

ELŐSZÓ

A vikingek (gyakran csak skandinávokként emlegetik őket) arról lettek híresek, hogy tengerre szállva fosztogattak és kereskedtek. Ebben a játékban ezt mutatjuk be könnyed, szórakoztató formában.

A játék során megismerheted, ahogy a viking korszak (8–11. század), amely portyázásairól és távoli földek felfedezéséről vált ismertté, a kereskedelmet is fellendítette a La Manche csatornán, az Északi-tengeren és a Balti-tengeren. Ezt megkönnyítette a vitorlák bevezetése – amitől több hely lett a hajón –, valamint az ezüst fizetőeszközként való elterjedése. Skandináviában az ezüstterméket és ékszereket darabokra vágták, és kis mérlegen megmérve a súlyuk alapján határozták meg az értéküket. A kereskedelem nagy része azonban még mindig árucseres útján zajlott.

Míg egyes férfiak és nők Skandináviát elhagyva a tengeren túl telepedtek le, az északi kereskedők – de a frízek, angolszászok, frankok és a szlávok is – olyan nagy kikötőkben kereskedtek, amelyek a balti borostyán, az itáliai üveg vagy a norvég rénszarvasagancs megmunkálására is szakosodtak. Ezek a kikötők nyugaton (Quentovic, Dorestad) és Skandináviában (Hedeby, Ribe, Kaupang, Birka) egyaránt kiépültek. Északi állatok szőrméivel, rozmáragyarral, bálnazsírral, de portyák során fogságba esett nőkkel és férfiakkal is kereskedtek. Az árutak ezután olyan távoli városokban adták el, mint Bagdad és Konstantinápoly.

Játssz harcosként, kereskedőként, tengerészként vagy szkaldként, hogy megismerd a vikingek sokszínűségét és néhány kivételes nő szerepét ebben a patriarchális társadalomban. Majd fedezd fel a skandinávok által keletre és nyugatra is kiépített kereskedelmi hálózatok mértékét.

Lucie Malbos,

Vezető oktató, és a középkori északi népek, de különösen a vikingek szakértője



TARTOZÉKOK

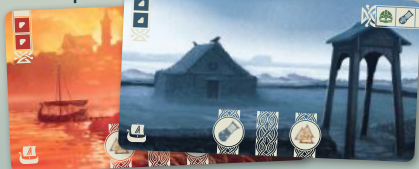
▶ 1 játéktábla



▶ 35 célkártya

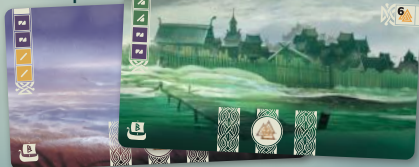
20 kereskedéskártya

▼ Előlap



▲ Hátlap

▼ Előlap



▲ Hátlap

▶ 4 hajótábla (fehér, bézs, barna, fekete)

▼ Normál oldal

▼ Haladó oldal



➤ 50 vikingkártya



▲ Előlap



▲ Hátlap

➤ 7 ereklyekártya (az „Ereklyék” játékváltozathoz)



▲ Előlap



▲ Hátlap

➤ 12 karperecjelző



➤ 12 toborzásjelző



➤ 4 pontjelző



➤ 4 hírnévjelző



➤ 4 végzetjelző



RÖVID
SZABÁLYISMERTETŐ
VIDEÓ

A QR code located in the bottom right corner of the page, next to the text 'RÖVID SZABÁLYISMERTETŐ VIDEÓ'.

A JÁTÉK CÉLJA

Toborozz a csapatodba (félag) vikingeket (víkingar), majd küldd el őket a hajóddal (knarr), hogy új területek felfedezésével csodás vagyona tegyél szert! Hozz létre kereskedelmi útvonalakat, vagy telepedj le, hogy hírneved növelésével győzelmi pontokat szerezz, és a szkaldok a te tetteidet örökítsék meg hősi dalaikban!

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a **játéktáblát** az asztal közepére.
- 2 Keverjétek meg a **kereskedéskártyákat** **A**, és a paklit tegyétek képpel lefelé a tábla mellé. Fedjétek fel a felső 3 kártyát a pakli mellé, ahogy a következő oldalon látható.

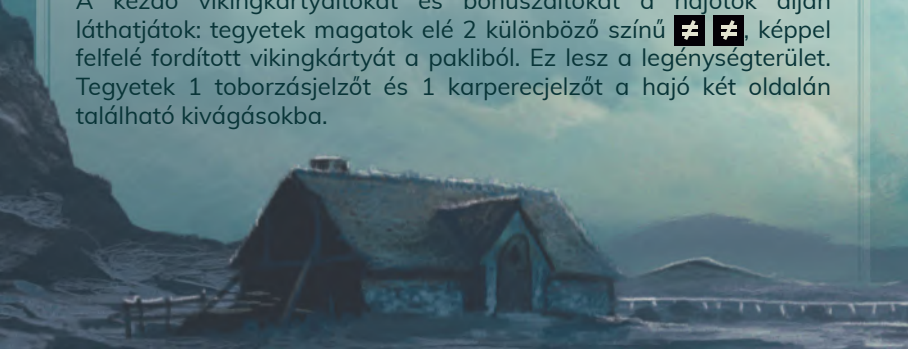
Ezután ugyanígy járjatok el a **befolyáskártyákkal** **B** is.

- 3 Távolítsatok el **vikingkártyákat** a játékoszám alapján:
 - 4 játékosnál az összes kártyára szükség van.
 - 3 játékosnál vegyétek ki azokat, amelyek bal alsó sarkában 4-es jelzés van.
 - 2 játékosnál vegyétek ki azokat, amelyek bal alsó sarkában 3-as vagy 4-es jelzés van.

Keverjétek meg a kártyákat, és a paklit tegyétek képpel lefelé a tábla alá. Fedjétek fel a felső 5 kártyát a pakli mellé, ahogy a következő oldalon látható.

- 4 Mindenki vegyen magához **1 hajótáblát**, **3 karperecjelzőt** és **3 toborzásjelzőt**. Döntsétek el közösen, hogy a normál oldallal (az első játékotokhoz ez ajánlott) vagy a haladó oldallal játszanátok, és a hajókat ennek megfelelően helyezétek le.

A kezdő vikingkártyáitokat és bónuszaitokat a hajótok alján láthatjátok: tegyetek magatok elé 2 különböző színű **≠ ≠**, képpel felfelé fordított vikingkártyát a pakliból. Ez lesz a legénységterület. Tegyetek 1 toborzásjelzőt és 1 karperecjelzőt a hajó két oldalán található kivágásokba.



5 Tegyétek a színeknek megfelelő **pontjelölőt** a pontozósáv kezdőmezőjére, a **hírnévjelölőt** pedig a hírnévsáv kezdőmezőjére.

6 Húzzatok fel **3 vikingkártyát** a kezetekbe.

7 Sorsoljatok egyet a játékban lévő hajók színes **végzetjelzői** közül, hogy meghatározzátok a kezdőjátékost.



Legénységterület



JÁTÉK MENET



A játék körökből áll, és a játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra. A körödben az alábbi lépéseket hajtsd végre az itt látható sorrendben:

1 Pontjelölő mozgatása

2 Akció végrehajtása: toborzás vagy felfedezés

Az akció előtt vagy után, körönként egyszer **kereskedhetsz** a karpereceiddel.

PONTJELÖLŐ MOZGATÁSA



Mozgasd előre a pontjelölődet annyi mezővel, amennyi a hírnévjelölőd által elért legnagyobb számozott mező értéke.



AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA



2 akció közül kell választanod: **toborzás** vagy **felfedezés**.

TOBORZÁS: Egy viking csatlakozik a legénységedhez

1 Helyezz le egy vikinget a kezedből a **legénységterületedre**. A legénységterületen 5 oszlopban helyezkednek el a vikingkártyák, a színüknek megfelelően. Amikor egy vikinget toborzol, azt a színének megfelelő oszlopba kell lehelyezned. Az azonos színű vikingeket tedd egymásra úgy, hogy az alsó kártyáknak csak a felső része legyen látható. Az előtted lévő vikingek különböző színű sorokat alkotnak, ami néhány ereklyénél lesz fontos.

2 Ezután megkapod az imént lehelyezett viking oszlopában lévő összes kártya felső részén látható **bónuszokat**, beleértve az új kártyáét is. A bónuszokat tetszőleges sorrendben veheted el. A bónuszok leírását a játékszabály végén találod.

3 Ezután vedd a kezedbe azt a játéktábla alatti vikingkártyát, amelyik az imént toborzott viking színének megfelelő mezőnél van. Ha például egy sárga vikinget helyeztél le, akkor vedd el a játéktábla sárga mezőjénél lévő vikingkártyát.

Fontos: Elkölthetsz 1 toborzásjelzőt (eltávolítod a hajódról), hogy az 5 látható vikingkártya közül a színazonos mezőnél lévő lap helyett egy másikat vegyél el.


4 Végül fedj fel egy új vikingkártyát a kezedbe vett viking helyére.



1



FELFEDEZÉS: Fedezz fel egy új vidéket

1 Válassz egy célkártyát a játéktábla feletti 6 felfordított kártya közül, és **fizesd ki** a kártya bal felső sarkában látható **felfedezési költséget**. Dobd el a szükséges számú és színű, általad választott vikinget a legénységterületedről. A  szimbólumoknál bármely 4 azonos színű kártya eldobható.

Fontos: A vikingek helyett egy vagy több toborzásjelzőt is elkölthetsz. Egy elköltött (a hajóról eltávolított) jelző **1 tetszőleges**, a felfedezési költséghez szükséges kártyát helyettesít.

2 Ezután **vedd el a célkártyát**, helyezd a hajód fölé, és azonnal **vedd el** a kártya jobb felső sarkában látható **bónuszokat**.

3 Fedj fel egy (ugyanolyan típusú) célkártyát az imént elvett kártya helyére.



FONTOS

► Ha a **vikingpakli** már elfogyott, amikor húznod kellene belőle, keverd meg a dobópaklit, és alkoss új húzópaklit. Ha a **dobópakli** is üres, a legénységterületén legtöbb vikingkártyával rendelkező játékos(ok)nak el kell dobni a 1 tetszőleges vikingkártyát.

► A hajódon legfeljebb 3 toborzásjelző és 3 karperecjelző lehet. Ha ennél többet szereznél, azok elvesznek.

KERESKEDÉS

Körönként egyszer, **az akciód előtt vagy után**, karpereceket költhetsz el, hogy bónuszokat vásárolj a célkártyáidról. Ezek a bónuszok a **hajótáblád felső részén** és a **célkártyáid alján** láthatók.

1, 2 vagy 3 karperecjelző elköltésével (eltávolítod a hajódról) az alábbi bónuszokat szerzed meg:

- ▶ 1 karperecért megkapod a hajód és az **összes** célkártyád **1. oszlopának** a bónuszait.
- ▶ 2 karperecért megkapod a hajód és az **összes** célkártyád **1. és 2. oszlopának** a bónuszait.
- ▶ 3 karperecért megkapod a hajód és az **összes** célkártyád **mindhárom oszlopának** a bónuszait.






A köröd befejezése után a tőled balra ülő játékos következik.



A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos **elér 40 vagy több győzelmi pontot** a pontozósávon, a játék hamarosan véget ér. Az aktuális fordulót még fejezzétek be, így a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos köre lesz az utolsó. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az győz, akinek a legtöbb toborzás- és karperecjelzője van.

BÓNUSZOK

-  Kapsz **1 győzelmi pontot**: Mozgasd a jelölődet 1 mezővel előrébb a pontozósávon.
-  Kapsz **1 toborzásjelzőt**: Tegyél 1 toborzásjelzőt a hajóhoz. Legfeljebb 3 toborzásjelződ lehet. A toborzásjelző felhasználásával toborzáskor tetszés szerinti vikingkártyát húzhatsz, vagy a felfedezés során kiválthatsz vele egy vikingkártyát.
-  Kapsz **1 karperecjelzőt**: Tegyél 1 karperecjelzőt a hajóhoz. Legfeljebb 3 karperecjelződ lehet. A jelzőkkel kereskedhetsz.
-  Kapsz **1 hírnévpontot**: Mozgasd a jelölődet 1 mezővel előrébb a hírnévsávon.
-  **Húzd fel a vikingpakli felső kártyáját** és helyezd azt a legénységterületedre anélkül, hogy bónuszokat kapnál.

EREKLYÉK JÁTÉKVÁLTOZAT

Az előkészületek során fedjete fel véletlenszerűen **1 ereklyekártyát**, és tegyétek a játéktábla mellé. A többi ereklyekártyát tegyétek vissza a dobozba. Egy kör során, ha egy játékos **az akciója végrehajtása után** teljesítette az ereklye feltételeit, megkapja az ereklyekártya jutalmát.

Fontos: Kétfős játék esetén a véletlenszerűen felfedett kártya mellett érdemes használnotok a Mézsörös kupa ereklyekártyát is.



Amulett: Ha van egy teljes vikingkártyasorod mind az 5 különböző színű vikingből, akkor vedyél el 1 karperecjelzőt és 1 toborzásjelzőt, és kapsz 1 hírnévpontot.



Szélkakas: Ha van egy teljes vikingkártyasorod mind az 5 különböző színű vikingből, azonnal végrehajthatsz egy felfedezést. A költségét ki kell fizetned.



Arany karperec: Ha a harmadik azonos színű vikinget toborzod, akkor félretehetsz egy tetszőleges célkártyát. Vedd el a rendelkezésre álló kártyák közül, és tedd a játékerületed mellé. Amikor felfedezést hajtasz végre, a rendelkezésre álló célkártyák helyett választhatsz egy félretett célkártyát. Egyszerre legfeljebb 2 félretett célkártyád lehet.



Üst: Ha a második azonos színű vikinget toborzod, akkor a kijátszott kártya színének megfelelő kártya helyett elvehetsz egy tetszőleges vikingkártyát.



Sisak: Ha felfedezéskor egy befolyáskártyát közvetlenül egy kereskedéskártyára helyezel, azonnal végrehajthatsz egy toborzást.



Mézsörös kupa: Ha felfedezést hajtasz végre, eldobhatsz egy vikinget a játéktábláról. Húzz egy újat a helyére a pakliból.



Ezüstérme: Minden azonos színű vikingért, amit a harmadikon felül toborzol, kapsz 1 győzelmi pontot.

SZÓSZEDET

Befolyásolt területek: A vikingek az egyes országokban kis csoportokban telepedtek le. Helyiekkel házasodtak, tárgyaltak a környező területek uraival, és nemzedékről nemzedékre beleolvadtak a népességbe, ahogyan ez Franciaországban (Normandiában), Oroszországban (Rusz Királyság) és Angliában (Danelaw, Orkney Királyság, a Man-szigetek és a Hebridák Királysága, Yorki Királyság, Kelet-Mercia) történt.

Ezüst karperecek: Dísz tárgyak, a gazdagság és a hűség szimbólumai, valamint fizetőeszközként is használatosak voltak.

Kereskedőföldek: A kereskedelmi állomásokon (Emporia) a vikingek békésen kereskedtek. Ezekben a hatalmas kikötőkben a kereskedők mellett kézművesek is tevékenykedtek. Skandinávia, Európa, illetve a Közel-Kelet közötti kereskedelem központjai voltak.

Knarr vagy knörr: A hadihajónál (langskip) rövidebb hajótesttel rendelkező teherhajó, amelynek nincs, vagy csak részben van fedélzete, hogy lehetővé tegye az áruszállítást a hajótestben. Nyílt tengeri hajózásra tervezték.

Szkaldok: A skandináv kultúrában nagyra tartották a költészetet, amit a szkaldok fontos szerepe is jelez. Ezek a költők, énekesek és kalandorok elkísérték a királyokat és nagyurakat a csatákba, majd az udvarban ódákat zengtek róluk. A szkaldikus költészetnek több formája van: csataleírások, szerelmes dalok, magasztalások.

Újoncok: Egy viking csapathoz nem csak skandinávok csatlakozhattak. Voltak köztük ellenséges seregből dezertált harcosok, egykori foglyok, kikötőkben toborzott fiatalok és kalandorok is.

Vikigr/vikingar (többes szám): Az északi nyelvben a „viking” kifejezés tengeri expedícióra utal. A vikigr tehát az, aki részt vesz az expedícióban, hogy kereskedelem és fosztogatás révén gazdagodjon meg. Lehetett harcos, paraszt vagy kereskedő, aki élete egy pontján a vagyonszerzésnek ezt az útját választotta. A kifejezés nem egy egyénre, inkább egy tevékenységre, egy életmódra utal.

➤ Magyar fordítás: Szabados Krisztián

COLORADD

A ColorADD egy univerzális, diszkriminációmentes nyelv, amely lehetővé teszi a színvakok és szintévesztők számára a színek azonosítását. Bombyx által licenelve.



Kék



Zöld



Sárga



Narancs



Piros



Lila



Barna