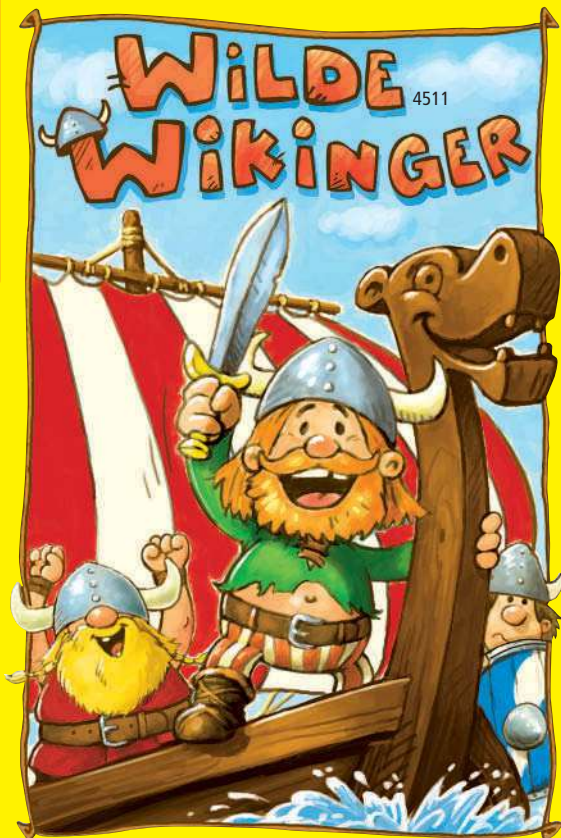




Spieleanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Wild Vikings • Redoutables Vikings • Wilde vikingen
Ferores vikingos • Vichinghi selvaggi

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2008

Habermaaß-Spiel Nr. 4511

Wilde Wikinger

Ein gewagtes Wettspiel für 2 - 5 kühne Wikinger von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Michael Menzel
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten



Beladen mit glitzernden Edelsteinen und funkelnden Juwelen kehren die Wikinger von ihrem letzten Beutezug zurück. Unter lautem Jubelgeschrei laden sie die erbeuteten Schätze ab und beginnen sofort mit der Verteilung. Für alle Wikinger heißt es jetzt, einen kühlen Kopf zu bewahren und nicht zu früh bei der Verteilung zuzuschlagen. Denn vielleicht kommen die wertvolleren Schätze erst mit einem späteren Schiff?!

Spielinhalt

- 1 Wikingerdorf
- 3 Schiffe
- 40 Edelsteine
- 60 Ausrüstungskarten
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Alle Spieler sammeln Ausrüstungskarten. Sobald ein Wikingerschiff von seinem Beutezug ins Wikingerdorf zurückkehrt, werden die geladenen Schätze verteilt. Wer die meisten passenden Ausrüstungskarten vor sich auslegt, erhält alle Edelsteine dieses Schiffes. Aber vorsichtig: Legt nicht zu viele Karten aus, aber seid auch nicht zu sparsam!

Das Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Edelsteine zu besitzen.

Spielvorbereitung

Das Wikingerdorf kommt in die Tischmitte. Die drei Schiffe legt ihr in beliebiger Reihenfolge vor dem Dorf aus und legt auf jedes Schiff einen Edelstein. Die restlichen Edelsteine werden als Vorrat bereitgehalten.



Danach mischt ihr die Ausrüstungskarten und teilt an jeden Spieler verdeckt sechs Handkarten aus. Die übrigen Ausrüstungskarten legt ihr als verdeckten Vorratsstapel in die Tischmitte.

Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Weil die Wikinger ein sehr wildes Volk waren, beginnt der Spieler mit dem grimmigsten Blick. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Das gelbe, rote oder blaue Schiff?**

Nimm einen Edelstein aus dem Vorrat und lege ihn auf das Schiff der gewürfelten Farbe.



- **Das schwarze Schiff?**

Lege einen Edelstein aus dem Vorrat auf ein beliebiges Schiff.



- **Die Karte?**

Reihum, beginnend beim Spieler, der gewürfelt hat, darf jeder Spieler eine Ausrüstungskarte vom Vorratsstapel ziehen.



- **Das Wikingerdorf?**

Das Schiff, das direkt vor dem Wikingerdorf liegt, kehrt mit seiner Beute ins Dorf zurück. Wer nun die meisten Ausrüstungskarten in der Farbe dieses Schiffes bietet, bekommt alle Edelsteine dieses Schiffes: Der „Würfler“ fängt an und kann sich entscheiden, ob er ein Gebot macht, also eine beliebige Anzahl entsprechender Ausrüstungskarten auslegt, oder passen will. Reihum im Uhrzeigersinn können die anderen Spieler das aktuelle Gebot beliebig erhöhen oder passen.



Wichtige Wikingerregeln:

- Jeder Spieler darf pro Runde nur einmal Ausrüstungskarten vor sich auslegen.
- Die dreifarbigten Ausrüstungskarten können als Joker für jede beliebige Farbe eingesetzt werden. Pro Runde und Spieler dürfen beliebig viele Joker ausgespielt werden.

Der Spieler, der die meisten Karten in dieser Runde geboten hat, sammelt die vor sich liegenden Ausrüstungskarten ein und legt sie als offenen Ablagestapel in die Tischmitte. Als Belohnung erhält er alle Edelsteine dieses Schiffes. Das entladene Wikingerschiff wird an die letzte Schiffposition versetzt. Anschließend werden alle drei Schiffe eine Position näher an das Wikingerdorf gerückt.

Die Mitspieler nehmen ihre ausgespielten Ausrüstungskarten wieder auf die Hand zurück.

Beispiel:

Das rote Schiff kehrt mit vier Edelsteinen beladen ins Wikingerdorf zurück.

Sonja legt zwei rote Ausrüstungskarten vor sich ab. Michael passt.

Sebastian erhöht auf drei Karten und legt zwei rote Ausrüstungskarten und eine Joker-Ausrüstungskarte vor sich ab. Luisa passt.

Sebastian hat somit das Höchstgebot abgegeben und legt seine drei Ausrüstungskarten auf den offenen Ablagestapel. Dafür erhält er die vier Edelsteine des roten Schiffes. Das rote Schiff wird an die letzte Position versetzt.

Sonja nimmt ihre zwei ausgelegten Ausrüstungskarten auf die Hand zurück.

Achtung: Passen alle Spieler, kommt das Wikingerschiff beladen an die letzte Schiffsposition.

Vorratsstapel aufgebraucht?

Ist der Vorratsstapel der Ausrüstungskarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Vorratsstapel bereitgestellt. Sollte der sehr seltene Fall eintreten, dass alle Karten des Vorratsstapels vergeben sind und keine Karten im Ablagestapel liegen, habt ihr leider Pech gehabt und könnt beim Würfelsymbol „Karte“ keine Karten ziehen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler ein Schiffsymbol würfelt und kein Edelstein mehr aus dem Vorrat nachgelegt werden kann. Jeder Spieler zählt seine erbeuteten Edelsteine. Wer die meisten Edelsteine gesammelt hat, gewinnt dieses wikingerstarke Abenteuer.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige mit den meisten Ausrüstungskarten auf der Hand. Gibt es auch hier Gleichstand, gewinnen diese Spieler gemeinsam.

Habermaab game nr. 4511

Wild Vikings

A risky bidding game
for 2-5 daring Vikings ages 6-99.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustrations: Michael Menzel
Length of the game: approx. 10 - 15 minutes



Loaded down with jewels and other precious stones that sparkle and twinkle, the Vikings have just got back from their latest foray. Under a cheering hubbub they unpack the treasure booty and start distributing it. Vikings, keep cool! Don't reach out for your divvy too quickly. Perhaps if you wait, the more precious pieces will arrive on a later ship!?

ENGLISH

Contents

- 1 Viking village
- 3 ships
- 40 jewels
- 60 equipment cards
- 1 die
- Set of game instructions

Game Idea

Aim of the game is to be the player with the most jewels at the end of the game.

The players collect equipment cards and as soon as a Viking ship returns from a foray to the village the treasure load is distributed. Whoever has the most suitable equipment cards, and can bid correctly, will win all the jewels from ship's treasure. But watch out, don't display too many cards or be too greedy!

Preparation of the Game

Place the Viking village in the center of the table and arrange the three ships in a row, (in any order) leading to the village. Place a jewel on each ship. Get the remaining jewels ready as your provision.



Then shuffle the equipment cards and deal 6 cards to each player. The rest of the cards are placed face-down in a provision pile.

Get the die ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. As the Vikings were a very fierce people, the player with the grimmest frown starts. If you can not agree, the youngest player starts and rolls the die.

What does the die show?

- **The yellow, red or blue ship?**

Take a jewel from the provisions and place it on the ship of the color shown on the die.



- **The black ship?**

Place a jewel taken from the provision pile on any ship.



- **The card?**

All players, one by one, starting with the player who just rolled the die, take an equipment card from the pile.



- **The Viking Village**

The ship adjacent to the village must return home. If this ship has jewels on it, then the bidding fun begins. The player who bids the most equipment cards of the same color as the ship will win all the jewels on the ship. The player who rolled the die begins by deciding whether to place a bid.



A bid is made by placing any number of equipment cards of the same color as the ship on the table (face up so others can see), or to pass. One by one each of the players can increase the bid or pass.

Important Viking rules:

- Each player may only display equipment cards once per round.
- The equipment cards which have all three colors can be used as jokers, for any color. There is no limit to how many jokers can be placed per round or player.

The player who bet the most cards, takes the equipment cards in front of him and places them face-up as a discard pile in the center of the table. He now gets all the jewels of the ship. The empty ship is positioned at the end of the row and all ships are moved on one position towards the village.

The players take the equipment cards in front of them back into their hands.

Example

The red ship returns with a load of four jewels back to the village.

Sonja places two equipment cards in front of her. Michael passes.

Sebastian ups the bid to three cards placing two red equipment cards and a joker in front of him. Luisa passes.

Sebastian has bet the most cards and places his three cards face-up on the discard pile. He gets the four jewels of the red ship and the red ship is placed at the end of the row.

Sonja takes her two equipment cards back into her hand.

Watch out: If all players pass their turn, the loaded ship is positioned at the end of the row.

Provision pile used up?

If the provision pile has been used up, shuffle the cards of the discard pile face-down and use them as new provision pile.

In very few occasions it may happen that all the cards of the provision pile have been used up and the discard pile is empty. Unlucky for you, in this case you can't draw any card when the die shows the card symbol.

End of the Game

The game ends as soon as the die shows a ship and there is no jewel left in the provisions. The players count their jewels. The one who has the most, wins this venturous Viking adventure. In case of a draw the player left with most equipment cards in their hand wins. If there is still a tie, all the players in question win.

Jeu Habermaaß n° 3331

Redoutables Vikings

Un jeu pour 2 à 5 courageux Vikings sachant parier de 6 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Michael Menzel
Durée de la partie : env. 10 - 15 minutes



Chargés de pierres précieuses et de bijoux scintillants, les Vikings reviennent de leur dernier pillage. En poussant des cris d'allégresse, ils déchargent les trésors récupérés et se mettent à les distribuer. Pour les Vikings, il s'agit maintenant de rester calme et de ne pas s'emparer trop tôt de sa part de butin, car il se peut que des trésors encore plus précieux arrivent bientôt sur un autre bateau.

Contenu du jeu

- 1 village de Vikings
- 3 bateaux
- 40 pierres précieuses
- 60 cartes d'armures
- 1 dé
- 1 règle du jeu

Idée

Les joueurs récupèrent des cartes d'armures. Dès qu'un bateau de Vikings revient au village après un pillage, les trésors embarqués sont distribués. Celui qui posera le plus de cartes d'armures correspondantes prendra toutes les pierres précieuses chargées sur ce bateau. Mais attention, il va falloir miser juste ce qu'il faut ! Le but du jeu est d'avoir le plus de pierres précieuses à la fin de la partie.

Préparatifs

Mettre le village de Vikings au milieu de la table. Poser les trois bateaux avant le village, dans n'importe quel ordre et poser une pierre précieuse sur chaque bateau. Faire une réserve avec les pierres précieuses restantes.



Mélanger les cartes d'armures et, en distribuer six, face cachée, à chaque joueur qui les tiendra dans sa main. Former une pile de pioche avec les cartes restantes, faces cachées.

Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Comme les Vikings étaient un peuple de guerriers redoutables, le joueur qui aura le regard le plus terrifiant commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Le bateau jaune, rouge ou bleu ?**

Prends une pierre précieuse dans la réserve et pose-la sur le bateau de la couleur correspondante.



- **Le bateau noir ?**

Pose une pierre précieuse de la réserve sur n'importe quel bateau.



- **La carte ?**

Chacun à leur tour, les joueurs, en commençant par celui qui a lancé le dé, tirent une carte de la pioche. Cette carte leur servira à miser pour récupérer les pierres précieuses.



- **Le village des Vikings ?**

Le bateau qui se trouve juste devant le village des Vikings est revenu, chargé d'un butin. Celui qui propose alors le plus de cartes d'armures de la couleur de ce bateau prend toutes les pierres précieuses posées sur ce bateau. Le joueur qui a lancé le dé commence le tour d'enchères. Il peut décider de faire une enchère unique, donc de poser un nombre quelconque de cartes d'armures correspondantes, ou de passer. Chacun à leur tour, les autres joueurs peuvent augmenter l'enchère actuelle ou passer.



Règles importantes de Vikings :

- Chaque joueur n'a le droit de poser des cartes d'armures qu'une seule fois par tour.
- Les cartes d'armures de trois couleurs peuvent être jouées comme un joker pour n'importe quelle couleur. On peut poser autant de jokers que l'on veut par tour et par joueur.

Le joueur qui a proposé le plus de cartes pendant ce tour ramasse les cartes posées devant lui et les empile au milieu de la table, faces visibles. En récompense, il prend toutes les pierres précieuses posées sur ce bateau. Le bateau déchargé est mis en dernière position et les trois bateaux sont avancés en direction du village des Vikings.

Les autres joueurs reprennent les cartes qu'ils avaient mises et les remettent dans leur jeu.

Exemple :

Le bateau rouge revient au village des Vikings, chargé de quatre pierres précieuses.

Sonia pose deux cartes d'armures rouges devant elle. Michel passe.

Sébastien augmente l'enchère en posant trois cartes : deux cartes d'armures rouges et une carte joker. Louisa passe.

Sébastien a donc proposé l'enchère la plus haute et met ses trois cartes, faces visibles, dans la pile au milieu de la table. Il prend en récompense les quatre pierres précieuses posées sur le bateau rouge. Le bateau rouge est remis en dernière position.

Sonia remet dans son jeu les deux cartes qu'elle avait mises.

N.B. : si tous les joueurs passent, le bateau chargé du butin est mis en dernière position dans la rangée de bateaux.

La pile de pioche est épuisée ?

Lorsque la pile de pioche des cartes d'armures est épuisée, on mélange la pile des cartes mises aux enchères et on la prend comme pile de pioche. S'il n'y a plus de pile de pioche ni de cartes mises aux enchères, ce qui arrive très rarement, pas de chance, car on ne peut plus tirer de cartes lorsque le dé tombe sur la face « carte ».

Fin de la partie

La partie est terminée dès que le dé tombe sur un bateau et qu'il n'y a plus de pierres précieuses dans la réserve. Chaque joueur compte ses pierres précieuses. Celui qui en a le plus gagne cette passionnante aventure de Vikings. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de cartes dans son jeu. S'il y a aussi égalité, les joueurs gagnent tous ensemble.

Habermaaf-spel Nr. 5411

Wilde vikingen

Een riskante wedstrijd voor 2 - 5 dappere vikingen van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl
Illustraties: Michael Menzel
Speelduur: ca. 10 - 15 minuten



Beladen met glinsterende edelstenen en fonkelende juwelen keren de vikingen terug van hun laatste strooptocht. Onder luid gejubel laden ze de buitgemaakte schatten uit en beginnen ze meteen uit te delen. Alle vikingen moeten nu het hoofd koel zien te houden en niet te vroeg hun kans grijpen bij de verdeling want misschien komen de meest waardevolle schatten pas met het volgende schip?!

Spelinhoud

- 1 vikingdorp
- 3 schepen
- 40 edelstenen
- 60 wapenrustingskaarten
- 1 dobbelsteen
- spelregels

Spelidee

Alle spelers verzamelen wapenrustingskaarten. Zodra een viking-schip van zijn strooptocht terugkeert, worden de meegenomen schatten verdeeld. Wie de meeste bijpassende wapenrustingskaarten voor zich neerlegt, krijgt alle edelstenen van dit schip. Maar voorzichtig: leg niet te veel kaarten neer maar wees ook niet te zuinig!

Het doel van het spel is om aan het eind de meeste edelstenen te bezitten.

Vorbereiding van het spel

Het vikingdorp wordt in het midden van de tafel gelegd. Jullie leggen de drie schepen willekeurig op een rij voor het dorp. Op ieder schep leggen jullie een edelsteen. De overige edelstenen worden als voorraad klaargelegd.



Daarna schudden jullie de wapenrustingskaarten en ontvangt iedere speler verdekt zes kaarten in zijn/haar hand. De overige wapenrustingskaarten leggen jullie verdekt als voorraadstapel in het midden van de tafel.

Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Omdat de vikingen een heel woest volk waren, begint de speler met de grimmigste blik. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Het gele, rode of blauwe schip?**

Neem een edelsteen uit de voorraad en leg hem op het schip in de gegooidde kleur.



- **Het zwarte schip?**

Leg een edelsteen uit de voorraad op een schip naar keuze.



- **De kaart?**

Om de beurt, te beginnen bij de speler die ge gooid heeft, mag iedere speler een wapenrustingskaart van de voorraadstapel pakken.



- **Het vikingdorp?**

Het schip dat direct vóór het vikingdorp ligt, keert met zijn buit naar het dorp terug. Wie nu de meeste wapenrustingskaarten met de kleur van dit schip neerlegt, krijgt alle edelstenen van dit schip:



Degene die gegooid heeft, begint en mag kiezen of hij/zij een bod doet en dus naar keuze een aantal bijpassende wapenrustingskaarten neerlegt of liever past. Om de beurt mogen de andere spelers het laatst geldende bod naar keuze verhogen of passen.

Belangrijke vikingregels:

- Iedere speler mag per ronde maar één keer wapenrustingskaarten voor zich neerleggen.
- De wapenrustingskaarten met drie kleuren kunnen als joker voor elke willekeurige kleur worden ingezet. Per ronde en speler mag een willekeurig aantal jokers worden uitgespeeld.

De speler die in deze ronde de meeste kaarten heeft geboden, verzamelt de voor hem/haar liggende wapenrustingskaarten en legt ze open op een stapel in het midden van de tafel. Als beloning krijgt hij/zij alle edelstenen van dit schip. Het geloste viking-schip wordt achter de andere twee schepen gelegd en vervolgens worden alle drie de schepen een plaats in de richting van het vikingdorp geschoven.

De medespelers nemen hun uitgespeelde wapenrustingskaarten weer in hun hand.

Voorbeeld:

Het rode schip keert beladen met vier edelstenen naar het vikingdorp terug.

Sonja legt twee rode wapenrustingskaarten voor zich neer. Michiel past. Sebastiaan verhoogt het bod tot drie kaarten en legt twee rode wapenrustingskaarten en een joker-wapenrustingskaarten neer. Luisa past. Sebastiaan heeft zodoende het hoogste bod uitgebracht en legt zijn drie wapenrustingskaarten op de stapel openliggende kaarten. In ruil krijgt hij de vier edelstenen van het rode schip. Het rode schip wordt achter de andere schepen gelegd.

Sonja neemt haar twee uitgespeelde kaarten terug in haar hand.

Opgelet: als alle spelers passen, wordt het vikingschip met zijn lading achter de andere twee schepen gelegd.

Vorraadstapel opgebruikt?

Als de voorraadstapel met wapenrustingskaarten is opgebruikt, wordt de stapel openliggende kaarten geschud en verdekt als nieuwe voorraadstapel gebruikt. Mocht het heel zelden voorkomende geval zich voordoen dat alle kaarten van de voorraadstapel zijn verdeeld en er geen kaarten meer op de openliggende stapel liggen, dan hebben jullie helaas pech gehad en kunnen jullie ook geen kaarten meer trekken als jullie de „kaart“ gooien.

Einde van het spel

Het spel is voorbij zodra één van de spelers een afbeelding met een schip gooit en er geen enkele edelsteen uit de voorraad meer kan worden bijgelegd. Iedere speler telt zijn buitgemaakte edelstenen. Wie de meeste edelstenen heeft verzameld, wint dit vikingsterke avontuur.

Bij gelijkspel wint van deze spelers degene die de meeste wapenrustingskaarten in zijn/haar hand houdt. Als het dan nog steeds gelijkspel is, winnen deze speler gezamenlijk.

Juego Habermasß núm. 4511

Feroces vikingos

Un osado juego de competición para 2 - 5 audaces vikingos de 6 a 99 años.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Ilustraciones: Michael Menzel
Duración de una partida: aprox. 10 - 15 minutos

Los vikingos regresan de su última correría cargados con brillantes y resplandecientes joyas. Con grandes cánticos de júbilo descargan los tesoros obtenidos y comienzan rápidamente con el reparto del botín. Lo importante ahora para los vikingos es conservar la cabeza bien fría y no decidirse con demasiada rapidez por los objetos del reparto, porque puede que los tesoros más valiosos arriben a puerto más tarde en otro barco...



Contenido del juego

- 1 aldea de vikingos
- 3 barcos
- 40 piedras preciosas
- 60 cartas «equipamiento»
- 1 dado
- instrucciones de juego

Finalidad del juego

Todos los jugadores acumulan cartas de equipamiento. Nada más llegar a casa uno de los barcos vikingos procedente de sus correrías, se procede al reparto de los tesoros. Quien extienda ante sí el mayor número de cartas apropiadas, obtendrá todas las piedras preciosas de ese barco. Pero ¡atención!: ¡no extendáis demasiadas cartas ni seáis tampoco demasiado tacaños! La meta del juego es poseer al final de la partida el mayor número de piedras preciosas.

Preparativos

Se coloca la aldea de los vikingos en el centro de la mesa. Poned los tres barcos en fila delante de la aldea y colocad en cada barco una piedra preciosa. Las piedras preciosas restantes las tendréis preparadas en un montón como provisión.



A continuación barajad las cartas y repartid seis cartas boca abajo a cada jugador. Las restantes cartas formarán un mazo en el centro de la mesa.

Tened el dado preparado.

Cómo se juega

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Como los vikingos fueron un pueblo tan guerrero, comenzará el jugador que tenga la mirada más guerrera. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿El barco amarillo, rojo o azul?**

Coge una piedra preciosa del montón y ponla en el barco del color que ha salido en el dado.



- **¿El barco negro?**

Pon una piedra preciosa del montón en un barco cualquiera.



- **¿La carta?**

Por turno, comenzando por el jugador que ha tirado el dado, cada jugador cogerá una carta del mazo.



- **¿La aldea de los vikingos?**

El barco que está justo enfrente de la aldea de los vikingos regresa con su botín a la aldea. Quien presente ahora el mayor número de cartas del color de este barco, se quedará todas las piedras preciosas del mismo:



Comienza quien ha tirado el dado: puede decidir si realiza una oferta, es decir, si extiende un número cualquiera de cartas del color apropiado, o si pasa. Siguiendo el turno establecido, los demás jugadores podrán elevar esa oferta o pasar.

Importantes reglas vikingas:

- Cada jugador sólo podrá extender una sola vez las cartas en una misma ronda.
- Las cartas de tres colores pueden utilizarse como comodines en sustitución de cualquier otro color. En cada ronda puede jugarse con tantos comodines como se desee.

El jugador que haya ofrecido el mayor número de cartas en esta ronda recoge las cartas que tiene ante sí y las pone en un mazo boca arriba en el centro de la mesa. De premio recibe todas las piedras preciosas de ese barco. El barco vikingo descargado será ahora el último de la fila y los tres barcos adelantarán una posición en dirección a la aldea.

Los demás jugadores recogen de nuevo las cartas jugadas.

Ejemplo:

El barco rojo regresa a la aldea de los vikingos cargado con cuatro piedras preciosas.

Clara pone dos cartas delante de ella. Jorge pasa. Ricardo eleva la apuesta a tres cartas y pone dos cartas rojas y una carta comodín delante de él. Luisa pasa.

Ricardo es quien ha hecho la mayor oferta y pone sus tres cartas en el mazo descubierto. A cambio recibe las cuatro piedras preciosas del barco rojo. El barco rojo es colocado en la última posición.

Clara recoge las dos cartas que ha jugado.

¡Atención!: si todos los jugadores pasan el barco vikingo cargado se coloca en la última posición.

¿Agotado el mazo de cartas?

Si se agota el mazo de las cartas cubiertas, se baraja el mazo descubierto y se utiliza como nuevo mazo. Si se diera el caso muy poco frecuente de que estén repartidas las cartas del mazo de juego y de que no haya tampoco cartas en el mazo de cartas descubiertas, ¡mala pata! Si en el dado sale el símbolo «carta», os quedaréis esa vez sin carta.

Final del juego

La partida acaba cuando, al tirar el dado, a un jugador le salga un barco y no haya más piedras preciosas en el montón. Cada jugador cuenta las piedras preciosas ganadas. Gana esta aventura vikinga quien posea el mayor número de piedras preciosas. En caso de empate, el ganador entre estos jugadores será aquél que tenga en mano el mayor número de cartas. Si también aquí se da un empate, ganan todos los jugadores empatados.

Gioco Habermaaß nr.7211

Vichinghi selvaggi

Una gara per 2-5 audaci vichinghi
dai 6 ai 99 anni.

Ideazione: Wolfgang Dirscherl

Illustrazioni: Michael Menzel

Durata del gioco: ca. 10 - 15 minuti



L'ultima scorreria ha fruttato ai vichinghi un carico di gemme scintillanti e di brillanti gioielli; cantando a squarciagola, scaricano il prezioso bottino e iniziano subito la spartizione. I nostri vichinghi dovranno ora far bene i loro calcoli senza gettarsi a capofitto ad arraffare subito quello che capita. Magari la nave successiva sarà carica di tesori ben più preziosi!

ITALIANO

Contenuto del gioco

- 1 villaggio vichingo
- 3 navi
- 40 pietre preziose
- 60 carte di equipaggiamento
- 1 dado
- istruzioni per giocare

Ideazione

Tutti i giocatori accumulano carte di equipaggiamento. Non appena una nave vichinga ha concluso la sua scorreria, fa ritorno al villaggio e si spartiscono i tesori. Chi dispiega davanti a sé la maggior parte delle carte di equipaggiamento appropriate, riceve tutte le pietre preziose di questa nave. Attenzione però: non utilizzate troppe carte, ma non siate neppure troppo parsimoniosi! La finalità del gioco è possedere la maggior parte delle pietre preziose.

Preparativi del gioco

Il villaggio vichingo verrà messo al centro del tavolo. Le tre navi le porrete a piacere in fila davanti al villaggio; su ogni nave metterete una pietra preziosa. Le pietre restanti le terrete di scorta.



Mescolate poi le carte di equipaggiamento e distribuitene sei ad ogni giocatore. Le carte restanti formeranno un mazzo coperto di riserva al centro del tavolo.

Preparate il dado.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Visto che i vichinghi erano un popolo selvaggio, inizia chi ha lo sguardo più feroce. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più giovane e tira il dado.

Cosa c'è sul dado?

- **La nave gialla, rossa o blu?**

Prendi una pietra preziosa dalla scorta e mettila sulla nave del colore del dado.



- **La nave nera?**

Metti una pietra preziosa su una nave a piacere.



- **La carta?**

Iniziando dal giocatore che ha tirato il dado e in senso orario, ogni bambino prenderà una carta dal mazzo di riserva.



- **Il villaggio vichingo?**

La nave più prossima al villaggio vichingo attracca al molo con il suo bottino. Chi ora offre il maggior numero di carte di equipaggiamento del colore di questa nave, ne riceve tutte le pietre preziose.

Inizia chi ha tirato il dado: decide se fare un'offerta, vale a dire scartare un numero a piacere delle carte di equipaggiamento corrispondenti, oppure passare. A turno gli altri giocatori possono alzare a piacere l'offerta o passare.



Importanti regole vichinghe:

- In un giro ogni giocatore può scartare carte d'equipaggiamento solo una volta.
- Le carte d'equipaggiamento di tre colori possono essere utilizzate come jolly per qualsiasi colore. In ogni giro e per giocatore si possono scartare quanti jolly si vogliono.

Il giocatore che in questo giro ha offerto il maggior numero di carte, raccoglie le carte di equipaggiamento che ha davanti a sé e le mette al centro del tavolo come mazzo scartato scopeto. Riceve in premio tutte le pietre preziose di questa nave. Si retrocede la nave vichinga scaricata in ultima posizione e infine tutte le tre navi sono avanzate di una posizione verso il villaggio vichingo.

I giocatori riprendono in mano le loro carte di equipaggiamento giocate.

Esempio:

La nave rossa torna al villaggio vichingo con un carico di 4 pietre preziose.

Sonia mette davanti a sé due carte di equipaggiamento rosse. Michele passa. Sebastiano aumenta a tre le carte: mette davanti a sé due carte di equipaggiamento e una carta jolly. Luisa passa.

Sebastiano ha fatto dunque l'offerta più alta e mette le sue 3 carte di equipaggiamento sul mazzo scoperto delle carte scartate. Riceve perciò le 4 pietre preziose. La nave rossa retrocede all'ultima posizione.

Sonia riprende in mano le sue due carte di equipaggiamento scartate.

Attenzione: se tutti i giocatori passano, la nave vichinga retrocede carica in ultima posizione.

Avete esaurito il mazzo di riserva?

Se finisce il mazzo di riserva delle carte di equipaggiamento, si mescola il mazzo delle carte scartate che sarà il nuovo mazzo coperto di riserva. Può anche accadere, ma assai di rado, che tutte le carte del mazzo di riserva siano impegnate e non vi siano carte nel mazzo di quelle scartate; in tal caso vi è andata male e se esce il simbolo del dado "carta" non potrete prendere carte.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore tira al dado il simbolo della nave e nella riserva non ci sono più pietre preziose. Ogni giocatore conta le pietre preziose del suo bottino. Vince questa selvaggia avventura vichinga chi ha raccolto il maggior numero di pietre preziose.

In caso di parità, vincerà il giocatore che ha in mano il maggior numero di carte di equipaggiamento. Se anche in questo caso c'è parità, vincono tutti e due i giocatori.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini

 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando.

La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de