

VIKINGDOMS

Dorsonczky József játéka

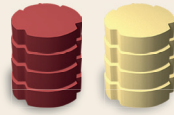
JÁTÉKÉCÉL

Viking trónkövetelők területlapkák megszerzésével növelik és gazdagítják területeiket. Minden új lapkával felépítenek egy települést és még érmét is szereznek. Az a játékos fogja megalapítani a 6. királyságot (és megnyerni a játékot), aki felépít három azonos települést – falut vagy kikötőt – vagy pedig összegyűjt 16 érmét.

JÁTÉKELEMEK



6 táblaelem



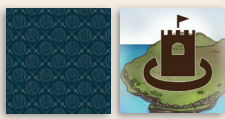
12-12 vikingkorong



12 területlapka



2-2 területjelző



1 fosztogatójelző



4 szövetségeslapka

ELŐKÉSZÜLETEK

- A 6 táblaelemből rakjátok ki a képen látható **játéktáblát (A)**.
- Vegyetek el 12-12 vikinget és 2-2 területjelzőt – a **tábort és a fogdát**.
- Keverjétek meg a 12 területlapkát, majd véletlenszerűen húzzatok egyet-egyet, és illesszétek a tábor és a fogda közé – **ez lesz az induló területetek (B)**.
- A megmaradt 10 területlapkát terítsétek ki kettesével a tábla mellé – így egy **5 lapkapárból álló oszlopot kaptok (C)**, mindegyik lapkapár egy szigetet jelképez.
- A 4 szövetségeslapkát terítsétek ki a tábla üresen maradt oldalán **(D)**.
- Tegyétek a vikingjeiteket a táborotokba **(E)**, majd vegyetek el a másiktól annyi vikinget, ahány foglyot ad a területlapkátk (F), és tegyétek a fogdátkba **(F)**.

(G) A fosztogatójelző a játék elején helyeződik le.



ÁTTEKINTÉS

A játékban öt sziget – lapkapár – területeiért fogtok megküzdeni. Minden portya egy két részből álló forduló, aminek a végén megszereztek egy-egy területlapkát.

Az első részben – **ez a toborzás** – vikingeket raktok a táblára vagy az ottlévőket mozgatjátok (egymásra), mindaddig, amíg ki nem alakul egy legalább hatfős csapat.

Miután kialakult a hatfős csapat, kezdődhet a második rész – **ez a fosztogatás**. Elveszítetek a soron következő sziget egy-egy területlapkáját, és növelitek vele a területeteket... de figyelem, minden portyában az választ elsőnek területlapkát, akinek a vikingje kimagaslik a hatfős csapatból – legfelül van!

KEZDŐJÁTÉKOS

Akinek a húzott területlapkáján kevesebb érme szerepel – egyenlőség esetén a fiatalabb –, az **kezdi a játékot**, és ő is határozza meg, hogy honnan indul a fosztogatás: **a fosztogatásjelzőt a felső vagy alsó lapkapár (sziget) mellé helyezi (G)**.

JÁTÉKMENET

A játék legtöbb öt fordulóból áll, és minden forduló két nagy fázisból:

Toborzás → Fosztogatás

TOBORZÁS – ELSŐ FÁZIS

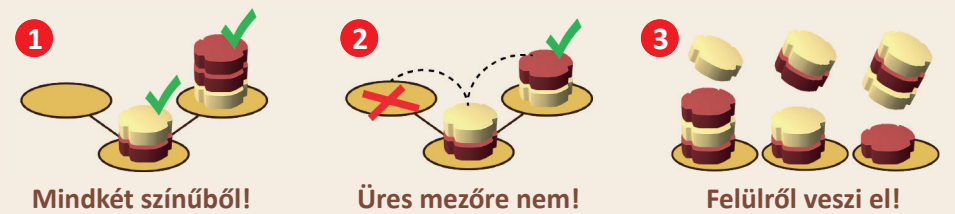
Több körön keresztül felváltva következtek, mindaddig, amíg ki nem alakítottok egy **6 fős vagy annál nagyobb** vikingcsapatot – **ezt fosztogatócsapatnak** nevezzük!

A soron lévő kötelezően végrehajt egy akciót: **BERAK (A)** vagy **MOZGAT (B)**.

A, BERAK – egy táborában lévő vikingjét berakja egy üres mezőre.

B, MOZGAT: valamelyik csapatból vikingeket rak át egy másik csapatra.

Kiválaszt egy csapatot – **bármelyik színű lehet** –, és onnan egy vagy több vikinget átrak egy másik csapatra – „**átrak**”, mert **tilos a vikingeket üres mezőre mozgatni**. Nem számít, hány vikinget rak át a csapatból, azokat mindig **felülről veszi el, és a sorrendjükön nem változtat**.



Hogy a kiválasztott csapatból hogyan mozgatjátok a vikingeket (hogyan léptek velük), azt a **mozgatás előtti csapatlétszám** (magasság) határozza meg:

- 1 fősből**: vízszintesen és függőlegesen egy mezőt (d).
- 2 fősből**: vízszintesen és függőlegesen akárhány szabad mezőn át (b).
- 3 fősből**: lóugrásban – két mezőt egyenes irányba és egyet oldalra, vagy egyet egyenesen és kettőt oldalra (c). Más csapatokon is átugorhattok velük!
- 4 fősből**: átlósan akárhány szabad mezőn át (a).
- 5 fősből**: mind a nyolc irányba akárhány szabad mezőn át.

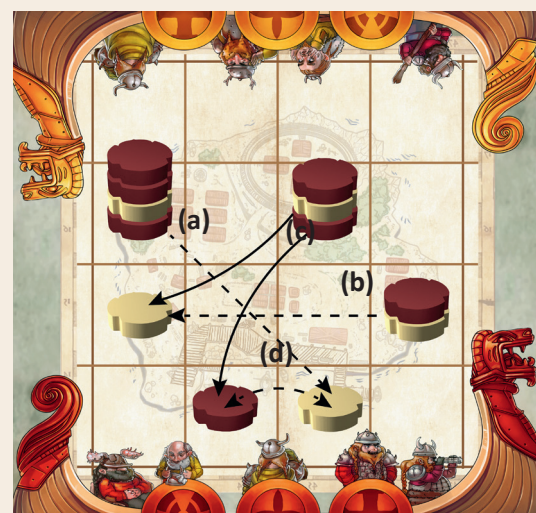
Fontos: Tilos az ellenfél előző mozgatását (lépését) visszarendezni, és ha már nincs bevethető vikingetek (üres a táborotok) és a táblán sincs mozgatási lehetőségek, akkor **(de csakis akkor)** passzoljátok a körötöket.

ARANYSZABÁLY

A Vikingdomsban a **saját színű fosztogatócsapat** kialakítása kötelező!

Ha körötökben lehetőségek van egy 6 fős vagy annál nagyobb csapatot építeni **saját vikinggel a tetején**, akkor azt kötelező meglépni. Nem rakhattok új vikinget a táblára és nem léphettek mást.

Figyelem: Az ellenfél színére nem vonatkozik a szabály!



Példák a vikingek mozgatására:

a, A négyfős csapatból 1-2-3 vagy 4 vikinget rakhattok át a világos vikingre – máshová nem!

b, A kétfős csapatból 1-2 vikinget rakhattok át a világos vikingre.

c, A háromfős csapatból 1-2-3 vikinget rakhattok át a világos vikingre vagy a bordó vikingre.

d, Az alsó sorban lévő vikinget (egyfős) egymásra rakhatjátok át.

A FÁZIS VÉGE

A Toborzás a fosztogatócsapat kialakításával ér véget. Ezután következik a Fosztogatás.

FOSZTOGATÁS – MÁSODIK FÁZIS

A fosztogatásjelző melletti két területlapkát raboljátok ki (el).

A táblán kialakult fosztogatócsapatot kirakjátok a fosztogatásjelzőre, és a jelző melletti két lapkából elvesztek egyet-egyet. Az választ elsőnek, akinek a vikingje a fosztogatócsapat élén áll – legfelül van –, ellenfele pedig a megmaradt lapkát kell elvegye.



TERÜLETLAPKÁK

Hat különböző területlapka van. Mindegyikkel megépítetek egy települést: falut (🏠), kikötőt (⚓), erődöt (🕸), műhelyt, farmot vagy piacot – a bal alsó sarokban jelzi egy ikon.

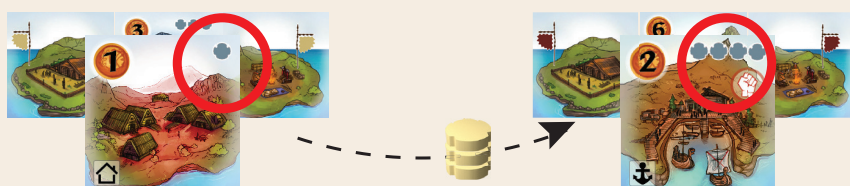
Ezen kívül a lapkák érméket (👑) és foglyokat (👤) is adnak – ezek száma a felső sarkokban van feltüntetve. Két lapkán még lázadó (👤) is található – ezek a képen szerepelnek.

Területlapka

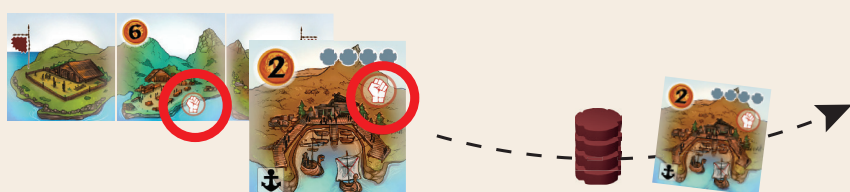


Mielőtt a megszerzett területlapkát beillesztenétek a területetekbe, előbb végre kell hajtsátok a rajtuk szereplő akciókat, betartva az alábbi sorrendet:

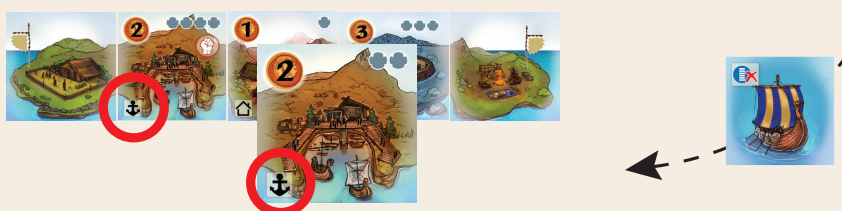
(1) Akinek a lapkáján több fogoly (👤) van, az annyi vikinget vesz el ellenfele táborából – és rakja a fogdájába –, amennyi a két lapkán lévő foglyok különbsége. Ha ellenfele táborából elfogytak a vikingek, akkor a fosztogatócsapatból veszi el. Egyenlőség esetén nincs fogolyejtés. **Példa:** 4–1=3 foglyot vesz el.



(2) Aki megkapja a **második lázadót** is (👤), annál kitör a lázadás, és elveszít egy lapkát. Ellenfele elveszi **bármelyik** területlapkáját, és maga elé teszi, majd elvesz még annyi vikinget is, amennyi foglyot ad a lapka (amit most vett el). **Példa:** bordó a második lázadó miatt elveszíti a 2-es lapkáját és még 4 vikingjét is.



(3) Aki megszerzi a **második falut** (🏠), kikötőt (⚓) vagy erődöt (🕸), az elvesz egy szövetségeslapkát. Ha ez mindkettőtöknek sikerült, akkor először az veszi el, akinek a fosztogatócsapatban legfelül van a vikingje. **Példa:** megépül a második falu, és elvesz egy szövetségeslapkát.



(4) Akinek van legalább 2 foglya, az **fogolycserét** is csinálhat. Egyenlő számú foglyot cseréltek ki, és mindenki a saját vikingjét visszarakja a táborába.



(5) **Feloszlik a fosztogatócsapat:** a saját vikingjeiteket visszarakjátok a táborotokba, és a fosztogatásjelzőt a következő területlapkapár mellé helyezitek.

A FÁZIS VÉGE

A Fosztogatásban szerzett területlapkát (lapkákat) beillesztitek a többi közzé.

Ha senki sem teljesíti a győzelmi feltételt, akkor újabb forduló következik – a táblán lévő vikingcsapatok változatlanul ott maradnak, és az a játékos kezdi az új fordulót (a toborzást), aki ebben a fordulóban **másodikként** vett el területlapkát.

SZÖVETSÉGESLAPKÁK

Négy különböző szövetségeslapka van. Amikor megszereztek egyet, azt az egyik területlapkátok alá helyezitek.



FREYA – az engedetlen
Ezután nem kötelező a saját színű fosztogatócsapat megépítése!



VÖLUND – a gazdag
Három érmével gazdagodik a térséged.



GUNNAR – a stratégia
A szigetek oszlopában, felcserélsz egymás között két szigetet (lapkapárt).



LÖKE – a hódító
Elveszel ellenfeled táborából 2 vikinget, és a fogdád-ba rakod.

A JÁTÉK VÉGE

Ha a fosztogatás végén valakinek **3 faluja** vagy **3 kikötője**, vagy **16 érméje** lesz, akkor az a játékos megnyeri a játékot, és megalapíthatja a 6. királyságot.

Példa: megépít 3 falut, és nyer.



Példa: összegyűjt 16 érmét, és nyer.



Ha mindketten teljesítitek a győzelmi feltételt (3 falu vagy 3 kikötő, vagy 16 érme), akkor az nyer, aki három azonos települést épített.

Ha mindketten három azonos települést építtettek meg (egykötők 3 falut, a másik 3 kikötőt), vagy mindketten 16 érmét gyűjtöttek össze, akkor az nyer, akinek az utolsó fosztogatócsapatban legfelül volt a vikingje.

FIGYELEM, LÁZADÁSSAL ELÚSZHAT A GYŐZELEM!

Megtörténhet, hogy fosztogatás közben valakinek megépül a harmadik azonos települése vagy összegyűjt 16 érméje (a lenti eset), ám ekkor még nem nyerte meg a játékot. Ha a húzott lapka miatt lázadás tör ki, és az elvesztett lapkával a fázis végén már nem teljesíti a győzelmi feltételt, akkor a játék folytatódik.

Példa: összegyűjt 16 érme, de a második lázadó miatt ellenfele elveszi majd egyik lapkáját (bármelyiket), és a fázis végére már nem lesz meg a 16 érméje.



Szerző: Dorsonczky József
Grafika: Czank Nikolett

© 2017, OVECo Kft., Románia. Minden jog fenntartva.

Importálja: Gémker-GémKlub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
info@gemker.hu
www.gemker.hu

