

WIKINGOWIE

NA POKŁAD!

Autorzy: CHARLES CHEVALLIER
CATHERINE DUMAS
PASCAL PELEMANS

Ilustracje: CHRISTINE DESCHAMPS
MAEVA DA SILVA
TOMEK LAREK

2-4 graczy • wiek: 8+ • 45 minut

Mimo zimnych podmuchów wiatru, w powietrzu czuć nadchodzącą wiosnę.

Od bladego świtu w całej wsi panuje od dawna niespotykane poruszenie. Wszyscy mieszkańcy zmierzają w kierunku portu, w którym wikingowie szykują się na kolejną daleką wyprawę. Pakują towary, znoszą zapasy i powoli przygotowują statki do wypłynięcia w morze.

Od ścian fiordu odbijają się gromkie nawoływania ludzi i wszechobecny skwir mew.

Wielki Olaf staje na beczce i przygląda się uważnie wszystkim załadowanym drakkarom, na które przepychają się jego nieustraszone wilki morskie. Teraz zaczyna się najciekawsze...

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- Plansza
- 39 elementów statków (24 fragmenty kadłuba, 8 dziobów, 7 ruf)
- 16 figurek wikingów (po 4 w kolorze każdego gracza)
- 1 figurka wodza
- 4 tarcze punktacji (po 1 w kolorze każdego gracza)
- 16 żetonów zakładów (po 4 w kolorze każdego gracza)
- 5 żetonów skór
- 5 żetonów zboża
- 5 żetonów gwoździ
- 3 żetony wartości rynkowej
- Instrukcja

Wizualizacja elementów gry znajduje się na str. 3.

WPROWADZENIE

Każdy gracz ma do dyspozycji figurki, które reprezentują jego drużynę wikingów. Figurki te stawia na planszy w celu wyboru konkretnych akcji. Wybrane w danej rundzie akcje decydują również o kolejności graczy w następnej rundzie. Gracze zdobywają punkty poprzez ustawianie elementów statków w taki sposób, aby ich drużyna wikingów miała na kontrolowanych przez siebie statkach jak najcenniejsze towary. Dodatkowe punkty zdobywa się, obstawiając drużynę, która będzie kontrolowała statek w momencie wypłynięcia w morze.

Punkty zdobywa się:

- 🏴‍☠️ kontrolując statki, które wypływają w morze z najcenniejszymi towarami,
- 🏴‍☠️ obstawiając, która drużyna będzie kontrolować statek w momencie jego wypłynięcia w morze.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej punktów po tym, gdy siedem statków wypłynęło w morze.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby łatwiej zrozumieć tę instrukcję, polecamy zapoznać się z listą dostępnych akcji, która znajduje się na ostatniej stronie.

Planszę należy umieścić na środku stołu.

Każdy gracz wybiera kolor i bierze oznaczone nim elementy:

- A** 1 tarczę punktacji,
- B** 4 żetony zakładów, które umieszcza zakryte (wartością do dołu) obok tarczy punktacji,
- C** figurki wikingów, których liczba zależy od liczby graczy: 4 przy grze 2-osobowej, 3 przy 3-osobowej, 2 przy 4-osobowej.

Aby ustalić kolejność w pierwszej rundzie, jeden z uczestników chowa w dłoni po jednej figurce wikinga każdego z graczy. Następnie zaczyna bez patrzenia wypuszczać figurki po jednej na planszę. Każdą wylosowaną w ten sposób figurkę umieszcza w wiosce na najwyższym dostępnym polu akcji, zaczynając od pola „Pierwszeństwo”. Gdy każdy gracz ma już na planszy po jednym wikingu, pozostałych rozmieszcza się w następującej kolejności, w zależności od liczby graczy:

W grze 2-osobowej: AB BA AB BA



W grze 3-osobowej: ABC BCA CAB



W grze 4-osobowej: ABCD DCBA



UWAGA: Litery odpowiadają kolejności, w jakiej rozmieszczono losowo pierwszych wikingów: „A” odpowiada kolorowi wikinga postawionego przy pierwszej akcji, „B” – wikingowi przy drugiej akcji, itd.

- D** **Figurkę wodza** umieszcza się po przeciwnej stronie wioski w stosunku do reszty wikingów (służy on do zaznaczenia, którą stroną wikingowie przechodzą do kolejnej rundy).
- E** **7 ruf statków** należy położyć przy planszy obok akcji „W morze!”
- F** **3 żetony wartości rynkowej** należy umieścić na targowisku, każdy na wartości „1”.

15 żetonów towarów należy pomieszać i ułożyć zakryte w 2 stosach obok planszy (patrz G i H).

- G** 7 żetonów towarów należy umieścić zakryte obok akcji „Ładuj 1”.
- H** 8 żetonów towarów należy umieścić obok akcji „Weź 3, Ładuj 1”.
- I** 8 **dziobów statków** należy umieścić w fiordzie, przy stanowiskach cumowniczych (patrz PLANSZA).
- J** Za każdym dziobem należy umieścić losowo 3 **fragmenty kadłuba**. Należy się jednak upewnić, że żaden kolor nie pojawia się więcej niż raz na danym statku na początku gry.

STATKI

Każdy statek w grze składa się z trzech części: dziobu, kadłuba (złożonego z 1 do 5 fragmentów) oraz rufy.

Na dziobie umieszcza się żetony towarów, które decydują o wartości danego statku. Zanim statek wypłyne w morze, zestaw fragmentów kadłuba będzie się

zmieniał, bowiem gracze zmieniają ich ustawienie, walcząc o kontrolę. Gdy statek wypływa w morze, dodaje się do niego rufę. Kompletny statek nie bierze już udziału w dalszej grze.

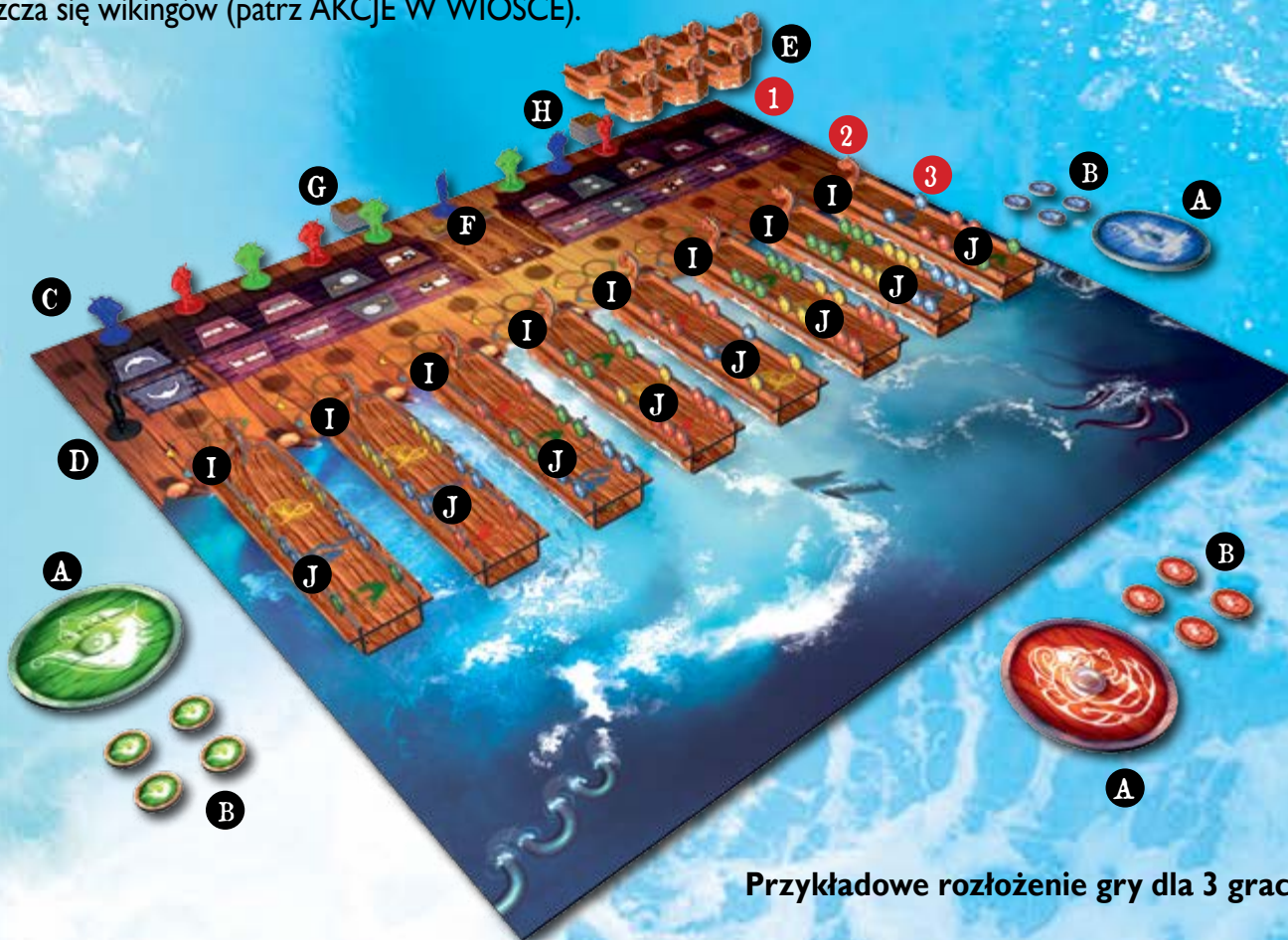
PLANSZA

Plansza podzielona jest na trzy obszary: **Wioskę** ① (gdzie umieszcza się wikingów przy wybranych akcjach), **Przystań** ② (gdzie gracze obstawiają statki) oraz **Fjord** ③ (gdzie umieszczane są i przemieszczane części statków).

Wioska ①: Budynki w wiosce reprezentują różne akcje, które gracz może wybrać podczas swojej kolejki. W tym celu na polach znajdujących się przy budynkach umieszcza się wikingów (patrz AKCJE W WIOSCE).

Przystań ②: Podzielona jest na osiem stanowisk cumowniczych. Przy każdym znajdują się cztery pola. Gracze mogą tam umieszczać żetony, obstawiając, która drużyna będzie kontrolować dany statek, gdy ten wypłyne w morze.

Fjord ③: W fiordzie stale zmieniają swe położenie różne fragmenty kadłuba. Każdy statek w fiordzie cumuje przy jednym z ośmiu stanowisk na przystani.



Przykładowe rozłożenie gry dla 3 graczy

UWAGA!:

W każdej grze wykorzystuje się wszystkie 24 fragmenty kadłuba, niezależnie od liczby graczy. W rozgrywce 2- lub 3-osobowej występują także elementy oznaczone kolorami, które nie biorą czynnego udziału w grze. Takie elementy traktuje się identycznie z pozostałymi (można je przemieszczać i zamieniać podczas odpowiednich akcji; są też one brane pod uwagę podczas ustalania, kto kontroluje dany statek, gdy ten wypływa w morze).

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się co najmniej siedem rund. W każdej rundzie kolejność wynika z rozstawienia wikingów w wiosce z rundy poprzedniej. Zaczyna gracz, którego pionek znajduje się w wiosce najbliższej budynkom oznaczającym akcję „Pierwszeństwo”. Następnie gracze wykonują

ruchy zgodnie z kolejnością rozstawienia wikingów w wiosce.

Aktywny gracz wybiera jedną z dostępnych akcji, bierze swojego pierwszego wikinga i umieszcza go na dostępnej akcji po drugiej stronie wioski.



UWAGA: Każdą akcją można wybrać tylko raz w ciągu danej rundy.

PRZEBIEG RUNDY

1. Gracz, którego wiking znajduje się najbliższej akcji „Pierwszeństwo” w wiosce, przenosi tego wikinga na drugą stronę wioski (tam, gdzie stoi figurka wodza). Umieszcza go na jednym z wolnych pól, a następnie wykonuje odpowiednią akcję (patrz AKCJE W WIOSCE).
2. Gracz, którego wiking jest następny w kolejce w wiosce, robi to samo. Dzieje się tak, aż wszyscy wikingowie znajdą się po tej samej stronie co wódz.



3. Runda kończy się, gdy wszyscy wikingowie znajdą się po tej samej stronie co wódz.
4. Jeżeli gracz wybierze akcję „W morze!”, należy przejść do fazy opisanej w sekcji WYPŁYWANIE W MORZE.
5. Jeżeli obok planszy nadal leżą niewykorzystane rufy, wódz należy przestawić na drugą stronę wioski i rozpocząć nową rundę.

WYPŁYWANIE W MORZE

Na końcu rundy, jeżeli gracz wybrał w tej rundzie akcję „W morze!”, decyduje, który statek ma wypłynąć. Dokłada na końcu statku rufę, a następnie odsuwa statek od przystani, aby zaznaczyć, że ten nie bierze już udziału w dalszej grze.

UWAGA: Gracz musi wybrać statek, który ma na dziobie co najmniej 1 żeton towaru oraz kadłub składający

się z co najmniej 1 fragmentu, jeśli jest to możliwe w danej sytuacji. Jeśli jednak nie ma możliwości zastosowania się do powyższych zasad, gracz może wybrać dowolny statek.

Po dodaniu rufy następuje:

- 1) ustalenie, kto kontroluje statek oraz
- 2) podział towarów ze statku.



1) USTALENIE, KTO KONTROLUJE STATEK:

Należy policzyć, ile łącznie tarcz każdego koloru znajduje się po bokach fragmentów kadłuba statku, który wypływa w morze. Drużyna, której tarcze przeważają, ma pierwszeństwo w kontroli nad statkiem. Druga pod względem liczby tarcz drużyna jest też druga w kolejności, jeżeli chodzi o kontrolę i tak dalej. W przypadku równej liczby tarcz pierwszeństwo w kontroli ma drużyna, której fragment kadłuba umieszczono najbliżej przystani.

Jeśli kolor gracza nie występuje na statku, nie bierze on też udziału w podziale towarów z tego statku.

Przykład B: Gracz Czerwony ma 3 tarcze, a Zielony – 2 tarcze. Niebieski ma 3 tarcze, a Żółty – 0 tarcz. Czerwony i Niebieski remisują pod względem liczby tarcz, ale to Niebieski jest głównym graczem kontrolującym statek, ponieważ jego fragment kadłuba jest najbliżej nabrzeża. Oto zatem kolejność sprawowania kontroli: Niebieski, następnie Czerwony, po nim Zielony. Żółty nie sprawuje żadnej kontroli nad tym statkiem, bo nie ma na burtach tarcz tego koloru.

Uwaga do rozgrywki 2- i 3-osobowej: Należy pamiętać o przeliczeniu również tarcz w kolorach drużyn, które nie biorą aktywnego udziału w grze. Drużyna niebiorąca udziału w grze może przejąć kontrolę nad statkiem.

2) PODZIAŁ TOWARÓW ZE STATKU:

W kolejności odpowiadającej pierwszeństwu w sprawowaniu kontroli gracze biorą po jednym wybranym żetonie towaru z dziobu wypływającego w morze statku i umieszczają zakryty na swojej tarczy punktacji. Jeśli żetonów towarów jest mniej niż drużyn dzielących je pomiędzy siebie, nie wszyscy gracze otrzymają żetony.

Jeżeli, po pobraniu żetonów przez każdego z graczy kontrolujących statek, zostały jeszcze towary, to gracze pobierają je ponownie w takiej samej kolejności aż do wyczerpania żetonów. Jeżeli na danym statku obecny jest tylko jeden gracz, bierze on WSZYSTKIE towary.

Przykład C: Gracz Niebieski bierze żeton zboża. Następnie Czerwony bierze żeton skór, po nim Zielony taki sam żeton. Wreszcie, jako że na statku zostaje tylko jeden żeton, bierze go gracz Niebieski i tak podział żetonów się kończy.

Uwaga do rozgrywki 2- i 3-osobowej: Jeżeli żeton towaru miałyby wziąć drużyna, którą nie gra żaden z graczy, wtedy jeden żeton usuwa się z gry. O tym, który żeton podlega usunięciu, decyduje gracz siedzący po lewej stronie gracza, który miałby wziąć ze statku kolejny żeton.

OPCJONALNA ZASADA DLA 2 GRACZY:

Po tym, jak twój przeciwnik wybierze akcję „W morze!”, umieść jednego wikinga z drużyny niebiorącej udziału w grze (kolor jest tu bez znaczenia) na dowolnym fragmencie kadłuba oznaczonym twoim kolorem. Ten wiking liczy się jako dodatkowa tarcza w twoim kolorze przy ustalaniu kontroli nad statkiem. Wiking ten będzie też przemieszczany razem z tym fragmentem kadłuba i nie będzie można go usunąć już do końca gry. Na jednym fragmencie kadłuba może znajdować się zawsze tylko jeden wiking.

OBSTAWIANIE

Gdy statek wypływa w morze, gracz, który umieścił przed nim żeton zakładu i obstawił właściwie drużynę sprawującą główną kontrolę nad statkiem, bierze ten żeton i umieszcza zakryty na tarczy punktacji (punkty podliczone będą na koniec gry). Wszystkie źle obstawione żetony zakładów pozostają na miejscu, jednak można je będzie później przenieść na inne statki za pomocą akcji „Obstaw/Zmień zakład”.

Przykład D: Gracz Żółty obstawił właściwie, że to Niebieski będzie kontrolował wypływający w morze statek, zatem bierze swój żeton i umieszcza go zakryty na swojej tarczy punktacji (nie ujawniając wartości). Zielony postawił na Czerwonego, zatem zostawia swój żeton i będzie próbował go później przenieść na inny statek.



UWAGA!

Dany gracz może postawić tylko jeden żeton zakładu na dany statek.

Gracze muszą umieszczać swoich wikingów przed budynkami odpowiadającymi akcjom, które są w stanie wykonać. Jeśli gracz nie jest w stanie wykonać żadnej z dostępnych akcji (tylko wtedy), może umieścić wikinga przy dowolnej akcji i jej nie wykonać.

Statek nie może nigdy zawierać więcej niż pięć fragmentów kadłuba (nie wliczają się w to dziób i rufa).

Gracze w dowolnym momencie mogą sprawdzić wartość swoich towarów i zakładów, ale NIGDY NIE WOLNO ujawniać tej wartości pozostałym graczom.

Najmocniejsze akcje znajdują się na końcu wioski. Trzeba jednak uważać, bowiem wybranie ich powoduje, że w następnej rundzie kolej gracza przyjdzie później.

Akcje związane z budowaniem statków można zastosować do dowolnego statku, który jeszcze nie odpłynął.

Nie można przemieszczać towarów ze statku na statek. Po umieszczeniu towarów na statku muszą one już tam pozostać do wypłynięcia w morze.

Małe przedmioty narysowane na statkach nie przedstawiają towarów i nie mają wpływu na przebieg gry.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy siódmy statek wypłynie w morze. Ósmy statek, który pozostanie w porcie, nie daje punktów.

Gracze obliczają końcowy wynik, dodając do siebie wartość żetonów towarów i zakładów.

- 🐉 Żetony towarów dają tyle punktów, ile wynosi ich wartość rynkowa na targowisku na koniec gry.
- 🐉 Żetony zakładów przynoszą tyle punktów, ile wskazuje ich wartość.

UWAGA: Niewłaściwie obstawione zakłady nie przynoszą graczom punktów.

Wygrywa gracz, który na koniec zgromadził najwięcej punktów.

W przypadku remisu wygrywa:

- 🐉 Gracz z największą liczbą żetonów towarów,
- 🐉 w następnej kolejności: gracz z największą liczbą punktów uzyskanych z towarów.

Jeżeli nadal jest remis, obydwaj gracze zwyciężają ex aequo.



Przykład: Niebieski ma na koniec 2 żetony towarów (zboże) dające 4 punkty, 1 żeton gwoździ (3 punkty) i 1 skórę (2 punkty), czyli razem 9 punktów. Czerwony ma 2 żetony skór (4 punkty) i 2 żetony zakładów (5 punktów), razem 9 punktów. Gracze remisują, ale Niebieski ma więcej żetonów towarów, więc to on wygrywa.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa
© 2017 Grupa Wydawnicza Foksal
www.foxgames.pl
f /FOXGAMESpl

Wydawca: Wojciech Rzadek
Tłumaczenie: Tomasz Duda
Redakcja: Piotr Stankiewicz
Korekta: Anna Kolak
Korekta merytoryczna: Karol Nawrot
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
DTP: Cezary Szulc

PODZIĘKOWANIA

Autorzy pragną podziękować wszystkim graczom, którzy brali udział w licznych testach gry. Nasze podziękowania otrzymują w szczególności: stowarzyszenie Jeux en Seine, w tym David, Gilles, Nico, Delphine, Jürgen, Nathalie, Damien N., Damien R., Le Nid-Cocon Ludique Micha, Nils, Patrice, Laurence, Lia-Sabine, Bruno des Plaines, Laurent, La Boite à Chimères, w tym Christophe, La Kub'en Bois Académie, w tym Thierry i Régine, stowarzyszenie Thalwind – Osny Joue, w tym Stéphane, Latsamy, Reynald i Sarah, oraz konwenty: Paris est Ludique, Salon des jeux de Vauréal, a także Festival Alchimie du jeu w Tuluzie, gdzie zaprezentowano pierwotną wersję gry. Autorzy chcieliby również podziękować Blue Orange za świetne sugestie, a na szczególne podziękowania za tę niesamowitą produkcję zasługuje Stéphane!!! Maeva i Chris – dziękujemy bardzo za oprawę graficzną.



©2016 Blue Orange. Vikings on Board i Blue Orange to znaki towarowe Blue Orange. Gra wydana i dystrybuowana na licencji przez Blue Orange USA, San Francisco, California. Wyprodukowano w Chinach. Zaprojektowano we Francji. www.blueorangegames.com

AKCJE W WIOSCE



Pierwszeństwo: Ta akcja nie daje żadnej premii, ale gracz, który ją wybrał, zacznie jako pierwszy w następnej rundzie.



Zwiększ kontrolę: Gracz przesuwa jeden fragment kadłuba W SWOIM KOLORZE w stronę dziobu. Dzięki temu może uzyskać większą kontrolę nad statkiem w razie remisu spowodowanego równą liczbą tarcz.



Skocz na SWÓJ statek: Gracz przekłada jeden fragment kadłuba W SWOIM KOLORZE z jednego statku do innego, umieszczając go na końcu (najdalej od dziobu).



Obstaw: Gracz kładzie zakryty żeton zakładu przed statkiem znajdującym się w porcie, na kółku o kolorze gracza, na którego stawia (czyli tego, który będzie w jego przekonaniu głównym graczem kontrolującym wypływający statek).



Ładuj 1: Gracz pobiera jeden żeton towaru ze stosu znajdującego się obok tego pola akcji i umieszcza towar odkryty na dziobie wybranego statku (jeżeli ten jeszcze nie wypłynął).



Rynek: Gracz wybiera jeden rodzaj towaru i zwiększa jego wartość, przesuwając odpowiadający mu żeton wartości rynkowej o jeden wzwyż na targowisku.

Uwaga: Wartość towarów nigdy nie może ulec zmniejszeniu, a maksymalna wartość nie może nigdy przekroczyć 4.



Skocz na DOWOLNY statek: Gracz przekłada jeden fragment kadłuba W DOWOLNYM KOLORZE z jednego statku do innego, umieszczając go na końcu (najdalej od dziobu).



Obstaw/Zmień zakład: Gracz może ALBO obstawić (patrz akcja „Obstawianie”), ALBO przesuwać istniejący zakład na inne kółko w porcie (przed tym samym lub innym statkiem).



Weź 3, ładuj 1: Gracz bierze trzy żetony towarów z góry stosu obok tego pola akcji (jeżeli w stosie są mniej niż trzy żetony, należy wziąć te, które zostały), następnie wybiera jeden żeton i umieszcza go odkryty na dziobie wybranego statku (jeżeli ten jeszcze nie odpłynął). Pozostałe żetony towarów umieszczane są z powrotem na spodzie stosu.



W morze! Gracz bierze rufę z puli znajdującej się obok planszy i umieszcza ją przed sobą. Wybiera, który statek odpłynie na koniec rundy (patrz WYPŁYWANIE W MORZE).

Uwaga: Jeżeli nikt nie wybierze tej akcji, żaden statek w tej rundzie nie wypłynie.



Zamiana: Gracz wymienia DOWOLNE dwa fragmenty kadłuba (dowolnego koloru) pomiędzy dwoma statkami.