



PETER SZOLLOSI VIKING TURISTÁK

INKÁBB MI UTAZZUNK AMERIKÁBA,
MINT A SZOMSZÉDOK!

EGY VIDÁM VIKING
CSALÁDI JÁTÉK

JÁTÉKOSOK SZÁMA: 3-6 FŐ
JÁTÉKIDŐ: KB. 30-45 PERC
KOR: 8 EVES KORTÓL

BEVEZETŐ

A világ összes vérbeli vikingje felbolydult, amikor felröppent a hír, hogy Vörös Erik tengerre készül szállni, hogy felfedezze Amerikát, az eddig ismeretlen, kincsekben gazdag világot, ahol a megbízható jóslatok szerint mesés gazdagság és dicsőség várhat reá és népes családjára. Ezt hallván a legősibb viking családok természetesen füle botjukat sem mozdították, elvégre ők nem hisznek holmi szóbeszédnek, ám mielőst megneszelték, hogy a szomszéd falu mégis elkezdett lassan készülni, bizony ők sem késlekedhettek tovább: „Nehogy már a szomszédok utazzanak Amerikába!” felkiáltással mégis elkezdtek csipkedni magukat, hogy Vörös Erikkel ők szállhassanak vízre elsőként. Az elszánt családfőkre most igazán nehéz feladat hárul: meg kell győzniük családjuk minden egyes lusta tagját (Hátfájós Wodan apót, Lusta Johannt, Mennyibe kerül Yngwarrt és a többieket), hogy ők a kiválasztottak, és nekik kell személyesen felfedezni Amerikát 500 évvel azelőtt a bátor spanyol fickó, Kolumbusz Kristóf előtt...

TARTALOM

120 db játékkártya (90 vikingkártya és 30 akciókártya 6-féle színben) · 1 db játékszabály



A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok egy-egy bohém viking családot irányítanak (akkikkel mi, magyarok valószínűleg igen közeli rokonságban állhatunk), melyet 15-15 lapból álló paklijuk, illetve az azokhoz tartozó akciókártyák jelképeznek. A játékosok célja az lesz, hogy saját lusta és elkényeztetett családjuk álljon elsőként útra készen, hogy elindulhassanak felfedezni Amerikát, vagyis elsőként kerüljön minden kártyájuk 1-től 15-ig számsorrendben kijátszásra önmaguk elé. A játék nehézsége és egyben érdekessége az lesz, hogy a családfőeknek a győzelemhez nem elegendő saját rokonaikat felkészíteni az útra: menet közben más, rivális családoknak is segíteniük kell a felkészülésben, hogy ezzel is ösztönözzék saját embereiket. A játék győztese végül az lesz, aki az összes győzelmi feltételnek egyszerre megfelelően tud elsőként teljes családjával hajóra szállni. *Egy igazi viking úgy gondolja, hogy inkább mi utazzunk Amerikába, mint a szomszédok!*

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékot annyiféle színű lappal fogjuk játszani, ahány játékosunk van – például négy játékos esetén két színből az összes kártyát vissza kell tennünk a dobozba, és csak a megmaradt négy, választott színnel fogunk játszani. Ezt követően vegyük ki a kártyák közül az összes 1-es számú lapot, és véletlenszerűen osszuk ki őket a játékosoknak. Ez fogja meghatározni a játékosok saját családjának színét – legalábbis kezdetben. Ezt a kártyát minden játékos a többi játékos számára is látható módon maga elé helyezi. A kezdőjátékos az a viking lesz, aki legutoljára szállt tengerre, főképp, ha éppen Amerikába tartott... Minden játékosnak osszuk ki a színéhez tartozó 5 darab akciókártyát, majd az összes játékban lévő, 2-től 15-ig számozott számkártyát alaposan keverjük meg, és osszuk belőlük minden játékosnak képpel lefelé 12-12 lapot, melyet úgy vesznek a kezükbe, hogy azokat játékos társaik ne lássák. A kimaradt lapokat (játékosonként 2-2 lapot) képpel lefelé az asztal közepére helyezzük, rendezetlen kupacot alkotva belőlük. Ezt a kupacot tábornak fogjuk nevezni, a benne lévő kártyákat pedig falubelieknek – akik éppen egy újabb nagy lakomát rendeznek. A játék megkezdése előtt a játékosoknak véletlenszerűen ki kell választaniuk egy akciókártyájukat, melyet az aktuális játékban nem használhatnak. Ezt az egy kártyát képpel lefelé fordítva félreteszik, a maradék négy akciókártyát pedig képpel felfelé fordítva maguk elé helyezik. Ha ezek az előkészületek megtörténtek, indulhat is a viking családi játék!



ÚT A GYŐZELEMHEZ

Ez egy sorozatépítő játék, melyben a játékosok 1-től 15-ig terjedő számsorrendben próbálják lusta vikingjeiket sorba állítani. A győzelemhez **4 feltételnek** egyszerre kell teljesülnie, hogy egy viking család elindulhasson felfedezőújtjára:

- a játékos kezéből minden kártyának el kell fogynia,
- a játékosnak mindegyik akciókártyáját fel kell használnia,
- a játékos előtt 1-től 15-ig számsorrendben kijátszásra kell kerülnie saját színe összes számkártyájának,
- a fenti három feltétel teljesülése után a soron következő játékos semmilyen módon ne tudja visszahívni a játékba a győzelemre álló játékost.

A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékostól kezdve, és az óramutató járása szerint haladva, egy adott körben minden játékos egy akciót hajthat végre, melyet a kezében lévő kártyák helyzete alapján választhat ki. A következő helyzetek fordulhatnak elő:

- **A játékos csak egy (vagy több) játékosársra elé tud lapot kijátszani.**
- **Egy (vagy több) játékosársra és saját maga elé is tud lapot kijátszani.**
- **Csak saját maga elé tud lapot kijátszani.**
- **Senkinek sem tud lapot kijátszani.**

■ A JÁTÉKOS CSAK EGY (VAGY TÖBB) JÁTÉKOSTÁRSA ELÉ TUD LAPOT KIJÁTSZANI

Ebben az esetben a játékosnak kötelező kiválasztania a kezéből egy lapot, mellyel valamely játékosársának sorozatát folytatni tudja, és le kell tennie azt játékosársra sorozatának tetejére, képpel felfelé. Ha több játékos sorozatát is folytatni tudná, ő választhat közülük, de ilyen módon mindig csak egy lapot játszhat ki. Ilyenkor a soron lévő játékos akciókártyát nem játszhat ki, és nem cserélhet kártyát sem a táborban található falubeliekkel.

Példa: Anna ebben a körben Peti és Álmos sorozatát is folytatni tudná, mivel mindkettejük sorozatának következő lapja a birtokában van. Végül úgy dönt, hogy Péter sorozatát folytatja, ezért piros 6-os lapjának tetejére kijátssza a piros 7-es kártyát.

■ A JÁTÉKOS EGY (VAGY TÖBB) JÁTÉKOSTÁRSA ÉS SAJÁT MAGA ELÉ IS TUD LAPOT KIJÁTSZANI

Ha a játékos valamely játékosársra, illetve saját sorozatát is folytatni tudná, eldöntheti, hogy ezek közül melyik sorozatot gyarapítja, de egy kártyát ebben az esetben is kötelező kijátszania a választott sorozat tetejére. Ilyenkor a soron lévő játékos akciókártyát nem játszhat ki, és nem cserélhet kártyát sem, a táborban található falubeliekkel.

Példa: Újabb körében Lotti dönthet, hogy saját sorozatát (zöld 9), vagy Álmosét (lila 4) folytatja. Úgy dönt, hogy ezúttal kicsit önző lesz, és saját zöld 9-es kártyájára kijátssza a zöld 10-es lapot.

■ A JÁTÉKOS CSAK SAJÁT MAGA ELÉ TUD LAPOT KIJÁTSZANI

Ebben az esetben a játékosnak három választási lehetősége is lesz:

- ▲ kijátssza sorozata következő lapját (például sárga 3-asára kijátssza a sárga 4-est),
- ▲ kijátssza egyik rendelkezésre álló akciókártyáját: vagyis a még képpel felfelé fordított akciókártyáiból kijátszik egyet,
- ▲ cserél egy kártyát a táborban található falubeliekkel:

kiválaszt egy kártyát a kezéből, képpel felfelé a tábor kártyái mellé helyezi, kezébe vesz a táborból egy véletlenszerűen kiválasztott kártyát, majd ezután az eldobott kártyát képpel lefelé fordítva lazán bekeveri a tábor kártyái közé.

Amennyiben az így megszerzett új kártya éppen a játékos sorozatának következő lapja – mely a viking szerencse tipikus példája volna –, a játékos azt azonnal ki is játszhatja saját maga elé, diadalmas kiáltás kíséretében.

Példa: Amikor Álmosra kerül a sor, csak saját lila sorozatát tudná folytatni. Ebben az esetben dönthet úgy is, hogy a sorban következő lapja kijátszása helyett kijátssza és lefordítja egyik akciókártyáját, vagy az egyik vikingjét elcseréli az egyik falubelire. Úgy dönt, hogy inkább felhasznál egy akciókártyát, melynek szövege szerint kiválaszt egy játékost, aki a következő körből kimarad, a felhasznált akciókártyát pedig képpel lefelé fordítva félreteszi.

■ A JÁTÉKOS SENKINEK SEM TUD LAPOT KIJÁTSZANI

A játékosnak ebben az esetben is több választási lehetősége lesz:

- ▲ cserél egy kártyát a táborban található falubeliekkel (lásd az előző bekezdést),
- ▲ kijátssza egyik rendelkezésre álló akciókártyáját (lásd a következő bekezdést).

Megjegyzés: Abban a különleges esetben, ha a soron következő játékos sem lapot kijátszani, sem cserélni, sem akciókártyát kijátszani nem tud szabályosan, passzolnia kell – és bár erre már több ezer esztendeje nem volt példa, a vikingek minden eshetőségre fel vannak készülve.

Példa: Peti jelenleg sem saját, sem játékosársai sorozatát nem tudja folytatni, akciókártyáit azonban mind felhasználta, ezért úgy dönt, kicseréli egyik kezében lévő kártyáját egy falubelire. A kezéből kiválasztott kártyát képpel felfelé fordítva a tábor mellé helyezi, húz egy véletlenszerűen választott, képpel lefelé fordított kártyát a táborból, eldobott kártyáját pedig képpel lefelé fordítva visszakeveri a falubeliek közé. Páratlan szerencséjének köszönhetően újonnan szerzett lapja épp sorozatának folytatása (fekete 9), ezért ezt a lapot azonnal ki is játszhatja a maga elé helyezett számkártyáinak tetejére, egy diadalittas viking harci kiáltás kíséretében.

AKCIÓKÁRTYÁK

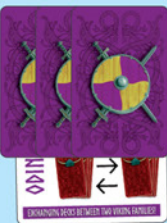
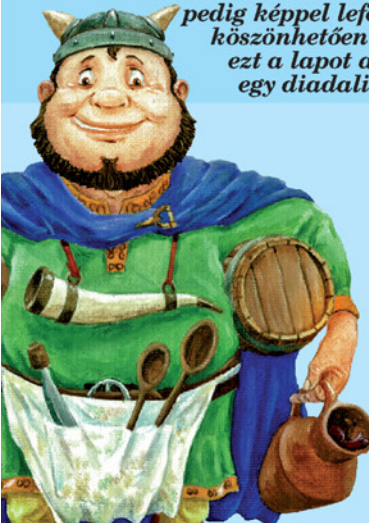
Ha a játékos egy akciókártya kijátszása mellett dönt, hangosan felolvassa a kiválasztott kártyán szereplő szöveget, azonnal végrehajtja az azon szereplő utasítást, majd a kártyát képpel lefelé fordítva jelzi, hogy az az akció az adott játékban számára már nem elérhető.



NJÖRD – Valaki egy körből kimarad!

Az a játékos, aki ezt az akciókártyát játssza ki, kiválaszt egy játékost, aki a következő körből kimarad.

Megjegyzések: Attól, hogy valaki kimarad egy körből, játékosársai még játszhatnak ki elé lapokat. Ugyanaz a játékos két egymást követő körből nem maradhat ki. A játékos szélsőséges esetben saját magát is választhatja, ám a viking történelemben erre nagyon ritkán volt példa. A krónikák szerint egy esős novemberi napon Björn önmagát választotta – nem is nyerte meg a játékot...





LOKI – Valaki eldob egy vagy két lapot!

Az a játékos, aki ezt az akciókártyát játssza ki, kiválaszt egy játékos, akinek a maga elé kijátszott lapjaiból **egy vagy két lapot** (ezt az akciót végrehajtó játékos dönti el) a falubeliek lapjai közé kell eldobnia **képpel lefelé** fordítva (majd gondosan össze is kell kevernie azokat). A játékos úgy is határozhat, hogy két játékosársának kell **egy-egy lapot** eldobnia maga elől.

Megjegyzések: A sorozatoknak mindig a legutolsó (legfelső) lapját kell a játékosoknak eldobniuk. Az 1-es lapot nem lehet eldobatni, viszont a 15-öst például igen, sőt, egy magára valamit is adó viking szinte feltétel nélkül meg is fogja tenni (így az azt elszenvetők játékos még nem felelt meg az összes győzelmi feltételnek). Az akciót végrehajtó játékos kivételes esetben saját magát is választhatja, *de ilyen megbotránkoztató eset még soha senkivel nem fordult elő a viking történelemben...*



THOR – Valaki húz egy vagy két lapot!

Az a játékos, aki ezt az akciókártyát játssza ki, kiválaszt egy játékos, aki **egy vagy két lapot véletlenszerűen** felhúzhat a táborból, és a kezébe veheti azt/azokat. Ha az így megszerzett lap/lapok éppen a játékos sorozatának következő lapja/lapjai, azt/azokat a játékos hangos örömkriáltás kíséretében azonnal ki is játszhatja. A játékos úgy is határozhat, hogy **egy helyett két játékosársának kell egy-egy lapot** húznia a táborból.

Megjegyzés: Az akciót végrehajtó játékos természetesen saját magát is választhatja, hiszen a vikingeknél egy kis önzés igazán nem meglepő tulajdonság. *Egy igazi viking feltétel nélkül szereti önmagát.*



ODIN – Paklicsere két viking család között!

Az a játékos, aki ezt az akciókártyát játssza ki, kiválaszt **két játékos**, akiknek **el kell cserélniük** egymással a már addig önmegük elé kijátszott számkártyáikat – tehát tulajdonképpen egyúttal játékoszint is cserélnék.

Megjegyzések: Az akciót végrehajtó játékos dönthet úgy, hogy saját maga lesz az egyik cserélő fél. Az akció végrehajtása során az akciókártyák nem cserélnek gazdát, a cserében részt vevő játékosoknak továbbra is **ugyanazok az akciók állnak** majd rendelkezésükre, mint a csere előtt (kivéve persze az akciót kiváltó akciókártyát, mely az akció végrehajtását követően lefordításra kerül).

Egy igazi viking úgy gondolkodik, hogy inkább a mi utazzunk Amerikába, mint a szomszédok!



TYR – Valaki más megkapja egy vagy két lapját!

Az a játékos, aki ezt az akciókártyát játssza ki, kiválasztja **egyik** játékosársát, aki azonnal megkapja sorozatának **egy vagy két** soron következő lapját (ezt az akciót végrehajtó játékos dönti el). Ezeket a lapokat annak kell kijátszania a kezéből a kiválasztott játékos sorozatához, aki éppen birtokolja őket. Abban az esetben, ha a soron következő kártya egyik játékos kezében sincs, ki kell keresni azt a tábor lapjai közül, kijátszani a kiválasztott játékos elé, a megmaradt lapokat pedig összekeverni, és ismét rendezetlen kupacot alkotni belőlük. A játékos úgy is határozhat, hogy **egy helyett két játékosársra** kapjon egy-egy lapot sorozatához.

Megjegyzés: Ennél az akciónál a játékos **sosem** választhatja saját magát, hiszen lelkük mélyén a vikingek mégiscsak vajszívű teremtmények. *Egy igazi viking képes bármiről lemondani – főleg akkor, ha a játékszabály kötelezi rá.*



GYŐZELMI FELTÉTELEK ÉS A JÁTÉK VÉGE

Amint azt már említettük, a győzelemhez **négy feltétel teljesítése** szükséges. Lássuk hát egyenként, hogy mikor is számítanak ezek a feltételek teljesítettnek.

■ A játékos kezéből minden kártyának el kell fogynia:

Ha egy játékosnak az **összes kártya** elfogyott a kezéből, azt tapssal és egy hangos „Nincs kártyám!” felkiáltással kell jeleznie játékosársainak, üres kezeit felemelve és feléjük mutatva. Ha egy játékos még nem teljesítette az összes győzelmi feltételt, de amikor legközelebb rá kerül a sor, nincs kártya a kezében, nem hajthat végre akciót addig, amíg a táborban vannak falubeliek (kártyák) – ebben az esetben kötelező onnan húznia egy lapot. Abban a kivételes esetben, ha a felhúzott kártya sorozatának következő lapja, a játékos azonnal ki is játszhatja azt maga elé, ellenkező esetben viszont köre a kártya felhúzásával véget is ér, és következő körét már kártyával a kezében kezdheti meg a megszokott szabályok szerint.

■ A játékosnak mindegyik akciókártyáját fel kell használnia:

Ez a feltétel csak akkor teljesül, ha a játékos **mind a négy** rendelkezésre álló akciókártyáját felhasználta, és a kijátszást követően lefordította.

■ A játékos előtt 1-től 15-ig számsorrendben kijátszásra

kell kerülnie saját színe összes számkártyájának:

A játékos **minden** játékban lévő kártyája számsorrendben (tehát 1-től kezdve egészen 15-ig) kijátszásra került a játékos elé.



■ A fenti három feltétel teljesülése után a **szoron következő** játékos semmilyen módon

ne tudja visszahívni a játékba a győzelemre álló játékos:

Mivel az akciókártyák segítségével egy játékos még akkor is **vissza lehet hívni** a játékba, ha a fenti három feltételt teljesítette, csak akkor jelenthetjük ki, hogy valóban megnyerte a játékot, ha az utána szoron következő játékos **nem tud** olyan akciót végrehajtani, mellyel a győzelemre álló játékos ismét játékba hozhatná (pl. paklicserével, vagy egy lapja eldobásával). Ha a játékos teljesítette az első három feltételt, és a szoron következő játékos sem tudja megakadályozni győzelmét, a **játék azonnal véget ér, a játékos győzelmet arat, és szeretett családja elsőként szelheti Vörös Erikkel az Északi-tenger habjait a rejtélyes ismeretlen felé.**

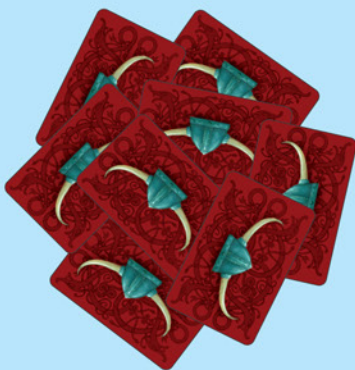


JÁTÉKVARIÁNS

A játékot kiegyensúlyozottabbá tehetjük, ha korlátozzuk az akcióválasztási lehetőségeket, vagyis ha minden játékosnak ugyanaz a négy akciókártya áll rendelkezésére egy adott játékban (tehát nem külön sorsolja ki magának minden játékos, hogy melyik akciókártyája nem lesz elérhető). A játékosok a játék elején közösen meg is beszélhetik, de akár sorsolással is eldönthetik, hogy melyik lesz az az akció, mely az adott játékban egyik játékos számára sem áll majd rendelkezésre.

PÉLDAJÁTÉK

LOTTI



ÁLMOŚ

Lotti után Petire kerül a sor, aki bár bosszút forral, egyelőre várnia kell vele, mivel a kezében lévő lapokkal csak más játékosoknak tud kedvezni, ezért akciókártya kijátszása helyett kötelező egy lapot kijátszania valamelyik játékos társára elé. Úgy érzi, a legkisebb galibát azzal okozza, ha Almos elé játssza ki a soron következő zöld 4-es lapját. Ezután Anna következik, aki sajnos senkinek sem tud kártyát kijátszani, ezért úgy dönt, hogy kártyát cserél. Leteszi kezéből a zöld 10-es vikinget képpel felfelé a falubeliek kupaca mellé, majd véletlenszerűen felhúz közülük egyet a kezébe. A kihúzott lap a kék 5-ös, mellyel Peti sorozatát tudná folytatni, de erre már csak a következő körök során kerülhet sor. A zöld 10-es vikinget képpel lefelé fordítva bekeveri a falubeliek kupacába, majd átadja a lehetőséget a kör utolsó játékosának. Almos csak saját magának tudna kedvezni a sorban következő kártyája kijátszásával, ám úgy dönt, izgalmasabbá teszi egy kicsit a játékot, és egyik akciókártyája kijátszásával felcseréli saját lapjait Anna lapjaival. Ezzel a játékosok sorrendje nem, viszont játékos színük megváltozott – Almos ezután a zöld színű kártyák helyett sárga, Anna pedig a sárga színű kártyák helyett zöld kártyák gyűjtögetésével folytatja a játékot.



ANNA

Amikor egy újabb körben Lottira kerül a sor, csak saját sorozatát tudná bővíteni egy újabb vikinggel (mivel nála van a piros 5-ös lap, társai sorozatához viszont nincs megfelelő lapja). Ehelyett azonban úgy dönt, hogy inkább sebesen törtető játékos társára orra alá tör borsot, és kijátssza egyik akciókártyáját, melynek köszönhetően Petinek (Lotti döntésének megfelelően) két kijátszott kártyáját is a falubeliek kártyái közé kell kevernie képpel lefelé. Miután végrehajtotta az akciót, és Petivel eldobotta a kék 5-ös és 6-os kártyáját, Lotti képpel lefelé fordítja kijátszott akciókártyáját, ezzel jelezve, hogy az az adott játékban számára már nem lesz elérhető.



KÉSZÍTŐK



Szerző: Szöllösi Péter • Grafika: Tari József
Játékszabály: Csikós Krisztina (X-ta)
UPGRADE YOUR MIND!



©2017 Vagabund Kiadó Minden jog fenntartva.
www.vagabundkiado.hu



PETI