

Dolina Wikingów



Gra strategiczno- zręcznościowa dla 2-4 odważnych Wikingów od lat 6.

Autorzy: Wilfried and Marie Fort
Ilustracje: Maximilian Meinzold
Redakcja: Annemarie Wolke
Czas trwania: 15 - 20 minutes

W dolinie Wikingów, jak co roku odbywają się zawody w "zbijaniu baryłek". Czy jesteście na tyle odważni, żeby wziąć w nich udział? Przy pomocy kuli zbijcie właściwe baryłki, bądźcie w odpowiednim miejscu i czasie, żeby w strategiczny sposób ustawić Wikingów na pomoście. Tylko Wikingowie na najlepszych pozycjach zgromadzą na swoim statku cenne złote monety. Wygrywa ten, kto przejmie władzę nad najbogatszym wikingiem. Potrzebne będą odwaga, dobra strategia i umiejętność podejmowania ryzyka. Ten, kto w wyścigu o złote wysunie się za daleko na pomoście i wpadnie do wody, odejdzie z pustymi rękami.

Celem gry jest zebranie jak największej ilości złotych monet.

Zawartość gry

1 duża plansza "dolina Wikingów" (złożona z 7 elementów puzzli), 8 flag z nagrodą Wikingów, 4 żetony Wikingów, 1 kartonowa figurka "miotacz kul", 4 statki (każdy złożony z 4 części), 1 kula, 24 złote monety, 4 drewniane baryłki, instrukcja do gry.

Przed pierwszą rozgrywką

Delikatnie wypchnijcie z ramek kartonowe elementy. Niepotrzebne skrawki wyrzućcie. Złóżcie statki, w sposób przedstawiony na zdjęciu.

Wskazówka: po zakończonej grze nie musicie rozkładać statków, żeby schować je do pudełka. Wystarczy, że ułożycie je bokiem, wtedy się zmieszczą.



Przygotowanie do gry:

1. Z elementów puzzli ułóżcie planszę.
2. Każdy z graczy wybiera sobie kolor. Bierze statek oraz żeton z Wikingiem o takim samym kolorze.
3. **Wszystkie** żetony z Wikingami ułóżcie przed pomostem, nawet, jeśli jest mniej, niż 4 graczy.
4. Wasz statek ustawcie przed sobą. Niczyje statki rozłóżcie obok planszy, będą potrzebne do gry. Do każdego statku włóżcie po jednej złotej monecie.
5. Przygotujcie do gry pozostałe złote monety, kulę oraz "miotacza kul".
6. Wymieszajcie zakryte flagi z nagrodą Wikingów i odkryte rozmieście w losowy sposób we wgłębieniach na planszy.
7. Barylki wstawcie w otwory obrośnięte trawą znajdujące się po środku planszy.



Przebieg gry:

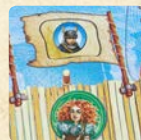
Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto wyglądem najbardziej przypomina Wikinga. Zaczynaj grę! Wstaw kulę w otwór na rogu planszy znajdujący się najbliżej ciebie. Przy pomocy "miotacza" pchnij kulę tak, aby potoczyła się w stronę baryłek i zbiła, chociaż jedną z nich. Możesz powtarzać pchnięcie kulą, aż do momentu zbitcia, chociaż jednej baryłki.



Za każdą przewróconą baryłkę przesun o jedno pole żeton Wikinga o kolorze zbitej figury. Zajęte pola należy ominąć. Jeśli udało ci się przewrócić więcej, niż jedną baryłkę możesz zdecydować, którym z żetonów wykonasz pierwszy ruch.

Podział monet

Podział monet zaczyna się w momencie, kiedy Wiking wykonujący ruch wyjdzie poza pomost i wpadnie do wody. Gracz, którego Wiking wpadł do wody właśnie zakończył rundę. Teraz Wikingowie, którzy znajdują się na pomoście zostają nagrodzeni złotymi monetami. Wiking, który wpadł do wody niestety nic nie otrzymuje. Gracze umieszczają zdobyte monety na swoich statkach. Podział monet rozpoczyna się od Wikinga, który jest najbardziej wysunięty do przodu na pomoście i kontynuuje z pozostałymi według następujących zasad:



- Wikingowie znajdujący się przy fladze ze złotymi monetami mogą zabrać z rezerwy ilość monet przedstawioną na fladze (od 1 do 4). Jeśli w rezerwie nie ma wystarczającej ilości monet Wiking bierze te, które pozostały lub nic.
- Wikingowie znajdujący się przy fladze ze swoją podobizną mogą ukraść po jednej monecie ze statku każdego gracza. Jeśli gracze nie mają monet na swoich statkach, Wiking nic od nich nie otrzymuje.
- Wikingowie znajdujący się przy fladze z podobizną Wikinga innego gracza mogą ukraść mu jedną monetę ze statku. Jeśli Wiking nie ma monet na swoim statku, niestety gracz nic nie otrzymuje.

Żetony z Wikingami, które nie należą do graczy (gra w mniej niż 4 osoby) również uczestniczą w grze i zdobywają złote monety według wyżej wymienionych zasad.

Przykład:



Dziewczynka grająca pomarańczowym Wikingiem Tjarne przewróciła pomarańczową i niebieską baryłkę **1**. Najpierw przesuwając żeton ze swoim Wikingiem, przeskakując żeton czerwony **2**. Przesuwając żeton z niebieskim Wikingiem, ten wpada do wody **3**. Teraz następuje podział złotych monet:

- Niebieski Wiking Finn nic nie otrzymuje, ponieważ wpadł do wody.
- Pomarańczowy Wiking Tjarne otrzymuje 4 złote monety z rezerwy
- Czerwony Wiking Magnus, który nie należy do żadnego gracza otrzymuje po jednej złotej monecie od innych graczy, ponieważ znajduje się przed flagą ze swoją podobizną.
- Zielony Wiking Inga kradnie jedną monetę Tjarne, ponieważ znajduje się przed flagą z jej podobizną.

Po wykonaniu ruchu żetonami oraz rozdaniu monet, kolej gry przechodzi na następną osobę. Teraz możesz ustawić baryłki w innych dowolnych otworach na środku planszy. Nieprzewrócone baryłki z poprzedniej rundy muszą pozostać na swoim miejscu. Wiking, który wpadł do wody wraca przed pomost, pozostali Wikingowie zostają na swoich miejscach na pomoście.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, kiedy wszystkie monety z rezerwy zostaną rozdane. Gracze mogą jeszcze wykradać sobie nawzajem monety ze statków, ale po tym gra definitywnie się kończy.

Każdy z graczy liczy monety zgromadzone na swoim statku. Ten, kto zdobył najwięcej monet wygrywa i otrzymuje tytuł władcy doliny Wikingów.

Jeśli wygra Wiking, który nie należy do żadnego gracza (w przypadku gry w mniej niż 4 osoby), wspólnie przegrywacie.

W przypadku remisu, wygra ten, którego żeton z Wikingiem na pomoście jest najbardziej oddalony od wody.