



SKĪBE



Vörös Erik (kb. 950-1003) településeket akar kialakítani az újonnan felfedezett Grönlandon. Hajók építését rendeli el, törzsfőnökeit pedig utasítja, hogy legbátrabb viking harcosaikat küldjék az újföldre. Öltsetek magatokra a viking törzsfők szerepét, és építsetek közösen hajókat, amelyekkel átkelhetek a tengeren. Töltsétek meg a hajókat felszereléssel és élelmiszerrel! Természetesen minden törzsfő a saját törzséből való harcosokkal igyekszik megtölteni a hajókat. Mielőtt a hajók kifutnának Grönland felé, még megvizsgálják őket a törzsfők, akiknek megvan a saját elképzelésük arról, hogyan is kell elosztani a rakományt!

40 vikingkártya

A JÁTÉK TARTALMA

3 hajóorrkártya

6 élelmiszerjelző



10 tatkártya

a játékosok színeiben

4 felszerelésjelző



25 törzsfő kártya
a játékosok színeiben

A pontozáshoz szükségetek lesz papírra és ceruzára!



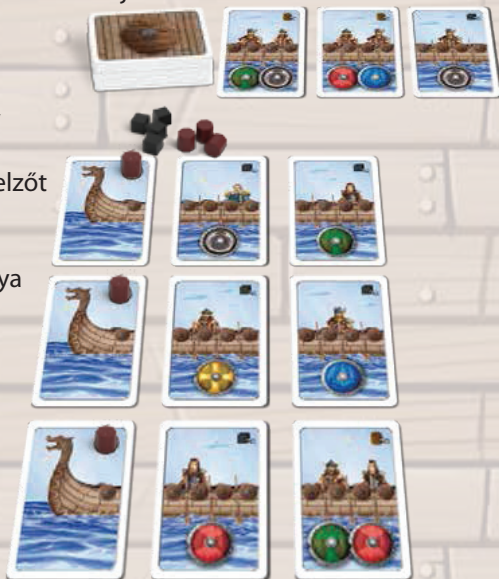
Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u. 30. www.gemklub.hu

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

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos válasszon egy szintet, és megkapja a hozzá tartozó kártyakészletet. Minden készlet 5 törzsfő- és 2 tatkártából áll. Mindenki tegye maga elé a kártyapakliját képpel lefelé, hogy látszódjon, melyik játékos melyik színnel van. Előkészületek ötnél kevesebb játékos esetén: a fel nem használt kártyákat tegyék vissza a dobozba. A vikingkártyák közül vegyék ki azokat, amelyeken csak olyan pajzs látható, amelyen színű játékos nincs játékban. Azokat a vikingkártyákat NE vegyék ki, amelyek játékban lévő játékos színe is látható.

Tegyék a 3 hajóorrkártyát az asztal közepére egymás alá, képpel felfelé. Tegyetek minden hajóorrkártyára egy élelmiszerjelzőt. A maradék három élelmiszerjelzőt és a négy felszerelésjelzőt tegyék félre. Keverjék meg a vikingkártyákat alaposan, majd tegyék közülük minden hajóorrkártya jobb oldalára képpel felfelé kettőt. Ezután fordítsatok fel három vikingkártyát, a maradék lapokból pedig alakítsatok húzópaklit, és tegyék azt a három felfordított kártya mellé.



A JÁTÉK MENETE

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, majd a játékosok az óramutató járása szerint kerülnek majd egymás után sorra. A körödben a következő két lehetőség egyikét hajthatod végre:

1) egy hajó meghosszabbítása és rakomány felhelyezése

2) tatkártya kijátszása az egyik hajó mellé és kiértékelés

1. Egy hajó meghosszabbítása és rakomány felhelyezése

Egy hajó meghosszabbítása

Vedd el a húzópakli mellett lévő három felfordított viking egyikét, vagy a húzópakli legfelső lapját. Ezt a kártyát játszd ki a három hajó valamelyike mellé.

A vikingkártyák kijátszásakor a következő szabályok érvényesülnek:

- a vikingkártyát mindig a már hajón lévő vikingkártyáktól közvetlenül jobbra kell kijátszani.
- ha a hajón lévő vikingek száma már elérte a maximumot (lásd alább), akkor erre a hajóra nem játszható ki több viking.



Védelem: ez a kártya megvédi a vikingkártyákat az eldobástól és a cserétől. Más akciókkal ellentétben ez a kártya csak az éppen kiértékelt hajóra vonatkozik. Ezen kívül ez a kártya csak azoktól az akcióktól véd meg, amelyek utána következzenek be, vagyis az utána kijátszott törzsfők akcióitól.

A JÁTÉK VÉGE

Amint elfogyott a húzópakli, és a három felfordított vikingkártya is felkerült valamelyik hajóra, azonnal megkezdődik a végső kiértékelés. Az utolsó vikingkártyát kijátszhatja az egyik játékos, de felkerülhet egy értékelés utáni előkészületnél is.

VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

A legfelső hajóval kezdve, majd sorban lefelé haladva minden hajónál végre kell hajtani a törzsfők akciót.

Ezután minden egyes hajónál kiszámításra kerülnek a játékosok győzelmi pontjai (lásd a 2. fázist). A végső értékelés során a le nem zárt (vagyis a háromnál kevesebb vikingkártyát tartalmazó, vagy tatkártáyaival be nem fejezett) hajók is kiértékelésre kerülnek.

Adjátok össze a játék során szerzett összes győzelmi pontotokat. A legtöbb pontot szerző játékos nyeri a játékot.

A TÖRZSFŐK AKCIÓI



Egy felszerelésjelző mozgatása: a készletből vagy egy vikingkártyáról átmozgathatsz egy felszerelésjelzőt egy tetszőleges vikingkártyára, vagy levehetsz egy felszerelésjelzőt egy vikingkártyáról, és visszarakhatod a készletbe. A kártyán lévő pajzsok színe nem számít. Nem kell, hogy a felszerelésjelző az éppen kiértékelt hajóról kerüljön le, vagy oda kerüljön fel.



Egy ételjelző mozgatása: a készletből vagy egy hajóorrkártyáról átmozgathatsz egy ételjelzőt egy tetszőleges hajóorrkártyára, vagy visszateheted a készletbe. Fontos: nem veheted le az utolsó ételjelzőt egy hajóorrkártyáról.



Egy vikingkártya eldobása: eldobhatsz bármelyik hajóról egy olyan vikingkártyát, amin nincs felszerelésjelző. A kártyának nem muszáj az épp kiértékelt hajón lennie. A felszerelésjelzők megvédik a vikingkártyákat az eldobástól. Az eldobott viking kikerül a játékból.



Vikingkártyák cseréje: kicserélhetsz két tetszőleges olyan vikingkártyát, amelyekeken nincs felszerelésjelző. A felszerelésjelzők megvédik a vikingkártyákat a cserétől. A kártyáknak nem muszáj az épp kiértékelt hajón lenniük. Kicserélheted az egyik hajón lévő kártyát a húzópakli mellett felfordított három vikingkártya valamelyikére is.

3-személyes játék során egy hajón legfeljebb 5 viking lehet.
4-személyes játék során egy hajón legfeljebb 6 viking lehet.
5-személyes játék során egy hajón legfeljebb 7 viking lehet.

Rakomány felhelyezése

Miután meghosszabbítottál egy hajót, kötelező rakományt felhelyezned egy általad választott hajóra. Rakományt úgy tudsz felhelyezni, hogy a megfelelő jelzőt a kiválasztott kártyára teszed. Az éppen kijátszott vikingkártya mutatja, hogy milyen jelzőt kell a hajóra felhelyezned.



Az ételjelzők mindig a hajóorrkártyákra kerülnek.

A felszerelésjelzők mindig a vikingkártyákra kerülnek.

A vikingkártyákon látható szimbólumok



Ételjelző (barna jelző)

Tegyél egy ételjelzőt bármelyik általad választott hajóorrkártyára. Amíg a közös készletben van ételjelző, addig mindenképp onnan kell elvonnod a felhelyezni kívánt jelzőt. Ha már mind a hat jelző a hajóorrkártyákon található, akkor áthelyezhetsz egyet közülük egy másik hajóorrkártyára (de nem kötelező!).

Fontos: minden hajóorrkártyán kell, hogy legyen legalább egy ételjelző! Soha ne vedd le az utolsó ételjelzőt egy hajóorrkártyáról!



Felszerelés (fekete jelző)

Tegyél egy felszerelésjelzőt bármelyik általad választott hajóra. Amíg a közös készletben van felszerelésjelző, addig mindenképp onnan kell elvonnod a felhelyezni kívánt jelzőt. Ha már mind a négy jelző a hajókon található, akkor áthelyezhetsz egyet közülük egy másik vikingkártyára (de nem kötelező!). Fontos: felszerelésjelzőt csak olyan vikingkártyára helyezhetsz fel, amelyiken nem látható olyan színű pajzs, mint azon a kártyán, amit épp kijátszottál.

Példa: kijátszol egy vikingkártyát, amin kék pajzs látható. A kártyán lévő szimbólumból látható, hogy fel kell helyezned egy felszerelésjelzőt. Ezt nem teheted olyan vikingkártyára, amin található kék pajzs, mindenképpen olyan kártyára kell tenned, amin nincs kék pajzs.



Ha nincs olyan vikingkártya a hajókon, amelyekre szabályosan felhelyezhetnéd a felszerelésjelzőt, akkor ebben a körben nem tehetsz fel felszerelésjelzőt.

Törzsfő kártya kijátszása (nem kötelező)

Miután kijátszottál egy vikingkártyát, és felhelyezted az étel- vagy felszerelésjelzőt, ha szeretnél, kijátszhatsz egy (és csak egy) törzsfő kártyát.

A törzsfő kártya kijátszásakor a következő szabályok érvényesek:

- a törzsfődet bármelyik hajó mellé kijátszhatod – függetlenül attól, hogy melyik hajóra játszottad ki a vikingkártyádat.
- az első törzsfőt a hajóorrkártya mellé, attól balra kell kijátszani. A további törzsfők mindig a legutóbb az adott hajóhoz kijátszott törzsfő bal oldalára kerülnek majd.
- minden hajón minden szimbólum csak egyszer szerepelhet.
- kijátszhatsz törzsfőt olyan hajó mellé is, amely mellé már korábbi körökben játszottál ki törzsfőt, feltéve, hogy ilyen szimbólummal rendelkező törzsfőt azóta más játékos nem játszott ki emellé a hajó mellé.

A köröd vége

Ha a három felfordított vikingkártya közül vettél el egyet, akkor ahelyett új lapot kell felfordítanod, hogy mindig három kártya legyen a húzópakli mellett. Ezután a baloldali szomszédod kerül sorra.

2. Tatkártya kijátszása az egyik hajó mellé és kiértékelés

Ha egy hajón a vikingek száma már elérte a megengedett maximumot, akkor erre a hajóra már újabb vikingkártya nem, csak tatkártya kerülhet a hajó lezárásaként. Egy tatkártyával akkor is lezárható egy hajó, ha még nincs rajta a megengedett maximális mennyiségű viking. Legalább három vikingnek azonban lennie kell a hajón, mielőtt valaki lezárná azt. Egy tatkártya kijátszásával a lezárt hajó kiértékelése megkezdődik, ez három fázisból áll:

1. fázis: A törzsfő kártyák akcióinak végrehajtása

Ha a kiértékelésre kerülő hajó mellett állnak törzsfők, akkor először ezek akcióit kell végrehajtani, a jobb szélső (hajóhoz legközelebbi) törzsfővel kezdve, balra haladva. Vagyis aki előbb játszott ki törzsfő kártyát, előbb kerül sorra a kiértékeléskor. A különböző akciószimbólumokról részletesen a szabály végén olvashattok. Csak a kiértékelésre kerülő hajó mellett lévő törzsfők akciói kerülnek kiértékelésre.

2. fázis: pontszámok felírása

Sorban egymás után számoljátok össze a pontjaitokat az alábbiak szerint: Minden játékos számolja össze, hogy a saját színéből hány pajzs található a kiértékelt hajón, majd adja hozzá a saját színének megfelelő pajzsot tartalmazó vikingkártyákon lévő felszerelésjelzőket. Ezt az összeget szorozza meg a hajóorrkártyán található étel- és felszerelésjelzők számával.

$$\text{Győzelmi pontok} = \left(\begin{array}{l} \text{játékos} \\ \text{saját pajzsai} \end{array} + \begin{array}{l} \text{a saját pajzsokon} \\ \text{lévő felszerelésjelzők} \end{array} \right) \times \text{étel- és felszerelésjelzők}$$

A szerzett pontokat írtátok fel egy papírra.

3. fázis: kihajózás

A kiértékelt hajón lévő összes felszerelésjelzőt tegyétek vissza a készletbe. A hajón lévő vikingkártyákat és törzsfőkártyákat tegyétek félre. Ezek a kártyák már nem kerülnek újra játékba. A hajóorrkártyákat hagyjátok a helyükön. Az étel- és felszerelésjelzőket egy kivételével tegyétek vissza a készletbe. Ezután húzzatok két vikingkártyát, és tegyétek az épp kiértékelt hajóorrkártya mellé (ahogy az előkészületeknél is szerepel).

A forduló folytatódik, az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra. Abban a ritka esetben, ha a vikingkártyák száma mindhárom hajón elérte a megengedett maximális mennyiséget, és egyik játékos sem tud vagy akar tatkártyát kijátszani, értékeljétek ki azonnal mindhárom hajót. Kezdjétek a legfelső hajóval, és haladjatok lefelé, míg az összes hajót ki nem értékeltétek.