásjelződet képpel lefelé az egyik kikötőben lévő hajó előtt lévő üres körbe arra a színre, amelyről úgy gondolsz, megszerzi a hajó irányítását.



Tegyel fel 1-et: húzd fel a legfelső rakományjelzőt az épület mellett álló kupacból, és tedd képpel felfelé egy általad választott, még ki nem hajózott hajó orrába.



Piac: növed az egyik rakománytípus értékét eggyel (lépj a jelzőjével egyet előre a piacon).



Megjegyzés: a rakományok értéke soha nem csökken, és soha nem növelhető 4 fölé.

Ugrás BÁRMELY hajóval: mozgass egy tetszőleges színű hajótörzsrészt az egyik hajóról egy másikra. A hajórész az új hajó leghátuljára kerül (a hajóorttól legtávolabb).



Fogadás/Fogadás mozgatása: fogadhatsz VAGY egy meglévő fogadásod áthelyezheted egy másik üres körbe (akár ezen a hajón, akár másikon).



A legerősebb akciók a falu alsó részén találhatóak. De vigyázat, ha ezeket az erős akciókat választod, a következő fordulóban később kerülsz majd sorra.

A hajókra rajzolt apró tárgyakkal a játék szempontjából nincs jelentőségük, nem jelképeznek rakományt.

A faluakciók bármely még ki nem hajózott hajóra alkalmazhatóak.

A rakományokat nem lehet egyik hajóról a másikra átmozgatni. Amint egy hajóra rakomány került, az a rakomány a hajó kihajózásiáig ott is marad.

A JÁTÉK VÉGE

A hetedik hajó kihajózáásával a játék azonnal véget ér. A kikötőben maradt hajók ebben a játékban nem érnek győzelmi pontot.

A játékosok a rakományjelzőik és fogadásjelzőik értékének összeadásával összeszámolják a győzelmi pontjaikat:

- A rakományjelzők annyi pontot érnek, amennyit a játék végén a piaciérték-jelzőjük mutat.
- A fogadásjelzők a rajtuk lévő győzelmipont-mennyiséget érik.

Megjegyzés: azok a fogadásjelzők, amelyek nem nyertek, nem érnek pontot.

A játékot a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri. Döntetlen esetén a következők döntenek (ebben a sorrendben):

- több rakományjelző
- a rakományjelzőkből szerzett több győzelmi pont

Ha a döntetlen továbbra is fennáll, a játékosok osztoznak a győzelmen.



Példa: a játékos pontot szerez két gabona rakományjelzővel (4 pont), 1 fém rakományjelzővel (3 pont) és egy bőr rakományjelzővel (2 pont), ez összesen 9 pont. A piros játékos pontot szerez 2 bőr rakományjelzővel (4 pont) és két fogadásjelzővel (5 pont), ez is 9 pont. A piros és a kék játékos között döntetlen alakult ki, de a kék játékos több rakományjelzőt szerzett a játék során, így ő a győztes.



Megjegyzés: egy fordulóban minden akció csak egyszer választható.

EGY FORDULÓ

1. A legfelső (a „Kezdőjátékos” akcióhoz legközelebbi) viking tulajdonosa ezt a vikinget átteszi a falu másik oldalára (ahol a törzsfőjelző is található). A vikinget az egyik még üresen álló körbe teszi, majd végrehajtja az ahhoz a helyhez tartozó akciót (lásd FALU AKCIÓK).
2. A sorban következő viking tulajdonosa ugyanezt teszi, és így tovább, amíg az összes viking át nem került a falu másik oldalára, a törzsfővel egy vonalba.



3. A forduló akkor ér véget, ha az összes viking egy oldalon van a törzsfővel.
4. Ha valamelyik játékos a „Kihajózás” akciót választotta, akkor folytassátok a kihajózás fázissal (LÁSD KIHAJÓZÁS).
5. Ha van még a játéktábla mellett tatrész, akkor tegyétek át a törzsfőt a falu másik oldalára, és kezdjétek új fordulót.

KIHAJÓZÁS

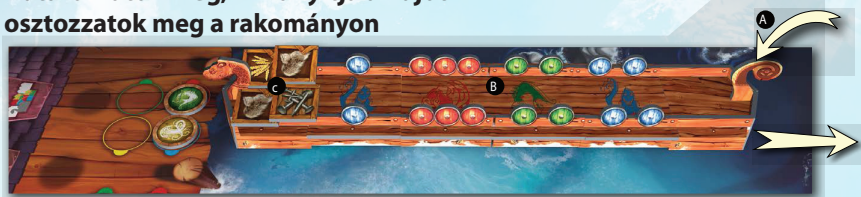
A. Ha az egyik játékos a Kihajózás akciót választotta ebben a fordulóban, akkor a forduló végén eldöntheti, hogy melyik hajó bontson vitorlát (és kiértékeljék a játékosok). A tatrészt a hajó végéhez illeszti, és eltolja a hajót a kikötőtől, ezzel jelezve, hogy ez a hajó már nincs játékban.

Megjegyzés: ha lehet, olyan hajót kell választanod, amelyen van legalább egy rakományjelző, és amelynek törzse legalább egy részből áll. Ha nincs ilyen hajó, akkor bármelyik hajót választhatod.

A tatrész felrakása után:

1) Határozzátok meg, ki irányítja a hajót

2) osztozzatok meg a rakományon



1) A hajó irányításának meghatározása:

Számoljátok össze, hogy melyik színből mennyi pajzs található a vitorlát bontó hajón. Az irányítás azé, akinek a legtöbb pajzs van a hajón. A második legtöbb pajzsral rendelkező játékosé a másodirányítás, és így tovább. Döntetlen esetén a kikötőhöz közelebbi pajzs tulajdonosa nyer.

Megjegyzés: csak a hajó egyik oldalán számoljátok össze a pajzsokat (a törzsrészeken 1, 2 vagy 3 pajzs található).

Azok a játékosok, akiknek nincs pajzsuk a hajón, nem irányítják azt, így a rakományból sem részesülnek.

B példa: a piros játékosnak 3, a zöldnek 2, a kéknek 3, a sárgának pedig 0 pajzs van a hajón. A piros és kék játékosok között döntetlen alakult ki, de az első irányítás a kék játékosé, mivel az ő pajzsai közelebb vannak a kikötőhöz. Így az irányítás sorrendje: kék, piros, zöld. A sárga játékos nem irányítja a hajót, mivel egy pajzs sincs rajta.

Megjegyzés 2–3 személyes játékhoz: ne felejtsetek el beleszámolni a semleges színek pajzsait (a nem játszó klánok is megszerezhetik a hajó irányítását)!

2) Osztozás a rakományon

Irányítási sorrendben minden játékos, akinek van pajzsja a hajón, elvehet egy rakományjelzőt a vitorlát bontó hajó orrából, hogy képpel lefelé a pontozókörébe tegye azt.

Ha nem jut minden irányító klánnak rakományjelző, akkor ők póruul jártak. Ha elfogy a rakomány, a további játékosok már nem kapnak semmit.

Ha több a rakományjelző, mint ahány játékos irányítja a hajót, akkor a játékosok irányítási sorrendben elvehetnek további jelzőket, amíg azok el nem fogynak. Ha egy játékos egyedül irányít egy hajót, akkor a rajta lévő összes rakomány az övé.

C példa: a kék játékos elveszi a gabona rakományjelzőt. Ezután a piros játékos elveszi a bőrt. Utána a zöld játékos is elveszi egy bőrt. Ezután, mivel még maradt egy rakományjelző a hajón, a kék elveszi azt is, ezzel az osztozkodás véget ér.

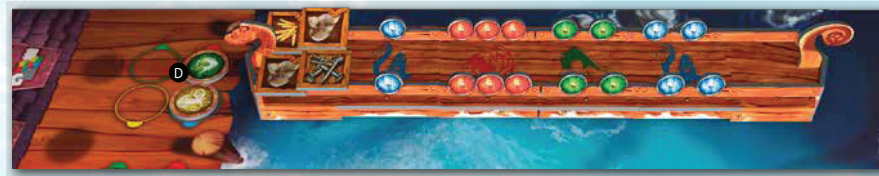
Megjegyzés 2–3 személyes játékhoz: amikor egy semleges klán jutna rakományjelzőhöz, ehelyett dobjatok ki egyet a játékból. Azt, hogy melyik jelzőt kell eldobni, a következő rakományjelzőt elvenni készülő játékos bal oldali szomszédja dönti el.

Különleges szabály 2 játékos részére

Miután ellenfeled végrehajtotta a „Kihajózás” akciót, az egyik játékban nem lévő vikinget (mindegy, milyen színű) tedd az egyik saját hajótörzsrészre. Ez a viking a játék hátralévő részében egy extra pajzsot jelent majd (a te színedben), amikor a hajó irányítását határozzátok meg. Ez a viking a hajórészsel együtt mozog, és a játék végéig nem lehet levenni. Egy hajótörzsrészen soha nem lehet egynél több viking.

FOGADÁSOK

Miután egy hajó vitorlát bont, ha egy játékos fogadott arra a színre, amely a hajó irányítását megszerezte, elveszi a fogadását, és a pontozókörére teszi (a játék végén győzelmi pontot fog érni). A téves fogadások a helyükön maradnak, de később áthelyezhetőek egy másik hajóra a „Fogadás/Fogadás áthelyezése” akcióval.



D példa: a sárga játékos helyesen tippelte meg, hogy a kék játékos szerzi meg a vitorlát bontó hajó irányítását, így elveszi a fogadását, és képpel lefelé a pontozókörére teszi azt (anélkül, hogy felfedné az értékét). Mivel a zöld játékos a pirosra fogadott, a fogadása a helyén marad, de később a játék során átmozgathatja azt egy másik hajóra.

Fontos:

A vikingedet olyan épület mellé kell tenned, amelynek az akcióját végre tudod hajtani. Ha egyik elérhető akciót sem tudod végrehajtani (és csak ebben az esetben), akkor tetszőleges akcióra teheted a vikingedet anélkül, hogy végrehajtanád azt.

Egy hajónak soha nem lehet ötnél több törzsrésze (ebbe a hajóorr és a tat természetesen nem számít bele).

A játékosok bármikor beszélhetnek a rakományaik és fogadásaik értékéről, de nem mutathatják meg azokat a többi játékosnak.