

PRAVIDLA HRY

ÚVOD

Vikingové (často původem ze Skandinávie) byli známí především jednou konkrétní činností: získávali bohatství tím, že se vydali na moře. To zahrnovalo loupeživé nájezdy, ale i obchod. V této hře si zábavnou formou zkusíte zažít, jaké to bylo.

Poznáte, že v éře Vikingů (8. až 11. století), známých mořeplavců a dobyvatelů vzdálených zemí, také vzrostl námořní obchod v kanálu La Manche, v Severním moři a na Baltu. To bylo možné díky plachtám, které uvolnily místo na palubách lodí, a rozšířením stříbra jako všeobecného platidla. Ve Skandinávii se stříbro nadále měřilo vahou, kdy se mince či šperky lámaly na úlomky a vážily na speciálních váhách, aby se určila jejich přesná hodnota. Velká část obchodu však nadále pokračovala jako směna zboží za zboží, tzv. barter.

Zatímco někteří seveřané opustili svou rodnou Skandinávii a usadili se za mořem, obchodníci ze severu, ale také Frísové, Anglosasové, Frankové i Slované se potkávali ve velkých přístavech, kde se soustředily komerční aktivity i zpracování jantaru z Pobaltí, skla z Itálie, sobího paroží z Norska apod. Tyto přístavy vznikly a rozvinuly se jak na západě (Quentovic, Dorestad a další), tak i ve Skandinávii (Hedeby, Ribe, Kaupang, Birka). Obchodovalo se i s kožešinou severské zvěře, mroží slonovinou, velrybím tukem i zajatci získanými během válečných nájezdů. Zde prodané zboží pak cestovalo až do tak vzdálených destinací, jako je Bagdád nebo Konstantinopol.

V roli válečníka, obchodníka, plavce či skalda (vikingského pěvce) budete objevovat různé stránky života Vikingů i místo výjimečných žen v těchto patriarchálních společnostech, jakož i rozsah komerčních vazeb vytvořených Skandinávci na západě i na východě.

Lucie Malbosová,
odborná asistentka, specialista na severské národy
ve středověku, zejména na fenomén Vikingů

HERNÍ MATERIÁL

► 1 herní plán



► 35 karet výprav, z toho

20 karet obchodních výprav

▼ líc



▲ rub

15 karet dobovačných výprav

▼ líc



▲ rub

► 4 desky lodí (bílá, béžová, hnědá, černá)

▼ strana pro základní hru

▼ strana pro plnou hru



► 50 karet Vikingů



► 7 karet artefaktů (jen pro alternativní variantu hry)



► 12 žetonů náramků



► 12 žetonů vojáků



► 4 ukazatele bodů



► 4 ukazatele věhlasu



► 4 žetony osudu




Český překlad: Karel Vlasák
Sazba a korektury: MINDOK


Ojediněle se stane, že ve hře z výroby chybí část herního materiálu. V tom případě se obraťte přímo na nás: mindok.cz/reklamace, chybějící prvky vám dopošleme.

CÍL HRY

Najímejte Vikingy (*víkingar*) a vytvořte z nich svou družinu (*félag*). Zkuste své štěstí tím, že je vyšlete za zámořskými objevy na své lodi (*knarr*). Navažte obchodní kontakty, a pokud bude příležitost vhodná, usadte se v nových krajích natrvalo. Vaším cílem bude vydobýt si nehynoucí věhlas a proslavit své jméno v hrdinských hymnech a písních, abyste získali více vítězných bodů než vaši soupeři!

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Herní plán položte doprostřed stolu.
- 2 Zamíchejte všechny **karty obchodních výprav** , vytvořte z nich balíček a položte ho lícem dolů vedle herního plánu. Vrchní tři karty otočte a vyložte nad herní plán.

Stejně naložte s balíčkem **karet dobovačných výprav** .

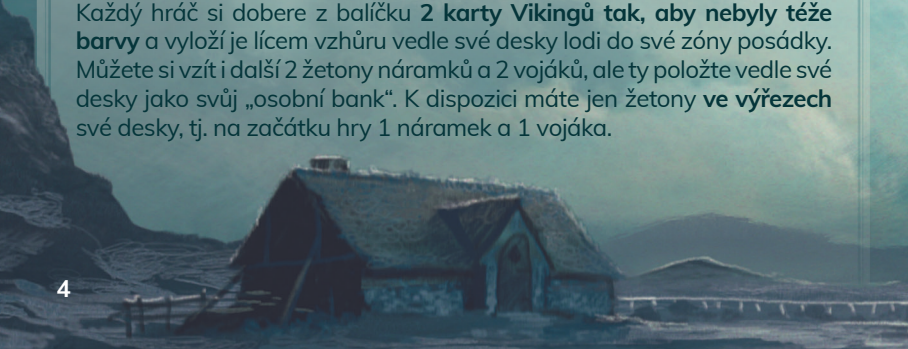
- 3 **Karty Vikingů** připravte v počtu odpovídajícím počtu hráčů účastnících se partie:

- ▶ ve 4 hráčích připravte všechny karty Vikingů,
- ▶ ve 3 hráčích vraťte do krabice karty označené vlevo dole číslicí 4,
- ▶ ve 2 hráčích vraťte do krabice karty označené číslicemi 4 a 3.

Karty určené pro vaši partii zamíchejte, vytvořte balíček, položte ho lícem dolů pod herní plán a vrchních 5 karet z něj otočte a vyložte pod jednotlivá pole pro ně určená pod herní plán.

- 4 Každý hráč si vezme **desku lodi** ve zvolené barvě. Před zahájením partie zvolte, zda budete hrát základní hru (doporučujeme ve vaší první partii), nebo plnou hru, a podle toho položte desku lodi před sebe na stůl odpovídající stranou vzhůru. Vezměte si **1 žeton náramku** a zasuňte jej do levého dolního výřezu své desky, a také **1 žeton vojáka**, který zasuňte do pravého dolního.

Každý hráč si dobere z balíčku **2 karty Vikingů tak, aby nebyly téže barvy** a vyloží je lícem vzhůru vedle své desky lodi do své zóny posádky. Můžete si vzít i další 2 žetony náramků a 2 vojáky, ale ty položte vedle své desky jako svůj „osobní bank“. K dispozici máte jen žetony **ve výřezech** své desky, tj. na začátku hry 1 náramek a 1 vojáka.



5 Kulatý dřevěný ukazatel bodů ve své barvě položí každý hráč na startovní políčko počítadla vítězných bodů na herním plánu, hranatý ukazatel věhlasu na startovní políčko počítadla věhlasu.

6 Dále si každý hráč dobere 3 karty Vikingů z balíčku do ruky.

7 Jeden z hráčů určí začínajícího hráče tak, že náhodně vylosuje (třeba z ruky) jeden z žetonů osudu.



zóna posádky

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají na tazích po směru hodinových ručiček. Hráč na tahu provede následující akce v předepsaném pořadí:

1 Věhlas

2 Akce: Nábor, nebo Mořeplavba

Kromě toho může aktivní hráč před provedením akce nebo po něm provést **Obchod** za své žetony náramků.

VĚHLAS

Aktivní hráč získá vždy na začátku tahu vítězné body odpovídající nejvyššímu číslu, kterého jeho ukazatel dosáhl či překročil na stupnici věhlasu (na tomto obrázku 2 body).



AKCE

Aktivní hráč si musí zvolit **jednu** ze dvou možných akcí: **Nábor**, nebo **Mořeplavba**.

NÁBOR: Nový Viking se přidá k posádce.

1 Vložte kartu Vikinga z ruky do své zóny posádky. Sem vykládejte karty Vikingů do sloupečků podle barev (barev je 5) – kartu téže barvy položte na předchozí kartu dané barvy tak, aby byly vidět horní okraje. Tak budou ve vaší zóně posádky postupně vznikat sloupečky karet Vikingů stejných barev (a řady karet různých barev – to však má význam jen při hře s artefakty).

2 Poté si doberte všechny zdroje, které jsou vyznačeny na **VŠECH** kartách Vikingů ve sloupečku, kam jste právě přidali novou kartu (včetně samotné nové karty). Tyto zdroje si můžete vzít v libovolném pořadí (jejich popis najdete na str. 10).


3 Dále si doberte z nabídky pod herním plánem do ruky kartu Vikinga, která leží pod polem v barvě karty, kterou jste v kroku 1 vyložili do své zóny posádky. Dobrá karta může mít jakoukoli barvu. (Na příkladu níže hráč vyložil žlutou kartu, takže si dobírá kartu pod žlutým polem.)

POZOR: Můžete utratit jeden žeton vojáka (vrátit ho z výřezu zpět do své zásoby) a dobrot si z nabídky kartu libovolnou namísto karty pod určeným polem.

4 Na závěr vyložte do nabídky novou kartu Vikinga z balíčku.



MOŘEPLAVBA: Výprava za účelem objevit nová území

1 Zvolte jednu ze šesti karet výprav v nabídce ležících lícem vzhůru na herním plánu, zaplatte náklady uvedené v jejím levém horním rohu odhozením karet Vikingů **ze své posádky** v příslušném počtu a barvě (konkrétní karty dané barvy můžete určit libovolně). Symboly  znamenají, že musíte odhodit 4 karty téže jedné libovolné barvy.

POZOR: Karty Vikingů můžete při placení nahradit svými žetony vojáku – 1 žeton vojáka nahradí jednu kartu. Vraťte vojáka z výřezu své desky lodi zpět do své zásoby.

2 Vybranou kartu výpravy poté položte nad svou desku lodi. Hned poté si vezměte všechny zdroje uvedené v **pravém horním rohu** této karty.

3 Na místo dobrané karty vyložte do nabídky novou kartu z balíčku karet výpravy téhož druhu.



LIMITY A DOPLŇOVÁNÍ

► Je-li v okamžiku, kdy máte vyložit novou kartu Vikinga, balíček prázdný, vytvořte nový zamícháním odhazovacího balíčku. Je-li zrovna prázdný i ten, musí hráč, který má ve své zóně **nejvíce karet Vikingů**, jednu libovolnou kartu odhodit. V případě shody určete dotčeného hráče náhodně.

► V žádném okamžiku nesmíte mít více než 3 žetony vojáku ani náramků. Máte-li získat další, propadne – nestane se nic.

OBCHOD

Jednou během svého tahu, a to buď **před provedením akce, nebo po něm**, můžete použít jeden nebo více svých žetonů náramků a dobrat si zdroje, které jsou vám dostupné. Jsou to zdroje uvedené v dolní části vašich karet výprav a na horním okraji vaší desky lodi.

Můžete zvolit, zda použijete 1, 2, nebo 3 žetony náramků – opět je vrátíte ze zářezů desky do své zásoby.

- ▶ Zvolíte-li 1 žeton náramku, vezměte si všechny zdroje uvedené v prvním sloupci zleva.
- ▶ Zvolíte-li 2 žetony náramků, vezměte si všechny zdroje uvedené v prvním i druhém sloupci zleva.
- ▶ Zvolíte-li 3 žetony, vezměte si všechny zdroje uvedené ve všech třech sloupcích.






Jakmile svůj tah ukončíte, je na řadě soupeř po levici.



KONEC HRY

Závěrečná fáze hry začíná v okamžiku, kdy některý z hráčů dosáhne **40 vítězných bodů** nebo je překročí. Dohraje se aktuálně probíhající kolo (jako poslední bude hrát souseď po pravici začínajícího hráče), aby všichni měli k dispozici stejný počet tahů. Kdo získá nejvíce vítězných bodů, zvítězí! V případě shody vítězí hráč, jemuž zbylo nejvíce žetonů vojáků/náramků (sečteno dohromady). Trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.

PŘEHLED ZDROJŮ

-  Získáváte 1 vítězný bod – posuňte svůj ukazatel na počítadle vítězných bodů o 1 políčko vpřed.
-  Získáváte 1 žeton vojáka – vezměte ho ze své zásoby a zasuňte do prvního volného výřezu zdola v levé části vaší desky lodi. Žetony lze využít při dobírání karet Vikingů v rámci akce Nábor nebo při úhradě nákladu v rámci akce Mořeplavba. Nikdy jich nemůžete mít víc než 3.
-  Získáváte 1 žeton náramku – vezměte ho ze své zásoby a zasuňte do prvního volného výřezu zdola v pravé části vaší desky lodi. Lze je využít při Obchodu. Nikdy jich nemůžete mít víc než 3.
-  Získáváte 1 bod věhlasu – posuňte svůj ukazatel na počítadle věhlasu o 1 políčko vpřed.
-  Doberte si 1 kartu Vikinga z balíčku a vyložte ji do své zóny posádky (v tomto případě nezískáváte žádné zdroje).

VARIANTA HRY – ARTEFAKTY

V rámci přípravy hry zamíchejte všechny karty artefaktů a 1 náhodně vylosovanou vyložte lícem vzhůru vedle herního plánu. Ostatní karty artefaktů vraťte do krabice. Každý hráč v každém svém tahu po provedení akce zkontroluje, zda splnil podmínky uvedené na kartě artefaktu. Pokud ano, získá odměnu uvedenou na kartě.

POZOR: Hrajete-li ve dvou hráčích, doporučujeme, abyste kromě náhodně vylosované karty artefaktu použili navíc i kartu Pohár.



Amulet – Pokaždé když ve své zóně posádky právě dokončíte kompletní řadu 5 karet Vikingů (všech 5 různých barev), získáte 1 žeton vojáka, 1 žeton náramku a 1 bod věhlasu.



Korouhev – Pokaždé když ve své zóně posádky právě dokončíte kompletní řadu 5 karet Vikingů (všech 5 různých barev), můžete hned provést navíc jednu akci Mořeplavba. Náklady musíte uhradit jako obvykle.



Zlatý náramek – Když vyložíte do své zóny posádky třetí kartu Vikinga téže barvy, můžete si rezervovat kartu výpravy z nabídky. Položte si ji stranou před sebe na stůl a doplňte nabídku. Až budete příště provádět akci Mořeplavba, můžete si zvolit jako obvykle kartu z nabídky, nebo namísto ní tuto rezervovanou kartu. V žádném okamžiku nesmíte mít před sebou více než 2 rezervované karty.



Kotlík – Když vyložíte do své zóny posádky přesně druhou kartu Vikinga téže barvy, můžete si dobrat z nabídky libovolnou kartu Vikinga (tedy bez ohledu na to, jakou barvu měla právě vyložená karta Vikinga).



Přilba – Když v rámci akce Mořeplavba vyložíte kartu dobovačnou výpravy na kartu bezprostředně předcházející obchodní výpravy (tj. kartu, kterou jste získali při své poslední akci Mořeplavba), můžete hned provést navíc jednu akci Nábor.



Pohár – Pokud jste provedli akci Mořeplavba, můžete odhodit z nabídky libovolnou kartu Vikinga a nahradit ji vrchní kartou z balíčku.



Peníz – Za každou svou další kartu Vikinga v barvě, jichž už máte 3, získáte 1 vítězný bod (tedy za 4., 5. atd. kartu v téže barvě).

VIKINGSKÝ SLOVNÍČEK

Stříbrný náramek – Šperk, symbol bohatství a loajality, užívaly se také jako platidlo dle své hmotnosti.

Knarr či Knörr – Nákladní loď s kratším a širším trupem než válečná loď (*langskip*), s jen částečnou nebo žádnou palubou, umožňovala transport nákladu i po širém moři.

Nábor – K vikingské družině se mohli připojit i členové neskandinávských národností. Mohlo jít o dezertéry z nepřátelského vojska, bývalé zajatce, mladíky zverbované v přístavech či jedince toužící po dobrodružství.

Skald – Poezie hrála ve skandinávské kultuře významnou roli, jak dokládá role skaldů. Tito básníci, zpěváci a dobrodruhoví mohli tvořit doprovod králů a velmožů v bitvě a opěvovat u dvora jejich udatné skutky. Skaldická poezie měla různé formy: popis bitev, milostné písně, oslavné hymny apod.

Obchodní výprava – V obchodních přístavech (*Emporia*) Vikingové mírumilovně směňovali zboží. Koncentrovaly se v nich obchodní i řemeslné aktivity a tvořily základ obchodu mezi Skandinávií, kontinentální Evropou i Středním východem.

Dobyvačná výprava – Ač jsou Vikingové známí jako dobyvatelé a plenitelé, ne vždy šířili svůj vliv silou – někdy se v malých skupinách pokojně usazovali v cizích zemích. Pomocí sňatků s tamním obyvatelstvem či dohod s místními vládci se generaci za generací asimilovali do populace, jako tomu bylo ve Francii (v Normandii), Rusku či Anglii (Danelaw, Orknejské království, království Hebrid a ostrova Man, království York či Východní Mercie).

Vikigr, Vikingar (Vikingové, množné číslo) – V norštině slovo „viking“ odkazuje na námořní výpravu. Vikingové jsou účastníci takové výpravy s cílem zbohatnout obchodem a ozbrojenými výpady. Mohli to být válečníci, zemědělci či obchodníci, kteří si daný způsob života vybrali. Nejde o etnografický pojem, ale o způsob života.

COLORADD

ColorADD je univerzální a nediskriminující způsob znázornění barev pro osoby se sníženým barvocitem, licencovaný spol. Bombyx.



modrá



zelená



žlutá



oranžová



červená



fialová



hnědá