

ARVE D. FÜHLER

SKIBE

- 
-  Spielregel
 -  Rules
 -  Règles
 -  Spelregels
 -  Regla de Juego
 -  Regole di Giocola

& friends
HUCH!

SKİBE

Erik der Rote (ca. 950–1003) hat Grönland erkundet und will nun das Land besiedeln. Er beauftragt den Bau von Schiffen und ruft alle Stammeshäuptlinge auf, ihre mutigsten Wikinger in die neue Heimat zu schicken. Als Spieler schlüpft ihr in die Rollen der nordischen Stammeshäuptlinge. Gemeinsam zimmert ihr Schiffe für die Überfahrt und stattet diese mit Ausrüstung und Proviant aus. Dabei versucht natürlich jeder, möglichst viele Wikinger seines eigenen Stammes an Bord der Schiffe zu bringen. Bevor sich die Schiffe auf die lange Reise nach Grönland machen, werden sie von den Häuptlingen inspiziert – und die bringen noch einmal so einiges durcheinander.

Wikingerkarten

Inhalt

- 3 Bugkarten
- 40 Wikingerkarten
- 25 Häuptlingskarten
in den Spielerfarben
- 10 Heckkarten
in den Spielerfarben
- 6 Proviantsteine (braun)
- 4 Ausrüstungssteine (schwarz)

Bugkarten

Proviantsteine

Ausrüstungssteine

Häuptlingskarten

Heckkarten

Zusätzlich werden zum Notieren der Siegpunkte noch Block und Stift benötigt.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt seine Farbe und nimmt sich das passende Kartenset. Ein Kartenset besteht aus 5 Häuptlingskarten und 2 Heckkarten. Legt die Karten verdeckt vor euch ab, so dass alle Spieler sehen, wer mit welcher Farbe spielt.

Vorbereitung für weniger als 5 Spieler: Alle nicht verwendeten Kartensets kommen zurück in die Schachtel. Sortiert von den Wikingerkarten alle Karten aus, die ausschließlich Schilde nicht verwendeter Spielerfarben zeigen. Karten mit Schildkombinationen, von denen mindestens 1 Farbe im Spiel ist, werden NICHT aussortiert.

Legt die **3 Bugkarten** untereinander in die Tischmitte. Setzt auf jede Bugkarte **1 Proviantstein**. Legt die restlichen 3 Proviantsteine und die **4 Ausrüstungssteine** als allgemeinen Vorrat bereit. Mischt die **Wikingerkarten** gut durch und legt rechts an jede Bugkarte jeweils **2 Karten offen** an. Legt 3 weitere Wikingerkarten als Auslage offen über den zu bauenden Schiffen aus. Die restlichen Wikingerkarten kommen als **verdeckter Nachziehstapel** neben die offen ausliegenden Karten.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, hast du 2 Zugmöglichkeiten:

1. **An einem Schiff weiterbauen und ein Schiff mit Ladung bestücken**
oder
2. **Heckkarte anlegen und Wertung auslösen**

1. An einem Schiff weiterbauen und ein Schiff mit Ladung bestücken

An einem Schiff weiterbauen

Wähle eine der 3 Wikingerkarten aus der offenen Auslage oder ziehe die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel. Lege diese Karte an eines der 3 Schiffe an. Dabei gelten folgende Legeregeln:

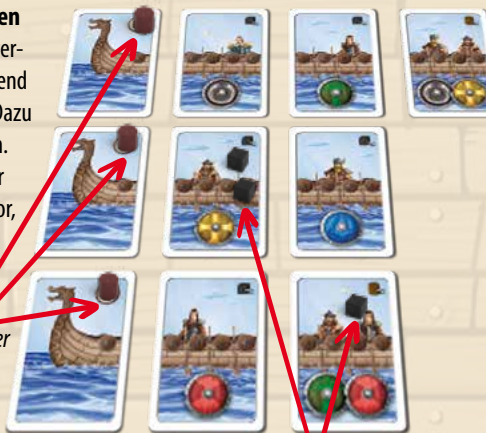
- Lege die Wikingerkarten immer direkt **rechts** an bereits liegende Wikingerkarten.
- Ist die **maximale Anzahl** Wikingerkarten (abhängig von der Spieleranzahl, siehe nächste Seite) in einem Schiff bereits erreicht, darfst du keine weitere Wikingerkarte mehr anlegen.

Bei **3 Spielern** dürfen pro Schiff **maximal 5 Wikingerkarten**,
bei **4 Spielern** dürfen pro Schiff **maximal 6 Wikingerkarten** und
bei **5 Spielern** dürfen pro Schiff **maximal 7 Wikingerkarten** ausliegen.

Ein Schiff mit Ladung bestücken

Nachdem du an einem Schiff weitergebaut hast, **musst** du anschließend **ein beliebiges Schiff** beladen. Dazu setzt du den geforderten Stein ein. Das Symbol auf der gerade von dir gelegten Wikingerkarte gibt dir vor, welchen Stein du setzen musst.

Proviant liegt immer auf Bugkarten



Ausrüstung liegt immer auf Wikingerkarten

Symbole auf Wikingerkarten



Proviant (braune Steine):

Setze **1 Proviantstein auf eine Bugkarte eines beliebigen Schiffes**.

Solange noch Proviantsteine im Vorrat sind, **musst** du 1 Stein aus dem Vorrat nehmen. Sind alle 6 Proviantsteine bereits eingesetzt, **darfst** du einen Proviantstein von einer Bugkarte entfernen und auf eine andere Bugkarte setzen.

Wichtig: Es **musst** immer mindestens 1 Proviantstein auf einer Bugkarte liegen. Du **darfst nie** den letzten Proviantstein von einer Bugkarte entfernen.



Ausrüstung (schwarze Steine):

Setze **1 Ausrüstungsstein auf eine Wikingerkarte in einem beliebigen Schiff**. Solange noch Ausrüstungssteine im Vorrat sind, **musst** du 1 Stein aus dem Vorrat nehmen. Sind bereits alle 4 Ausrüstungssteine eingesetzt, **darfst** du einen Ausrüstungs-

stein von einer beliebigen Wikingerkarte entfernen und auf eine andere Wikingerkarte setzen.

Wichtig: Du darfst Ausrüstung nur auf eine Wikingerkarte setzen, die ein anderes Schild zeigt als das auf deiner zuletzt gelegten Karte. Das gilt auch für Karten mit zwei Schilden: Keines der Schilde darf mit dem deiner zuletzt gelegten Karte übereinstimmen.

Beispiel: Du legst eine Wikingerkarte mit einem blauen Schild. Das Symbol zeigt an, dass du einen Ausrüstungsstein einsetzen musst. In diesem Zug darfst du die Ausrüstung **nicht** auf eine Wikingerkarte mit einem blauen Schild legen, sondern nur auf Wikingerkarten, die **keinen** blauen Schild zeigen.



Wenn du nach den genannten Regeln keinen Ausrüstungsstein in das Schiff einsetzen kannst, musst du auf das Setzen verzichten.

Häuptlingskarte anlegen – optional

Nachdem du 1 Wikingerkarte angelegt und ein beliebiges Schiff mit Ladung (Ausrüstung/ Proviant) bestückt hast, **darfst du genau 1 Häuptling aus deiner Hand ausspielen**.

Dabei gilt:

- Du darfst deinen Häuptling **an ein beliebiges Schiff anlegen** – also unabhängig davon, wo du eben die Wikingerkarte angelegt hast.
- Der erste Häuptling wird links an die Bugkarte angelegt. Weitere Häuptlinge schließen dann immer links von der zuletzt gelegten Häuptlingskarte an.

- An jedem Schiff darf jede Häuptlingsaktion nur 1 x angelegt werden.
- Du darfst einen Häuptling an ein Schiff anlegen, an dem du bereits in vorigen Runden Häuptlinge angelegt hast – aber natürlich nur, wenn er ein Aktionssymbol zeigt, das bisher von keinem Mitspieler an dieses Schiff angelegt wurde.

Zug beenden

Wenn du eine Wikingerkarte von der Auslage genommen hast, ziehst du jetzt eine Wikingerkarte vom Nachziehstapel und füllst damit die offene Auslage wieder auf 3 Karten auf. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

2. Heckkarte anlegen und Wertung auslösen

Hat ein Schiff die maximale Anzahl Wikingerkarten erreicht, kannst du das Schiff nicht mehr um eine Wikingerkarte verlängern, sondern nur noch eine Heckkarte anlegen. Du kannst ein Schiff jedoch auch schon vorher mit einer Heckkarte abschließen. Das Schiff muss dazu mindestens aus 3 Wikingerkarten bestehen. Mit dem Legen einer Heckkarte löst du die Wertung für dieses Schiff aus – diese besteht aus drei Phasen.

Phase 1: Aktionen der Häuptlingskarten ausführen

Liegen an dem zu wertenden Schiff Häuptlingskarten an, werden zuerst die Aktionen dieser Häuptlinge ausgeführt. Die Häuptlingskarten werden dabei von **rechts nach links** abgearbeitet. Es beginnt also der Spieler, der seine Karte zuerst gelegt hat und dessen Häuptling direkt an der Bugkarte anliegt. Die einzelnen Aktionssymbole sind am Ende dieser Regel erklärt. Es werden nur Aktionen von Häuptlingskarten des zu wertenden Schiffs ausgeführt.

Phase 2: Punkte verteilen

Reihum errechnet ihr nun wie folgt eure Punkte und notiert diese: Jeder Spieler zählt in dem zu wertenden Schiff die Anzahl seiner Schilde und die Anzahl der Ausrüstungssteine, die auf Wikingerkarten mit seiner Schildfarbe liegen. Addiert die beiden Summen und multipliziert diesen Wert dann mit der Summe der Proviantsteine, die auf der Bugkarte des zu wertenden Schiffs liegen.

$$\text{Siegpunkte} = \left(\text{eigene Schilde} + \text{Ausrüstungssteine auf Karten mit eigenen Schilden} \right) \times \text{Proviantsteine}$$

Notiert eure Punkte als Zwischenwertung auf dem Notizblock.

Phase 3: In See stechen (Aufräumen des gewerteten Schiffs)

Legt alle Ausrüstungssteine, die auf Wikingerkarten des gewerteten Schiffs liegen, in den Vorrat zurück. **Legt alle Wikingerkarten und ggf. Häuptlingskarten beiseite. Diese Karten sind aus dem Spiel.** Die Bugkarte lasst ihr liegen. Legt alle Proviantsteine – bis auf einen – in den Vorrat zurück. Anschließend zieht ihr 2 Wikingerkarten vom Nachziehstapel und legt sie an die frei gewordene Bugkarte an (wie beim Startaufbau). Die Runde geht weiter und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sollte der Fall eintreten, dass alle 3 Schiffe die maximale Anzahl Wikingerkarten haben und kein Spieler eine Heckkarte anlegen kann oder will, wird für alle 3 Schiffe sofort eine Wertung ausgelöst. Die Schiffe werden nacheinander von oben nach unten gewertet.

Spielende

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und die letzte Wikingerkarte aus der offenen Auslage an ein Schiff angelegt wurde, kommt es **sofort** zur Schlusswertung. Die letzte Wikingerkarte kann entweder durch einen Spieler gelegt werden, oder nach einer Wertung für den Startaufbau eines neuen Schiffes ausgespielt werden.

Schlusswertung

Zuerst werden von oben nach unten **alle** Häuptlingsaktionen ausgeführt. Ihr beginnt also mit den Häuptlingen des obersten Schiffs, dann folgen die Häuptlinge des mittleren und zuletzt die des unteren Schiffs.

Anschließend werden die Punkte für **alle** Schiffe verteilt (siehe Phase 2). Bei der Schlusswertung werden auch unfertige Schiffe gewertet (also auch Schiffe, an denen weniger als 3 Wikingerkarten anliegen, und Schiffe, die nicht durch eine Heckkarte abgeschlossen wurden).

Addiert die Punkte aller Zwischenwertungen und der Schlusswertung. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Häuptlingsaktionen



Ausrüstungsstein versetzen: Du darfst **1 Ausrüstungsstein versetzen**.

Versetze 1 Ausrüstung von einer Wikingerkarte auf eine beliebige andere Wikingerkarte (hier gilt die Farbrege! nicht!) oder vom Vorrat auf eine Wikingerkarte oder von einer Wikingerkarte in den Vorrat. Die betroffenen Karten müssen nicht in dem zu wertenden Schiff liegen.



Proviandstein versetzen: Du darfst **1 Proviandstein beliebig versetzen**.

Versetze 1 Proviand von einer Bugkarte auf eine andere Bugkarte oder vom Vorrat auf eine Bugkarte oder von einer Bugkarte in den Vorrat.

Wichtig: Den letzten Proviandstein einer Bugkarte darfst du nicht versetzen.



Wikingerkarte entfernen: Du darfst **1 beliebige Wikingerkarte, auf der kein Ausrüstungsstein liegt, entfernen**. Die betroffene Karte muss nicht in dem zu wertenden Schiff liegen. Ausrüstungssteine schützen Wikingerkarten vor dem Entfernen. Die entfernte Wikingerkarte ist aus dem Spiel.



Wikingerkarten tauschen: Du darfst **2 beliebige Wikingerkarten, auf denen kein Ausrüstungsstein liegt, vertauschen**. Ausrüstungssteine schützen Wikingerkarten vor dem Tauschen. Die betroffenen Karten müssen nicht in dem zu wertenden Schiff liegen. Du darfst auch mit einer Karte aus der offenen Auslage tauschen.



Schutz: Diese Häuptlingsaktion schützt deine Wikingerkarten vor den Aktionen „Wikingerkarte entfernen“ und „Wikingerkarte tauschen“. Im Gegensatz zu den anderen Karten gilt der Schutz nur für Karten, die in dem zu wertenden Schiff liegen. Außerdem schützt diese Karte nur vor Aktionen, die deiner Schutzkarte folgen – also vor Aktionen, die nach deiner Schutzkarte angelegt wurden und somit links von ihr liegen.

© 2016 HUCH! & friends
Autor: Arve D. Fühler
Illustration: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli,
HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Redaktion: Simon Hopp

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.



SKİBE

Erik the Red (ca. 950–1003) has explored Greenland and now wants to establish settlements there. He commissions the construction of ships and calls on all Chieftains to send their bravest Vikings to the new land. Play the role of the Norse Chieftains and together build ships to cross the sea, loading them with equipment and food supplies. Of course, each player will want to have as many Vikings from his own clan aboard the ships as possible. Before the ships embark on their journey to Greenland, they're inspected by the Chieftains, who have their own ideas of how the ships' cargo should be arranged.

Contents

- 3 bow cards
- 40 Viking cards
- 25 Chieftain cards
- 10 stern cards
- 6 food supply stones (brown)
- 4 equipment stones (black)



You will also need a pencil and a sheet of paper to record the score.

Game setup

Each player selects a color and receives a set of cards in that color. A set of cards consists of 5 Chieftain cards and 2 stern cards. Lay the cards face down in front of you on the table so that all the players can see each player's color.

Game setup for less than 5 players: Put all unused sets of cards back into the game box. From the Viking cards, remove all cards that show only shields in a color that does not belong to a player. Do NOT remove cards that show at least 1 color belonging to a player.

Lay the **3 bow cards**, one below the other, in the middle of the table. Put **1 food supply stone** on each bow card. Put the remaining 3 food supply stones and the **4 equipment stones** off to the side as a general stock pile. Shuffle the Viking cards thoroughly and lay **2 cards face up** to the right of each bow card. Then lay 3 more Viking cards face up, one next to the other, above the bow cards. Put the remaining Viking cards into a **draw pile face down** beside the 3 Viking cards that are facing up.



How to play

The youngest player goes first. Each player takes turns in a clockwise direction. On your turn, you can do one of two things:

1. **Extend the length of a ship and add cargo**
or
2. **Lay a stern card on one of the ships and begin the evaluation**

1. **Extend the length of a ship and add cargo**

Extend the length of a ship

Select one of the 3 Viking cards that are facing up and next to the draw pile, or draw the top card from the draw pile that is facing down. Lay the card in one of the 3 ships. When laying Viking cards, the following rules apply:

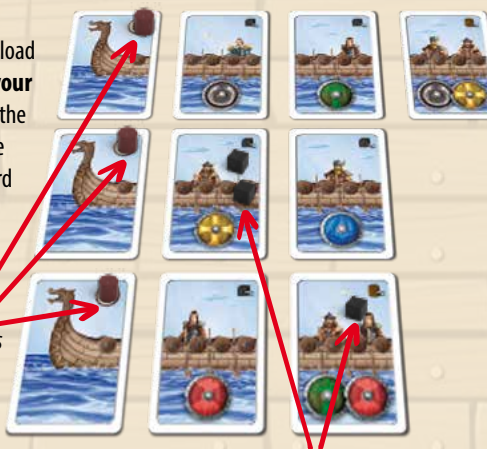
- Always lay the Viking cards directly to the **right** of the Viking cards that are already in the ship.
- If the **maximum number** of Viking cards per ship (see page 11) has already been reached, you cannot put any more Viking cards in the ship.

In a **3-player game**, a **maximum of 5 Viking cards** are allowed per ship.
In a **4-player game**, a **maximum of 6 Viking cards** are allowed per ship.
And in a **5-player game**, a **maximum of 7 Viking cards** are allowed per ship.

Adding cargo to a ship

After extending a ship, you **must** load cargo onto **one of the ships of your choice**. You add cargo by placing the required stone onto the respective card. The symbol on the Viking card that you just finished laying indicates which stone you have to load.

Food supplies are always laid on bow cards



Equipment is always laid on Viking cards

Symbols on Viking cards



Food supplies (brown stones):

Place **1 food supply stone on a bow card of any ship of your choice**. As long as there are still food supply stones in the general stock pile, you **must** take 1 stone from the stock pile. If all 6 food supply stones from the general stock pile have already been placed on bow cards, you **may** take a food supply stone from one of the bow cards and move it to a different bow card.

Important: There **must** always be at least 1 food supply stone on a bow card. **Never** take the last food supply stone from a bow card.



Equipment (black stones):

Place **1 equipment stone on a Viking card in any ship of your choice**. As long as there are equipment stones in the general stock pile, you **must** take 1 stone from the stock pile. If all 4 equipment stones from the general stock pile have already been

placed on Viking cards, you **may** take an equipment stone from one of the Viking cards and move it to a different Viking card.

Important: You can place equipment only on a Viking card that shows a different shield than what is showing on the Viking card that you most recently laid.

Example: You lay a Viking card that shows a blue shield. The symbol indicates that you have to load an equipment stone. You may not lay the equipment on a Viking card with a blue shield. You have to lay an equipment stone on a Viking card that does **not** show a blue shield.



If there are no Viking cards in the ships on which you can lay an equipment stone, you do not lay an equipment stone in this turn.

Laying Chieftain cards (optional)

Having laid 1 Viking card and loaded either equipment or food supply, you can play **exactly 1 Chieftain from your hand if you want to.**

When playing a Chieftain card, the following rules apply:

- You can lay your Chieftain **in any ship of your choice** – regardless of where you just played the Viking card.
- The first Chieftain is laid to the left of the bow card. Further Chieftains are then always laid to the left of the Chieftain card that was last laid.
- For each ship, each action symbol may be laid once only.

- You can lay a Chieftain in a ship, in which you have already laid Chieftains in previous turns, provided that the Chieftain card shows an action symbol that hasn't yet been laid in this ship by any of the other players.

Ending your turn

If you took a Viking card from the Viking cards facing up next to the draw pile, you must replace it with a card from the draw pile so that there are always 3 Viking cards facing up next to the draw pile. The player to your left now takes his turn.

2. Lay a stern card on one of the ships and begin the evaluation

If a ship already has the maximum number of Viking cards, you can lay no more Viking cards in this ship, but only a stern card to complete the ship. You can also complete a ship by laying a stern card even before the maximum number of Viking cards have been laid in the ship. However, the ship must have at least 3 Viking cards. By laying a stern card, you automatically begin the evaluation stage of this ship, which consists of three phases.

Phase 1: Carry out actions of Chieftain cards

If the ship being evaluated contains Chieftain cards, the actions of these cards must be first carried out. Begin with the Chieftain card furthest to the **right** and progress towards the left. In other words, the player who was the first to play his Chieftain card, which lies directly beside the bow card, goes first. The various action symbols are explained at the end of these game instructions. Only the actions of the Chieftain cards from the ship being evaluated are carried out.

Phase 2: Record the points

In turns, add up and record your points as follows:

Each player counts the number of shields of his color in the ship being evaluated, including the number of equipment stones that are on Viking cards with his shield color. Add up the two sums and multiply it by the number of food supply stones on the bow card of the ship being evaluated.

$$\text{Victory points} = \left(\begin{array}{l} \text{player's own} \\ \text{shields} \end{array} + \begin{array}{l} \text{equipment stones on} \\ \text{player's own shields} \end{array} \right) \times \begin{array}{l} \text{food supply} \\ \text{stones} \end{array}$$

Record your points on the sheet of paper as a subtotal.

Phase 3: Embarking on the journey (Clearing away the evaluated ships)

Put all equipment stones that are lying on Viking of evaluated ships back into the general stock pile of equipment stones. Put all Viking cards and any Chieftain cards of evaluated ships off to the side. These cards are no longer in the game. Leave the bow cards where they are. Put all food supply stones but one back into the general stock pile of food supply stones. Then draw 2 Viking cards from the draw pile and lay them next to the bow cards, which no longer have any Viking cards next to them (as described above in the game setup).

The round continues and the next player in a clockwise direction takes his turn. In the rare case that all 3 ships have the maximum number of Viking cards and no player can, or wants to, play a stern card, immediately evaluate all 3 ships. Start with the ship at the top and work your way down until all three ships have been evaluated.

End of game

Once the draw pile has been used up and the last Viking card from the three Viking cards facing up next to the draw pile has been laid on a ship, the final evaluation begins **immediately**. The last Viking card can either be laid by a player, or played after an evaluation as the beginning of a new ship.

Final evaluation

First, **all** Chieftain actions are carried out starting at the top and working your way down to the bottom. That means, you start with the Chieftains of the top ship, then move to the Chieftains of the middle ship and finally to the Chieftains of the lower ship.

Then add up the points for **all** ships (see Phase 2). In the final evaluation, incomplete ships (i.e. ships that have less than 3 Viking cards, and ships that have not been completed by a stern card) are also evaluated.

Add up all the points of all subtotals and the final evaluation. The player with the most points wins!

Chieftain actions



Move an equipment stone: You can **move 1 equipment stone to wherever you like**. Move 1 equipment stone from a Viking card to another Viking card of your choice (the color rule does not apply!), or from the general stock pile to a Viking card, or from a Viking card to the stock pile. The cards do not have to be in the ship being evaluated.



Move a food supply stone: You can **move 1 food supply stone to wherever you like**. Move 1 food supply stone from a bow card to another bow card of your choice, or from the general stock pile to a bow card, or from a bow card to the stock pile. **Important:** You cannot move the last food supply stone of a bow card.



Remove a Viking card: You can **remove a Viking card of your choice, on which no equipment stone is lying**. The card does not have to be in the ship being evaluated. Equipment stones protect Viking cards from being removed. The removed Viking card is out of the game.



Swap Viking cards: You can **swap 2 Viking cards of your choice, on which no equipment stones are lying**. Equipment stones protect Viking cards from being swapped. The cards do not have to be in the ship being evaluated. You can also swap a card with a card from the 3 Viking cards facing up next to the draw pile.



Protection: This card protects your Viking cards from the actions "Remove a Viking card" and "Swap Viking cards". Unlike other cards, this protection applies only to cards that are in the ship being evaluated. This card also only protects against actions that follow your protection card, that is to say, against actions that are laid after your protection card has already been laid and thus to the left of it.

© 2016 HUCH! & friends
Author: Arve D. Fühler
Illustration: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirulli,
HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Editor: Simon Hopp
Translation: Birgit Irgang

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH! & friends



SKÏBE

Erik le Rouge (env. 950 - 1003) a exploré le Groenland et veut maintenant coloniser le pays. Il fait construire des bateaux et appelle tous les chefs de tribu à envoyer leurs

Vikings les plus courageux dans cette nouvelle patrie. En tant que joueurs, vous jouez le rôle des chefs de tribu scandinaves. Ensemble, vous construisez des bateaux en bois pour la traversée et vous les chargez d'armement et de victuailles. Chacun essaye bien entendu de faire monter le plus grand nombre de Vikings de sa propre tribu à bord des bateaux. Avant qu'ils ne commencent le long voyage vers le Groenland, les bateaux sont inspectés par les chefs qui mettent encore une fois tout sens dessus dessous.

cartes Vikings

cartes Proue

Contenu

- 3 cartes Proue
- 40 cartes Vikings
- 25 cartes Chef de tribu des couleurs des joueurs
- 10 cartes Poupe des couleurs des joueurs
- 6 pions Victuailles (bruns)
- 4 pions Armement (noirs)



pions Armement

Pour noter les points, il faut aussi un bloc et un crayon.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit sa couleur et prend le jeu de cartes correspondant. Un jeu de cartes comprend 5 cartes Chef de tribu et 2 cartes Poupe. Posez les cartes face cachée devant vous afin que tous les joueurs voient qui joue avec quelle couleur.

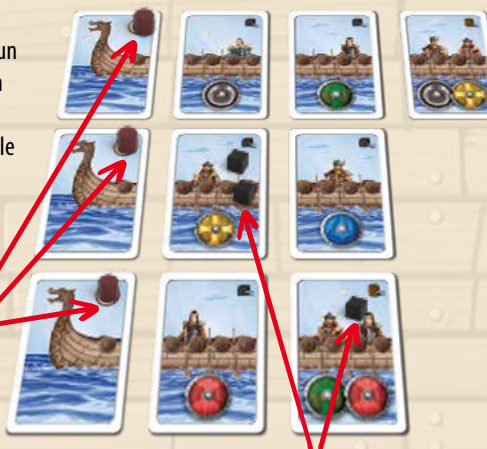
Préparation pour moins de 5 joueurs : tous les jeux de cartes non utilisés sont replacés dans la boîte. Retirez toutes les cartes Vikings avec seulement des boucliers d'une couleur non utilisée. Les cartes avec plusieurs boucliers dont au moins 1 couleur est en jeu ne sont PAS retirées.

Avec **3 joueurs, 5 cartes Vikings maximum** peuvent être posées par bateau, avec **4 joueurs, 6 cartes Vikings maximum** peuvent être posées par bateau, et avec **5 joueurs, 7 cartes Vikings maximum** peuvent être posées par bateau.

Charger un bateau

Après avoir continué à construire un bateau, tu dois ensuite charger un bateau de ton choix. Pour cela, tu poses le pion demandé. Le symbole sur la carte Vikings que tu viens de poser t'indique le pion que tu dois placer.

Les victuailles sont toujours posées sur des cartes Proue.



L'armement est toujours posé sur des cartes Vikings.

Symboles sur les cartes Vikings



Victuailles (pions bruns) :

Pose **1 pion Victuailles sur une carte Proue de n'importe quel bateau.**

Tant que des pions Victuailles sont disponibles, tu **es obligé** de prendre 1 pion de la réserve. Si les 6 pions Victuailles sont déjà posés, **tu as le droit** de prendre un pion Victuailles d'une carte Proue et de le poser sur une autre carte Proue.

Important : au moins 1 pion Victuailles **doit** toujours se trouver sur une carte Proue. Tu n'as **jamais le droit** de prendre le dernier pion Victuailles d'une carte Proue.



Armement (pions noirs) :

Pose **1 pion Armement sur une carte Vikings d'un bateau au choix.** Tant que des pions Armement sont disponibles, tu **es obligé** de prendre 1 pion de la réserve.

Si les 4 pions Armement sont déjà posés, tu **as le droit** de retirer un pion Armement de n'importe quelle carte Vikings et de le poser sur une autre carte Vikings.

Important : tu peux seulement poser de l'armement sur une carte Vikings avec un bouclier différent de celui de la dernière carte que tu as posée.

Exemple : tu poses une carte Vikings avec un bouclier bleu. Le symbole indique que tu dois poser un pion Armement. Au cours de ce coup, tu n'as **pas le droit** de poser l'armement sur une carte Vikings avec un bouclier bleu, mais seulement sur les cartes Vikings **sans** bouclier bleu.



Si d'après les règles citées, tu ne peux poser aucun pion Armement sur le bateau, tu dois renoncer à en poser.

Poser une carte Chef de tribu – Option

Après avoir posé 1 carte Vikings et chargé un bateau au choix (armement/victuailles), tu **as le droit de jouer 1 carte Chef de tribu de ta main.**

Pour cela :

- Tu peux poser ton chef de tribu **à côté du bateau de ton choix** – donc indépendamment de l'endroit où tu viens de poser la carte Vikings.
- Le premier chef de tribu est posé à gauche de la carte Proue. Les chefs de tribu suivants sont ensuite toujours accolés à gauche de la dernière carte Chef de tribu posée. Chaque symbole action ne peut être posé qu'une fois pour chaque bateau.

- Tu peux poser un chef de tribu à côté d'un bateau pour lequel tu as déjà posé des chefs de tribu aux tours précédents – mais bien entendu seulement s'il présente un symbole action qu'aucun joueur n'a précédemment posé à côté de ce bateau.

Terminer le coup

Si tu as pris une carte Vikings de l'étalage, tu prends ensuite une carte Vikings de la pioche et tu complètes l'étalage face visible pour qu'il contienne de nouveau 3 cartes. C'est au tour du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Accoler une carte Poupe et déclencher le décompte des points

Si un bateau a atteint le nombre maximum de cartes Vikings, tu ne peux plus le prolonger avec une carte Vikings, mais seulement encore poser une carte Poupe. Mais tu peux aussi déjà terminer un bateau avant en posant une carte Poupe. Pour cela, le bateau doit se composer d'au moins 3 cartes Vikings. En posant une carte Poupe, tu déclenches le décompte des points pour ce bateau – il comprend trois phases.

Phase 1 : accomplir les actions des cartes Chef de tribu

Si des cartes Chef de tribu sont accolées au bateau à évaluer, les actions de ces chefs de tribu sont d'abord accomplies. Les cartes Chef de tribu sont alors traitées de **droite à gauche**. Le joueur qui a posé sa carte le premier et dont le chef de tribu est posé directement à côté de la carte Proue commence donc. Les différents symboles action sont expliqués à la fin de cette règle du jeu. Seules les actions des cartes Chef de tribu du bateau à évaluer sont accomplies.

Phase 2 : attribuer les points

Vous comptez et notez ensuite vos points à tour de rôle comme suit : chaque joueur compte le nombre de ses boucliers dans le bateau à évaluer et le nombre de pions Armement posés sur des cartes Vikings avec sa couleur de bouclier. Additionnez les deux chiffres et multipliez ensuite cette valeur par le total des pions Victuailles posés sur la carte Proue du bateau à évaluer.

$$\text{Points de victoire} = \left(\text{ses propres boucliers} + \text{pions Armement sur ses propres boucliers} \right) \times \text{pions Victuailles}$$

Notez vos points sur le bloc comme score intermédiaire.

Phase 3 : larguer les amarres (ranger le bateau évalué)

Remettez tous les pions Armement posés sur des cartes Vikings dans la réserve.

Mettez toutes les cartes Vikings et le cas échéant les cartes Chef de tribu de côté. Ces cartes sont retirées de la partie. La carte Proue reste en place. Remettez tous les pions Victuailles – sauf un – dans la réserve. Prenez ensuite 2 cartes Vikings de la pioche et accolez celles-ci à la carte Proue libérée (comme au début de la partie).

Le jeu continue et c'est au tour du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dans la situation exceptionnelle où les 3 bateaux ont le nombre maximum de cartes Vikings et où aucun joueur ne peut ou ne veut poser une carte Poupe, les points sont comptés immédiatement pour les 3 bateaux. Les bateaux sont évalués les uns après les autres, du haut vers le bas.

Fin de la partie

Quand la pioche est épuisée et que la dernière carte Vikings de l'étalage face visible a été accolée à un bateau, on procède **immédiatement** au décompte final. La dernière carte Vikings peut être soit posée par un joueur, soit jouée pour commencer un nouveau bateau après une évaluation.

Décompte final

D'abord, **toutes** les actions des chefs de tribu sont accomplies de haut en bas. Vous commencez donc par les chefs de tribu du bateau du haut, suivis des chefs de tribu du deuxième, et enfin ceux du dernier bateau.

Puis, les points pour **tous** les bateaux sont attribués (voir phase 2). Les bateaux inachevés sont aussi évalués lors du décompte final (donc aussi les bateaux avec moins de 3 cartes Vikings et les bateaux qui ne sont pas terminés par une carte Poupe).

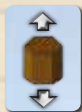
Additionnez les points de tous les décomptes intermédiaires et le décompte final.

Le joueur totalisant le plus de points gagne.

Actions des chefs de tribu



Déplacer un pion Armement : tu peux **déplacer 1 pion Armement de ton choix**. Déplace 1 pion Armement d'une carte Vikings sur une autre carte Vikings au choix (la règle de la couleur ne s'applique pas ici), ou de la réserve sur une carte Vikings, ou d'une carte Vikings dans la réserve. Les cartes concernées ne doivent pas nécessairement être posées sur le bateau à évaluer.



Déplacer un pion Victuailles : tu peux **déplacer 1 pion Victuailles au choix**. Déplace 1 pion Victuailles d'une carte Proue sur une autre carte Proue, ou de la réserve sur une carte Proue, ou d'une carte Proue dans la réserve.
Important : tu ne peux pas déplacer le dernier pion Victuailles d'une carte Proue.



Retirer une carte Vikings : tu peux **retirer 1 carte Vikings au choix sur laquelle aucun pion Armement n'est posé**. La carte concernée ne doit pas nécessairement être posée sur le bateau à évaluer. Les pions Armement protègent les cartes Vikings qui ne peuvent ainsi pas être retirées. La carte Vikings retirée sort de la partie.



Échanger des cartes Vikings : tu peux **échanger 2 cartes Vikings au choix sur lesquelles aucun pion Armement n'est posé**. Les pions Armement protègent les cartes Vikings d'un échange. Les cartes concernées ne doivent pas nécessairement être posées sur le bateau à évaluer. Tu peux aussi échanger avec une carte de l'étalage face visible.



Protection : cette carte protège tes cartes Vikings des actions « retirer une carte Vikings » et « échanger des cartes Vikings ». Contrairement aux autres cartes, la protection s'applique seulement aux cartes posées sur le bateau à évaluer. Cette carte protège par ailleurs seulement des actions qui suivent ta carte Protection, donc des actions qui ont été accolées après ta carte Protection et se trouvent donc à sa gauche.

© 2016 HUCH! & friends
Auteur : Arve D. Fühler
Illustrations : fiore-gmbh.de
Design : Sabine Kondirolli,
HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Rédaction : Simon Hopp
Traduction : Birgit Irgang

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

SKİBE

Erik de Rode (ca. 950 - 1003) heeft Groenland ontdekt en wil het land nu koloniseren. Hij geeft opdracht schepen te bouwen en roept alle opperhoofden op om de moedigste Vikingen van hun stam naar het nieuwe land te sturen. Als spelers gaan jullie de rol van de Noorse opperhoofden spelen. Samen timmeren jullie schepen voor de overtocht en voorzien deze met uitrusting en proviand. Natuurlijk probeert iedereen daarbij zoveel mogelijk Vikingen van zijn eigen stam aan boord van de schepen te brengen. Voordat de schepen aan de lange reis naar Groenland beginnen, worden ze door de opperhoofden geïnspecteerd - en deze gooien alles weer door elkaar.

Inhoud

- 3 boegkaarten
- 40 Vikingkaarten
- 25 opperhoofdkaarten in de verschillende kleuren
- 10 achterschipkaarten in de verschillende kleuren
- 6 proviandstenen (bruin)
- 4 uitrustingsstenen (zwart)

proviandstenen



boegkaarten



Vikingkaarten

achterschipkaarten



opperhoofdkaarten

uitrustingsstenen



Bovendien hebben jullie een notitieblok en een potlood nodig om de winpunten te noteren.

Vorbereiding

Elke speler kiest zijn kleur en pakt het bijpassende stel kaarten. Een stel kaarten bestaat uit 5 opperhoofdkaarten en 2 achterschipkaarten. Leg de kaarten ondersteboven voor je neer, zodat iedereen kan zien wie met welke kleur speelt.

Vorbereiding voor minder dan 5 spelers: Alle niet gebruikte stellen kaarten gaan terug in de doos. Haal alle Vikingkaarten uit het spel waarop alleen maar schilden staan in de kleuren die niet worden gebruikt. Kaarten met combinaties van schilden waarvan minstens 1 kleur in het spel is worden er NIET uit gehaald.

Leg de **3 boegkaarten** onder elkaar in het midden van de tafel. Plaats op elke boegkaart **1 proviandsteen**.

Leg de resterende 3 proviandstenen en de **4 uitrustingsstenen** als algemene voorraad klaar. Schud de Vikingkaarten goed en leg rechts van elke boegkaart

2 kaarten open neer. Leg nog 3 Vikingkaarten uitgesteld boven de boegkaarten neer. De resterende Vikingkaarten komen **omgekeerd als trekstapel** naast de uitgestalde kaarten te liggen.



Het spel zelf

De jongste speler begint. Er wordt om de beurt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Als je aan de beurt bent, heb je 2 mogelijkheden:

1. Een schip verder bouwen en een schip van lading voorzien
of
2. Achterschipkaart aanleggen en de puntentelling beginnen

1. Een schip verder bouwen en een schip van lading voorzien

Een schip verder bouwen

Kies een van de 3 uitgestalde Vikingkaarten of trek de bovenste kaart van de trekstapel. Leg deze kaart aan een van de 3 schepen aan. Daarvoor gelden de volgende regels:

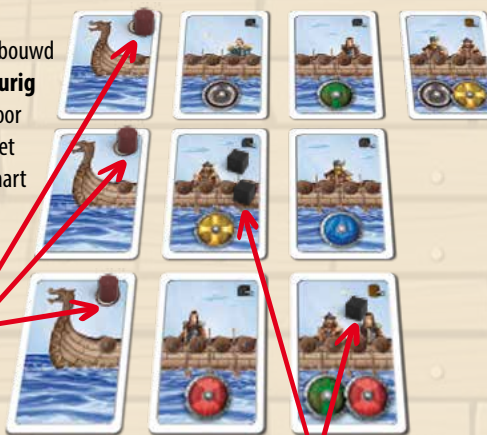
- Leg de Vikingkaarten altijd **rechts** naast de Vikingkaarten die er al liggen.
- Als het **maximale aantal** Vikingkaarten in een schip (zie volgende pagina) is bereikt, mag je geen Vikingkaart meer aanleggen.

Bij **3 spelers** mogen per schip **maximaal 5 Vikingkaarten**,
bij **4 spelers** mogen per schip **maximaal 6 Vikingkaarten**
en bij **5 spelers** mogen per schip **maximaal 7 Vikingkaarten** op tafel liggen.

Een schip van lading voorzien

Nadat je een schip verder hebt gebouwd **moet** je vervolgens een **willekeurig schip** van lading voorzien. Daarvoor plaats je de gevraagde steen op het schip. Het symbool op de Vikingkaart die je net hebt gelegd geeft aan welke steen je moet plaatsen.

Proviand ligt altijd op de boegkaart



Uitrusting ligt altijd op Vikingkaarten

Symbolen op de Vikingkaarten



Proviand (bruine stenen):

Plaats **1 proviandsteen op de boegkaart van een willekeurig schip.**

Als er nog proviandstenen in de voorraad zijn, **moet** je 1 steen uit de voorraad halen. Zijn alle 6 de proviandstenen al geplaatst, **mag** je een proviandsteen van een boegkaart weghalen en op een andere boegkaart plaatsen.

Belangrijk: Er **moet** altijd minstens 1 proviandsteen op een boegkaart liggen.

Je **mag nooit** de laatste proviandsteen van een boegkaart weghalen.



Uitrusting (zwarte stenen):

Plaats **1 uitrustingsteen op een Vikingkaart van een willekeurig schip.**

Als er nog uitrustingstenen in de voorraad zijn, **moet** je 1 steen uit de voorraad halen. Zijn alle 4 de uitrustingstenen al geplaatst, **mag** je een uitrustingsteen van een willekeurige

Vikingkaart weghalen en op een andere Vikingkaart plaatsen.

Belangrijk: Je mag uitrusting slechts op een Vikingkaart plaatsen die een ander schild toont als dat op de laatst neergelegde kaart.

Voorbeeld: Je legt een Vikingkaart met een blauw schild. Het symbool geeft aan dat je een uitrustingsteen moet plaatsen. In deze zet mag je de uitrusting **niet** op een Vikingkaart met een blauw schild plaatsen, maar alleen op Vikingkaarten waar **geen** blauw schild op staat.



Als je volgens deze regels geen uitrustingsteen op het schip kunt plaatsen, mag je helemaal niet plaatsen.

Opperhoofdkaart spelen – optioneel

Nadat je 1 Vikingkaart hebt neergelegd en een willekeurig schip van lading (uitrusting/proviand) hebt voorzien, **mag je precies 1 opperhoofd van je hand uitspelen**.

Daarvoor geldt:

- Je mag je opperhoofd **bij een willekeurig schip aanleggen** – dus ongeacht waar je net de Vikingkaart hebt neergelegd.
- Het eerste opperhoofd wordt links van de boegkaart neergelegd. De volgende opperhoofden sluiten dan altijd links aan bij de opperhoofdkaart die het laatst is neergelegd.

- Bij elk schip mag elk actiesymbool slechts 1x worden aangelegd.
- Je mag je opperhoofd bij een schip aanleggen waar je al in een vorige ronde een opperhoofd hebt neergelegd, maar natuurlijk alleen als er op de kaart een actiesymbool staat dat tot nu toe nog door geen enkele medespeler bij dit schip is neergelegd.

Zet afmaken

Als je een uitgestalde Vikingkaart had gepakt, trek je nu een Vikingkaart van de trekstapel en vul je daarmee de uitgestalde kaarten weer aan tot 3 kaarten. De volgende speler is aan de beurt.

2. Achterschipkaart aanleggen en de puntentelling beginnen

Als een schip het maximale aantal Vikingkaarten heeft bereikt, kun je dit schip niet meer met een Vikingkaart langer maken en alleen nog een achterschipkaart aanleggen. Je kunt een schip ook al eerder met een achterschipkaart afmaken. Daarvoor moet het schip uit minstens 3 Vikingkaarten bestaan. Als je een achterschipkaart neerlegt, begint meteen de puntentelling voor dit schip, bestaande uit 3 fasen:

Fase 1: Acties van de opperhoofdkaarten uitvoeren

Als er bij het schip voor de puntentelling opperhoofdkaarten aanliggen, worden eerst de acties van deze opperhoofdkaarten uitgevoerd. De opperhoofdkaarten worden daarbij **van rechts naar links** verwerkt. Dus begint de speler die zijn kaart het eerst heeft neergelegd en wiens opperhoofd direct naast de boegkaart ligt. De verschillende actiesymbolen worden aan het einde van deze spelregels toegelicht. Alleen de opperhoofdkaarten bij het schip voor de puntentelling worden uitgevoerd.

Fase 2: Punten verdelen

Om de beurt bereken je nu de punten en schrijft ze op: elke speler telt zijn schilden op het schip voor de puntentelling en de uitrustingsstenen die op de Vikingkaarten van zijn schildkleur liggen. Tel beide bij elkaar op en vermenigvuldig deze som dan met het aantal proviandstenen die op de boegkaart van het schip voor de puntentelling liggen.

$$\text{Winpunten} = \left(\begin{array}{l} \text{eigen} \\ \text{schilden} \end{array} + \begin{array}{l} \text{uitrustingsstenen op} \\ \text{eigen schilden} \end{array} \right) \times \text{proviandstenen}$$

Noteer de punten als tussenstand op het notitieblok.

Fase 3: De zee op (opruimen van het getelde schip)

Leg alle uitrustingsstenen die op Vikingkaarten liggen terug in de voorraad.

Leg alle Vikingkaarten en opperhoofdkaarten, als die er zijn, opzij. Deze kaarten gaan uit het spel. De boegkaart laat je liggen. Leg alle proviandstenen – op één na – terug in de voorraad. Vervolgens trek je 2 Vikingkaarten van de trekstapel en leg je deze bij de vrijgekomen boegkaart aan (zoals bij het begin van het spel).

De ronde gaat verder en de volgende speler is aan de beurt.

Mocht het zo zijn dat alle 3 de schepen het maximale aantal Vikingkaarten hebben en geen van de spelers een achterschipkaart kan, of wil, aanleggen, begint de puntentelling meteen voor alle 3 de schepen. De schepen worden na elkaar van boven naar beneden geteld.

Einde van het spel

Als de trekstapel op is en de laatste uitgestalde Vikingkaart bij een schip is aangelegd, worden **meteen** afsluitend de punten geteld. De laatste Vikingkaart kan door een speler worden neergelegd of na een puntentelling als basis voor een nieuw schip worden gespeeld.

Afsluitende puntentelling

Eerst worden van boven naar beneden **alle** opperhoofdacties uitgevoerd. Je begint dus met de opperhoofden van het bovenste schip, dan volgen de opperhoofden van het schip in het midden en als laatste die van het onderste schip.

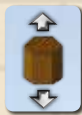
Daarna worden de punten voor **alle** schepen verdeeld (zie Fase 2). Bij de afsluitende puntentelling worden ook schepen geteld die nog niet af zijn (dus ook schepen met minder dan 3 Vikingkaarten en schepen die nog niet met een achterschipkaart zijn afgemaakt).

Tel de punten van alle tussenstanden en van de afsluitende puntentelling bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint.

Opperhoofdacties



Uitrustingsteen verplaatsen: Je mag **1 uitrustingsteen willekeurig verplaatsen**. Verplaats 1 uitrustingsteen van een Vikingkaart naar een willekeurige Vikingkaart (de regel m.b.t. kleur geldt hier niet!), uit de voorraad naar een Vikingkaart, of van een Vikingkaart naar de voorraad. De betreffende kaarten hoeven niet noodzakelijk bij het schip voor de puntentelling te liggen.



Proviandsteen verplaatsen: Je mag **1 proviandsteen willekeurig verplaatsen**. Verplaats 1 proviand van een boegkaart naar een andere boegkaart, uit de voorraad naar een boegkaart, of van een boegkaart naar de voorraad.
Belangrijk: De laatste proviandsteen van een boegkaart mag je niet verplaatsen.



Vikingkaart verwijderen: Je mag **1 willekeurige Vikingkaart verwijderen waarop geen uitrustingsteen ligt**. De betreffende kaart hoeft niet noodzakelijk bij het schip voor de puntentelling te liggen. Uitrustingstenen beschermen Vikingkaarten tegen het verwijderen. De verwijderde Vikingkaart gaat uit het spel.



Vikingkaarten ruilen: Je mag **2 willekeurige Vikingkaarten waarop geen uitrustingsteen ligt tegen elkaar ruilen**. Uitrustingstenen beschermen Vikingkaarten tegen het ruilen. De betreffende kaarten hoeven niet noodzakelijk bij het schip voor de puntentelling te liggen. Je mag ook tegen een uitgestalde Vikingkaart ruilen.



Bescherming: Deze kaart beschermt je Vikingkaarten tegen de acties "Vikingkaart verwijderen" en "Vikingkaarten ruilen". In tegenstelling tot de andere kaarten geldt de bescherming alleen voor kaarten die bij het schip voor de puntentelling liggen. Bovendien beschermt deze kaart alleen tegen acties die op de beschermingskaart volgen - dus tegen acties die na je beschermingskaart zijn neergelegd en dus links ervan liggen.

© 2016 HUCH! & friends
Auteur: Arve D. Fühler
Illustratie: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli,
HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Redactie: Simon Hopp
Vertaling: Susanne Bonn

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

HUCH! & friends



SKİBE

Erik el Rojo (aprox. 950–1003) ha descubierto Groenlandia y quiere colonizarla, por lo que manda construir barcos y anima a todos los caciques de las tribus vikingas a enviar a sus hombres más valientes a esta nueva tierra. En este juego, tú adoptarás el papel de un jefe vikingo y, junto con tus compañeros, construirás barcos para la travesía y los proveerás de armamento y víveres. Para ello, cada jugador tratará de atraer al máximo número posible de vikingos de su propia tribu. Antes de que los barcos zarpen hacia este largo viaje a Groenlandia, tendrán que ser inspeccionados por los jefes de las tribus y podrán darse algunas sorpresas.

cartas de vikingos

Contenido

- 3 cartas de proa
- 40 cartas de vikingos
- 25 cartas de jefes de tribus en los colores de los jugadores
- 10 cartas de popa en los colores de los jugadores
- 6 fichas de víveres (color marrón)
- 4 fichas de armamento (color negro)

fichas de víveres



cartas de proa



cartas de jefes de tribus



fichas de armamento



cartas de popa



Aparte necesitáis un bloc de notas y lápiz para anotar los puntos.

Preparativos del juego

Cada jugador elige un color y recibe el juego de cartas del color correspondiente. Cada juego de cartas está compuesto por 5 cartas de jefes de tribu y 2 cartas de popa.

Cada jugador coloca las cartas a su lado boca abajo para que todos los jugadores puedan ver perfectamente con qué color juega cada jugador.

Preparativos para partidas con menos de 5 jugadores: Los juegos de cartas que sobren se vuelven a colocar en la caja del juego. Descartad todas las cartas de vikingos que solo lleven escudos en os colores que no van a jugar en la partida. NO descartéis cartas con combinaciones de escudos que al menos lleven 1 de los colores que participan en la partida.

Extendid las **3 cartas de proa** en el centro de la mesa y colocad sobre cada una de estas cartas **1 ficha de víveres**. Las 3 fichas de víveres restantes y las **4 fichas de armamento** las guardáis como provisión general. Entonces, barajad bien las **cartas de vikingos** y colocad a la derecha de cada carta de proa **2 cartas de vikingos boca arriba**. Colocad también boca arriba 3 cartas de vikingos como muestra por encima de las cartas de proa. El resto de las cartas de vikingos se colocan **boca abajo en un mazo de robar** situado junto a las cartas de vikingos expuestas boca arriba de la muestra.



Desarrollo del juego

Empieza el jugador de menor edad y se sigue jugando por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Cuando llegue tu turno, tienes 2 posibilidades:

- 1. seguir construyendo un barco y proveerlo de cargamento**
o bien
- 2. jugar una carta de popa y hacer un recuento de puntos**

1. Seguir construyendo un barco y proveerlo de cargamento

Seguir construyendo un barco

Elige una de las 3 cartas de vikingos de muestra situadas boca arriba o roba la primera carta del mazo de cartas situadas boca abajo y pon esa carta junto a uno de los 3 barcos teniendo en cuenta las siguientes reglas:

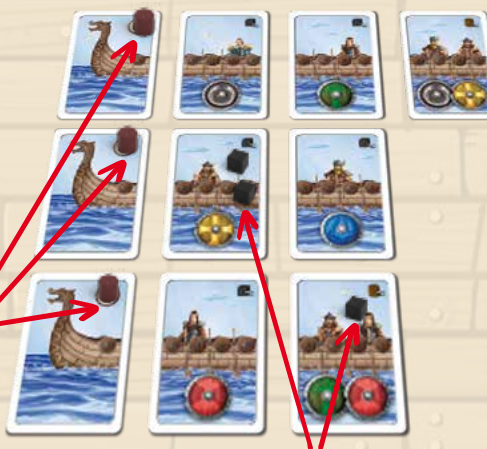
- Las cartas de vikingos siempre se juegan colocándolas a la **derecha** de las demás cartas de vikingos que se hayan jugado.
- Una vez alcanzado el **número máximo** de cartas de vikingos posibles por barco (consulte la página 32), no se pueden jugar más cartas de vikingos.

En partidas de **3 jugadores** solo puede haber por barco un **máximo de 5 cartas de vikingos**.
En partidas de **4 jugadores** solo puede haber por barco un **máximo de 6 cartas de vikingos**.
En partidas de **5 jugadores** solo puede haber por barco un **máximo de 7 cartas de vikingos**.

Cargar un barco

Después de haber seguido construyendo un barco, **debes cargar un barco cualquiera** colocando sobre él la ficha para ello necesaria. Esto te lo indica el símbolo del barco vikingo al que acabas de añadir una carta de vikingos.

Las fichas de víveres siempre tienen que estar sobre las cartas de proa.



Las fichas de armamento siempre tienen que estar sobre las cartas de vikingos.

Símbolos en las cartas de vikingos



Viveres (fichas marrones):

Coloca **1 ficha de víveres sobre una carta de proa de un barco cualquiera**.

Si aún quedan fichas de víveres sin utilizar, **debes** sacar una ficha de las provisiones, pero si ya se han utilizadas las 6 fichas de víveres, entonces **puedes** retirar una ficha de víveres de una carta de proa y colocarla sobre otra carta de proa.

Observación importante: Siempre **debe** haber al menos 1 ficha de víveres sobre una carta de proa. De una carta de proa **nunca se puede** retirar la última ficha de víveres.



Armamento (fichas negras):

Coloca **1 ficha de armamento sobre una carta de vikingos de un barco cualquiera**. Si aún quedan fichas de armamento sin utilizar, **debes** sacar una ficha de las provisiones, pero si ya se han utilizadas las 4 fichas de armamento, entonces **puedes**

retirar una ficha de armamento de cualquier carta de vikingos y colocarla sobre otra carta de vikingos.

Observación importante: Solo puedes poner la ficha de armamento sobre una carta de vikingos en la que aparezca otro escudo distinto al de la carta de vikingos que acabas de jugar.

Ejemplo: Juegas una carta de vikingos con un escudo azul. El símbolo indica que debes colocar una ficha de armamento. En esta jugada no puedes colocar la ficha de armamento sobre una carta de vikingos con un escudo azul, sino solo en cartas de vikingos en las que no aparezca **ningún** escudo azul.



Si según estas reglas no pudieras colocar ninguna ficha de armamento en el barco, te quedarás sin poder colocar esa ficha.

Jugar una carta de jefe de tribu (opcional)

Después de haber jugado 1 carta de vikingos y haber cargado (con armamento o víveres) un barco cualquiera, **tienes la posibilidad de jugar 1 sola carta de jefe de tribu de tu mano.**

Para ello, tendrás que tener en cuenta las siguientes reglas:

- Puedes colocar a tu jefe de tribu **en un barco cualquiera**, independientemente de dónde acabes de haber puesto tu carta de vikingos.
- El primer jefe de tribu se coloca siempre a la izquierda de la carta de proa y los demás jefes de tribu se van colocando sucesivamente a la izquierda del último jefe de tribu jugado.
- En cada barco solo puede colocarse 1 única carta de acción de cada tipo.

- Puedes colocar a tu jefe de tribu en un barco en el que en rondas anteriores hayas colocado ya a otros jefes de tribu, pero solo si en este nuevo jefe de tribu aparece un símbolo de acción que no ha sido puesto en este barco por ninguno de los otros jugadores.

Finalizar jugada

Si has utilizado una carta de vikingos de la muestra, entonces, tienes que robar una carta de vikingos del mazo situado boca abajo y completar la muestra para que siga teniendo 3 cartas. Ahora es el turno del siguiente jugador situado en el sentido que marcan las agujas del reloj.

2. Jugar una carta de popa y hacer un recuento de puntos

Si un barco posee ya el número máximo de cartas de vikingos posibles, no puedes añadirle ninguna carta de vikingos más, sino únicamente completarlo con una carta de popa. También puedes completar un barco antes añadiéndole una carta de popa teniendo en cuenta que el barco debe estar compuesto al menos por 3 cartas de vikingos. Después de jugar una carta de popa debe hacerse siempre un recuento de puntos por el barco completado. Este recuento de puntos está compuesto por tres fases.

Fase 1: Ejecución de las acciones de las cartas de jefes de tribu

Si el barco del que se va a efectuar el recuento tiene cartas de jefes de tribu, antes de nada deben ejecutarse las acciones de estos jefes de tribu siguiendo un orden de **derecha a izquierda**. Comienza el jugador que primero ha puesto su carta y cuyo jefe de tribu está situado junto a la carta de proa. El significado de las distintas acciones viene explicado al final de las reglas del juego. Solo se ejecutan las acciones de las cartas de jefes de tribu del barco del que se está haciendo el recuento.

Fase 2: Recuento de puntos

Ahora, vais contando y anotando por turnos los puntos obtenidos. Para ello, cada jugador debe contar el número de escudos que tiene en el barco del que se está haciendo el recuento y el número de fichas de armamento situadas sobre las cartas de vikingos que llevan el color de su escudo. Sumad los resultados de las dos sumas y multiplicad el resultado final por la suma de las fichas de víveres que haya sobre la carta de proa del barco del que se está haciendo el recuento de puntos.

$$\text{Puntos} = \left(\begin{array}{l} \text{escudos} \\ \text{propios} \end{array} + \begin{array}{l} \text{fichas de armamento} \\ \text{sobre escudos propios} \end{array} \right) \times \text{fichas de víveres}$$

Anotad en el bloc de notas los puntos obtenidos en este recuento de puntos.

Fase 3: Zarpar al mar (vaciar el barco puntuado)

Devolved a las provisiones todas las fichas de armamento situadas sobre las cartas de vikingos del barco puntuado y poned a un lado todas las cartas de vikingos y las cartas de jefes de tribu que hayáis puesto en este barco. Estas cartas ya no volverán a utilizarse en esta partida. Dejad la carta de proa en su sitio y devolved a vuestras provisiones todas las fichas de víveres excepto una. Entonces, robad 2 cartas de vikingos del mazo situado boca abajo y colocadlas junto a la carta de proa que se ha quedado sola (igual que al inicio de la construcción del barco).

El juego sigue su curso y comienza el turno del siguiente jugador situado en el sentido de las agujas del reloj. Si se diera el caso poco frecuente de que los 3 barcos hubieran llegado al número máximo de cartas de vikingos posible y ningún jugador pudiera o quisiera jugar una carta de popa, entonces, se hará inmediatamente un recuento de puntos de los 3 barcos. Este recuento se hará sucesivamente siguiendo el orden de arriba abajo.

Final del juego

Cuando no queden cartas en el mazo de cartas situadas boca abajo y se haya colocado junto a un barco la última carta de vikingos de la muestra, hay que hacer **inmediatamente** el recuento de puntos final. La última carta de vikingos puede ser jugada por un jugador o bien utilizarse para empezar a construir un barco nuevo después de hacer el recuento de puntos de un barco.

Recuento de puntos final

Primero deben realizarse **todos** las acciones de los jefes de tribu en orden de arriba abajo, es decir, empezáis con los jefes del barco situado más arriba, seguíis con los jefes del barco intermedio y acabáis con los jefes del barco situado más abajo.

A continuación, se reparten los puntos de **todos** los barcos (ver fase 2). En el recuento de puntos final se puntúan también los barcos incompletos (es decir, también los barcos en los que haya menos de 3 cartas de vikingos y los barcos que no hayan sido completados con una carta de popa).

Sumad los puntos de todos los recuentos de puntos hechos durante la partida y los puntos del recuento de puntos final. Gana el jugador que más puntos haya obtenido en total.

Acciones de las cartas de los jefes de tribu



Mover ficha de armamento: Esta acción te permite **cambiar de sitio 1 ficha de armamento cualquiera**, es decir, con ella puedes mover 1 ficha de armamento de una carta de vikingos a cualquier otra carta de vikingos (aquí no se tiene en cuenta la regla del color), de las provisiones a una carta de vikingos o de una carta de vikingos a las provisiones. Las cartas afectadas no tienen que pertenecer al barco del que se está haciendo el recuento de puntos.



Mover ficha de víveres: Esta acción te permite **cambiar de sitio 1 ficha de víveres cualquiera**, es decir, con ella puedes mover 1 ficha de víveres de una carta de proa a otra carta de proa, de las provisiones a una carta de proa o de una carta de proa a las provisiones.

Observación importante: La única ficha de víveres que no se puede mover es la última ficha de víveres de una carta de proa.



Retirar carta de vikingos: Esta acción te permite **retirar 1 carta cualquiera de vikingos sobre la que no haya ninguna ficha de armamento**. La carta afectada no tiene que pertenecer al barco del que se está efectuando el recuento. Las fichas de armamento protegen las cartas de vikingos sobre las que se encuentran evitando que puedan retirarse. La carta de vikingos retirada durante esta acción queda descartada y no puede volver a utilizarse durante el resto del juego.



Intercambiar cartas de vikingos: Esta acción te permite **intercambiar 2 cartas de vikingos sobre las que no haya ninguna ficha de armamento**, ya que las fichas de armamento protegen a las cartas de vikingos para evitar que sean intercambiadas. Las cartas afectadas no tienen que pertenecer al barco del que se está efectuando el recuento. También se puede cambiar una carta de vikingos por una carta de vikingos de la muestra.



Protección: Esta carta protege a las cartas de vikingos de las acciones "Retirar carta de vikingos" e "Intercambiar cartas de vikingos". Al contrario que en las otras acciones, esta carta solo protege a las cartas que estén en el barco del que se esté haciendo el recuento. Además, esta carta solo protege de acciones posteriores a la carta de protección, es decir, de cartas de acciones que se hayan jugado después de esta carta de protección y que, por lo tanto, queden a la izquierda de esta última.

© 2016 HUCH! & friends
Autor: Arve D. Fühler
Ilustraciones: fiore-gmbh.de
Diseño: Sabine Kondirolli,
HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Redacción: Simon Hopp
Traducción: Birgit Irgang

Producción + distribución:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALEMANIA

¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.



SKİBE

Erik il Rosso (ca. 950-1003) ha esplorato la Groenlandia e ora vuole colonizzare il paese. Dà l'ordine di costruire delle navi e invita tutti i capiclan a inviare nella nuova patria i loro più valorosi vichinghi. Voi giocatori vi calate nei panni dei capiclan nordici. Insieme costruite le vostre navi per la traversata e le dotate di armamenti e provviste. Ovviamente ciascuno cerca di portare a bordo delle navi quanti più vichinghi possibile del proprio clan. Prima che le navi si mettano sul lungo viaggio verso la Groenlandia vengono ispezionate dai capi, e questi rimettono ancora una volta qualcosa sottosopra.

Contenuto

- 3 carte di prora
- 40 carte di vichinghi
- 25 carte di capiclan nei colori dei giocatori
- 10 carte di poppa nei colori dei giocatori
- 6 pedine di provviste (marroni)
- 4 pedine di armamento (nere)



Si avrà inoltre bisogno di un notes e una matita per segnare i punti.

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore sceglie il proprio colore e si prende il set corrispondente di carte.

Un set di carte è formato da 5 carte di capiclan e 2 carte di prora. Posate le carte coperte davanti a voi, così che tutti i giocatori vedano i colori con cui ognuno gioca.

Preparazione per meno di 5 giocatori: tutti i set di carte non utilizzati rientrano nella scatola. Scartate dalle carte di vichinghi tutte quelle che mostrano esclusivamente scudi con colori di gioco non utilizzati. NON vengono scartate le carte con combinazioni di scudi in cui almeno 1 colore è in gioco.

Posate le **3 carte di prora** in colonna al centro del tavolo. Mettete su ciascuna carta di prora **1 pedina di provviste**. Tenete pronte come riserva comune le restanti 3 pedine di provviste e le **4 pedine di armamento**. Mischiate bene le **carte di vichinghi** e posate **scoperte 2 carte** a destra di ciascuna carta di prora. Esponete ben in vista le altre 3 carte di vichinghi al di sopra delle carte di prora. Le carte di vichinghi che restano vanno nel **mazzo coperto di pescata** accanto alle carte esposte in vista.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane. Si gioca in cerchio in senso orario. Quando tocca a te, hai la possibilità di 2 mosse:

- 1. Vai avanti a costruire una nave e provvedi a caricare una nave**
oppure
- 2. Metti una carta di poppa e dai il via alla conta**

1. Vai avanti a costruire una nave e provvedi a caricare una nave

Vai avanti a costruire una nave

Scegli una delle 3 carte di vichinghi esposte in vista oppure pesca la carta in cima al mazzo coperto. Metti questa carta accanto a una delle 3 navi. Per la posa valgono le seguenti regole:

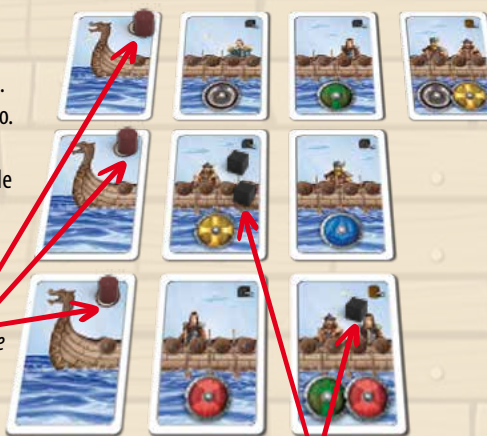
- Metti le carte di vichinghi sempre subito alla **destra** di carte di vichinghi già posate.
- Se in una nave è già stato raggiunto il **numero massimo** di carte di vichinghi, non puoi più posarne nessun'altra.

Con **3 giocatori** si possono avere per nave al massimo **5 carte di vichinghi**,
con **4 giocatori** si possono avere per nave al massimo **6 carte di vichinghi**,
con **5 giocatori** si possono avere per nave al massimo **7 carte di vichinghi**.

Provedi a caricare una nave

Una volta completata una nave,
devi poi caricarne **una qualsiasi**.
Usa la pedina necessaria allo scopo.
Il simbolo sulla carta di vichinghi
che hai appena posato ti dice quale
pedina devi usare.

*La provvista sta sempre
su carte di prora*



*L'armamento sta sempre
su carte di vichinghi*

Simboli sulle carte di vichinghi



Provviste (pedine marroni):

Metti **1 pedina di provviste su una carta di prora di una nave qualsiasi**.

Devi prendere 1 pedina di provviste dalla riserva, finché ce ne sono ancora.

Se si sono già usate tutte e 6 le pedine di provviste, **puoi** togliere una pedina di provviste da una carta di prora e metterla su un'altra carta di prora.

Importante: Ci deve sempre essere almeno 1 pedina di provviste su una carta di prora.

Non **puoi mai** togliere da una carta di prora l'ultima pedina di provviste.



Armamenti (pedine nere):

Metti **1 pedina di armamento su una carta di vichinghi in una nave qualsiasi**. **Devi** prendere 1 pedina di armamento dalla riserva di pedine, finché ce ne sono ancora. Se si sono già usate tutte e 4 le pedine di armamento, **puoi** togliere una pedina di

armamento da una qualsiasi carta di vichinghi e metterla su un'altra carta di vichinghi.

Importante: Puoi mettere l'armamento soltanto su una carta di vichinghi che mostra uno scudo diverso da quello che c'è sull'ultima carta che hai posato.

Esempio: Tu metti la carta di un vichingo con uno scudo blu. Il simbolo indica che tu devi usare una pedina di armamento. In questa mossa tu **non** puoi mettere l'armamento sulla carta di un vichingo con uno scudo blu, ma soltanto su carte di vichinghi che **non** mostrano scudi blu.



Se non puoi mettere una pedina di armamento nella nave secondo le regole ricordate, devi rinunciare a mettere giù.

Carta capoclan – opzionale

Dopo che hai posizionato 1 carta di vichinghi e provveduto al carico (armamenti/provviste) di una nave qualsiasi, **puoi benissimo mettere giù 1 capo che hai in mano.**

Regole:

- Puoi posizionare il tuo capo accanto **a una nave qualsiasi**, senza tenere quindi conto di dove hai appena posato la carta di vichinghi.
- Il primo capo viene posizionato sulla sinistra della carta di prora. Seguono poi altri capi, sempre alla sinistra della carta del capo posata per ultima.

- Ogni simbolo d'azione può essere posato solo 1 volta accanto a ciascuna nave.
- Puoi mettere un capo vicino a una nave accanto alla quale hai già posizionato capiclan nei giri precedenti, ma naturalmente soltanto se mostra un simbolo d'azione che non sia ancora stato messo accanto a questa nave da nessun giocatore.

Chiudi la mossa

Quando hai preso una carta di vichinghi da quelle esposte in vista, riporti di nuovo a 3 queste carte prendendo ora una carta di vichinghi dal mazzo di pescata.

Tocca al giocatore successivo in senso orario.

2. Posa una carta di poppa e dai il via alla conta

Se una nave ha raggiunto il numero massimo di carte di vichinghi, non puoi più allungare la nave con una carta di vichinghi, ma solo posizionarvi ancora accanto una carta di poppa. Tu puoi però chiudere anche prima una nave con una carta di poppa. Per farlo, la nave deve essere formata almeno da 3 carte di vichinghi. Posando una carta di poppa, tu dai il via alla conta per questa nave. La conta consiste di tre fasi.

Fase 1: Esecuzione delle azioni delle carte capiclan

Se vicino alla nave oggetto della conta ci sono carte di vichinghi, vengono dapprima eseguite le azioni di questi capiclan. Qui le carte dei capiclan vengono considerate **da destra a sinistra**. Inizia cioè il giocatore che ha posato per primo la sua carta e il cui capoclan si trova immediatamente vicino alla carta di prora. I singoli simboli d'azione sono illustrati al termine di questa regola. Vengono eseguite soltanto le azioni delle carte capiclan della nave oggetto di conta.

Fase 2: Assegnazione dei punti

Contate ora i vostri punti a turno come segue e segnatele.

Ciascun giocatore conta il numero dei suoi scudi nella nave oggetto di conta e il numero delle pedine di armamento presenti sulle carte di vichinghi con lo scudo del suo colore.

Sommate i due totali e moltiplicate poi questo valore per il totale delle pedine di provviste presenti sulla carta di prora della nave oggetto di conta.

$$\text{Punti per la vittoria} = \left(\begin{array}{c} \text{propri} \\ \text{scudi} \end{array} + \begin{array}{c} \text{pedine di} \\ \text{armamento} \end{array} \right) \times \begin{array}{c} \text{pedine di provviste} \\ \text{su propri scudi} \end{array}$$

Segnate i vostri punti sul notes come punteggio intermedio.

Fase 3: Prendere il largo (ripulitura della nave oggetto di conta)

Riponete nella riserva tutte le pedine di armamento presenti su carte di vichinghi.

Mettete da parte tutte le carte di vichinghi e le eventuali carte di capiclan. Queste carte sono fuori dal gioco. Lasciate stare la carta di prora. Riponete nella riserva tutte le pedine di provviste, tranne una. Pescate quindi dal mazzo 2 carte di vichinghi e mettetele accanto alla carta di prora ora libera (come nella situazione iniziale).

Il giro prosegue: tocca al giocatore successivo in senso orario.

Se dovesse verificarsi il fatto eccezionale che tutte e 3 le navi hanno il numero massimo di carte di vichinghi e nessun giocatore può, o vuole, posizionare una carta di poppa, parte subito la conta per tutte le 3 navi. La conta si svolge nave per nave dall'alto in basso.

Fine del gioco

Quando il mazzo di pescata è esaurito ed è stata posizionata accanto a una nave l'ultima carta di vichinghi di quelle esposte scoperte, si va subito alla conta finale. L'ultima carta di vichinghi può essere posizionata da un giocatore oppure giocata dopo una conta per avviare la realizzazione di una nuova nave.

Conta finale

Per prima cosa si eseguono le azioni di **tutti** i capiclan, procedendo dall'alto in basso.

Iniziate quindi dai capiclan della nave che sta in alto, seguono poi i capiclan della nave che sta in mezzo e per ultimi quelli della nave che sta in basso.

Si assegnano poi i punti per **tutte** le navi (vedi fase 2). Nella conta finale si valutano anche le navi incomplete (cioè anche le navi che hanno vicino meno di 3 carte di vichinghi e le navi che non sono state completate con una carta di poppa).

Sommate i punti di tutti i conteggi intermedi e della conta finale.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

Azioni dei capiclan



Spostamento pedina di armamento: puoi spostare come vuoi **1 pedina di armamento**. Sposta 1 armamento da una carta di vichinghi a una carta di vichinghi qualsiasi (qui la regola del colore non vale!) o dalla riserva su una carta di vichinghi oppure da una carta di vichinghi nella riserva. Le carte interessate non devono stare nella nave oggetto di conta.



Spostamento pedina di provviste: puoi spostare come vuoi **1 pedina di provviste**. Sposta 1 provvista da una carta di prora a un'altra carta di prora oppure dalla riserva su una carta di prora o da una carta di prora nella riserva. Importante: non puoi spostare l'ultima pedina di provviste di una carta di prora.



Eliminazione carta di vichinghi: puoi eliminare **1 qualsiasi carta di vichinghi su cui non vi sia una pedina di armamento**. La carta interessata non deve stare nella nave oggetto di conta. Le pedine di armamento proteggono le carte di vichinghi dall'eliminazione. La carta di vichinghi eliminata è fuori dal gioco.



Scambio carte di vichinghi: puoi scambiare **2 carte di vichinghi qualsiasi su cui non vi sia una pedina di armamento**. Le pedine di armamento proteggono le carte di vichinghi dallo scambio. Le carte interessate non devono stare nella nave oggetto di conta. Puoi anche far cambio con una carta di quelle esposte scoperte.



Protezione: questa carta protegge le tue carte di vichinghi dalle azioni «Eliminazione carta di vichinghi» e «Scambio carte di vichinghi». Contrariamente alle altre carte, la protezione vale soltanto per le carte che sono nella nave oggetto di conta. Questa carta protegge inoltre soltanto da azioni che vengono dopo la tua carta di protezione, e cioè da azioni che sono state posizionate dopo la tua carta di protezione e che quindi si trovano alla sua sinistra.

© 2016 HUCH! & friends
Autore: Arve D. Fühler
Illustrazione: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli,
HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Redazione: Simon Hopp
Traduzione: Giannina Gindler

Produzione + distribuzione:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANIA

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

& friends
HUCH!

