

PRZEDSŁOWIE

Wikingowie są znani z jednej rzeczy: bogacenia się na wyprawach morskich zarówno łupieżczych, jak i handlowych.

Era wikingów (VIII-XI wiek), znana z najazdów i odkrywania odległych krain, była także okresem wielkiego rozwoju handlu na Bałtyku i Morzu Północnym. Umożliwiły to dwie wielkie zmiany: na statkach pojawiły się żagle, co dało znacznie więcej miejsca na towary, a srebro stało się powszechnym środkiem płatniczym, powoli wypierając barter. Srebra używano dosłownie „na wagę” – po prostu odcinano i ważono odpowiedniej wielkości kawałki monet i biżuterii.

Na zachodzie (Quentovic, Dorestad) i północy (Hedeby, Ribe, Kaupang, Birka) rozkwitło wiele portów handlowych, w których spotykali się kupcy zewsząd: wikingowie z północy, Słowianie, Fryzowie, Frankowie i Anglosasi. Na handel szło niemal wszystko: poroża i futra nordyckich zwierząt, kły morsów, szkło z Italii, wyroby z bałtyckiego bursztynu, wielorybi tłuszcz, a nawet kobiety i mężczyźni pojmani podczas wcześniejszych wypraw. Towary te były potem sprzedawane w miejscach tak odległych, jak Bagdad czy Konstantynopol.

W czasie gry jako wojownicy, kupcy, żeglarze i skaldowie odkryjecie różne oblicza życia wikingów.

Lucie Malbos,

Starsza wykładowczyni, specjalistka od północnych krain w średniowieczu, w szczególności zjawiska wikingu.



ZAWARTOŚĆ

► 1 plansza



► 35 kart krain

20 krain handlu

▼ awers



▲ rewers

▼ awers



▲ rewers

► 4 planszетки okrętów (biały, beżowy, brązowy, czarny)

▼ strona zwykła

▼ strona zaawansowana



➤ 50 kart wikingów



➤ 7 kart artefaktów



➤ 12 żetonów bransolet



➤ 12 żetonów rekrutów



➤ 4 znaczniki punktów zwycięstwa



➤ 4 znaczniki chwały



➤ 4 żetony przeznaczenia



ZOBACZ
INSTRUKCJĘ
WIDEO



CEL GRY

Rekrutuj wikingów (víkingar), aby utworzyć swoją bandę (félag). Zdobądź bogactwo, wysyłając ich na okrętach (knarr), aby odkrywali nowe lądy. Ustanawiaj szlaki handlowe, a czasem nawet osiedlaj się. Jednocześnie zwiększaj swoją chwałę i spraw, by twoje imię brzmiało w bohaterskich pieśniach.

PRZYGOTOWANIE

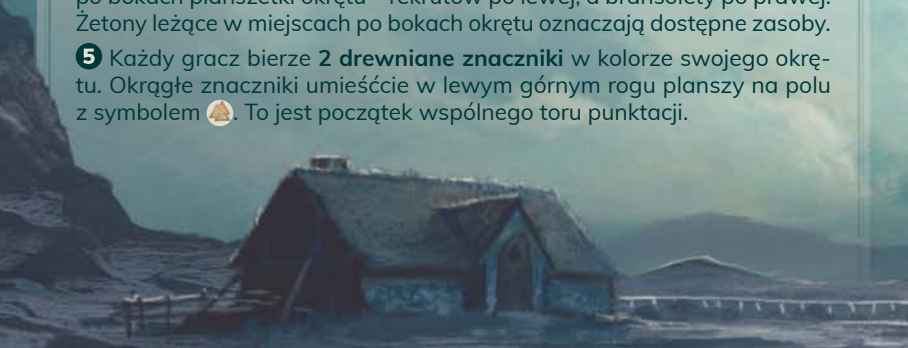
- 1 Połóżcie **planszę** na środku stołu.
- 2 Potasujcie **karty krain handlu** ♠ (zielony rewers) i połóżcie je zakryte przy planszy. Odkryjcie wierzchnie 3 karty i rozłóżcie je tak, jak na ilustracji. Tak samo potasujcie i rozłóżcie **karty krain wpływów** ♠ (niebieski rewers).
- 3 Przygotujcie **karty wikingów**, w zależności od liczby graczy:
 - na 4 graczy – grajcie wszystkimi kartami wikingów
 - na 3 graczy – odłóżcie do pudełka karty z „4” w lewym dolnym rogu
 - na 2 graczy – odłóżcie do pudełka karty z „3” oraz te z „4” w lewym dolnym rogu

Potasujcie je i połóżcie zakryte obok planszy. Następnie odkryjcie 5 wierzchnich kart i rozłóżcie je tak, jak na ilustracji.

- 4 Każdy gracz bierze **planszетkę okrętu**, **3 żetony srebrnych bransolet** i **3 żetony rekrutów**. Planszетки okrętów są dwustronne. Wspólnie ustalcie, czy gracze na zwykłej stronie (zalecamy przy pierwszej grze), czy na zaawansowanej – i połóżcie je odpowiednio.

Początkowe zasoby i karty wikingów każdego gracza są widoczne pod okrętem. Niezależnie od wybranego okrętu i jego strony, początkowe zasoby są zawsze takie same, czyli: **2 losowe karty wikingów** w różnych kolorach ♠ ♠, **1 żeton rekruta** i **1 żeton srebrnej bransolety**. Każdy bierze teraz wymienione elementy. Karty połóżcie odkryte przed sobą, a żetony po bokach planszетки okrętu – rekrutów po lewej, a bransolety po prawej. Żetony leżące w miejscach po bokach okrętu oznaczają dostępne zasoby.

- 5 Każdy gracz bierze **2 drewniane znaczniki** w kolorze swojego okrętu. Okrągłe znaczniki umieśćcie w lewym górnym rogu planszy na polu z symbolem 🏠. To jest początek wspólnego toru punktacji.



7 Osoba, która jako ostatnia brała udział w wyprawie łupieżczej, bierze do ręki żetony przeznaczenia wszystkich okrętów w grze. Z nich losuje 1 żeton, który wskaże pierwszego gracza.



ROZGRYWKA

Zaczyna osoba wskazana przez żeton przeznaczania, a dalej gracie kolejno, w kierunku wskazówek zegara.

W swojej turze wykonaj następujące czynności:

❶ **Chwała**

❷ **Akcja: Rekrutacja albo Eksploracja**

Możesz też przeprowadzić **Handel** – raz na turę, przed akcją albo po akcji.

CHWAŁA

Przesuń swój znacznik punktacji do przodu o tyle, ile wskazuje najlepsze pole, do którego udało ci się dotrzeć na torze chwały.



AKCJA

Wybierasz jedną z dwóch akcji: **Rekrutacja** albo **Eksploracja**.

REKRUTACJA: Wiking dołącza do twojej załogi.

❶ Ze swojej ręki wybierz **kartę wikinga** i **połóż** ją (odkrytą) przed sobą, w swoim **obszarze załogi**. Obszar załogi jest podzielony na 5 kolumn, odpowiadających 5 kolorom wikingów. Gdy rekrutujesz wikinga, musisz położyć go w kolumnie w jego kolorze. Kolejne karty wikingów w danym kolorze układaj jedną na drugiej tak, aby wystawała jedynie górna część spodniej karty (ta z zasobami).

❷ **Weź zasoby** widoczne na górze wszystkich kart (wliczając tę nowo dołożoną) znajdujących się w kolumnie z właśnie dołożonym wikingiem. Rodzaje zasobów są opisane na końcu instrukcji.

3 Następnie **weź do ręki** kartę wikinga, która leży pod planszą przy kolorze zrekrutowanego przez ciebie wikinga.

Przykładowo: Jeśli zrekrutujesz żółtego wikinga, to bierzesz kartę wikinga leżącą przy żółtym polu planszy.

Ważne: Możesz wykorzystać 1 rekruta (poprzez usunięcie żetonu rekruta ze swojego okrętu), aby wziąć dowolną spośród 5 dostępnych kart wikingów – w takiej sytuacji kolor nie musi pasować.

4 Na koniec **odkryj** wierzchnią kartę wikinga z talii i uzupełnij puste miejsce.



EKSPLORACJA: Odkrywasz nowe lądy.

1 Wybierz jedną kartę krainy spośród 6 widocznych obok planszy i zapłać koszt eksploracji, zapisany w lewym górnym rogu karty. Musisz odrzucić **wybranych przez siebie** wikingów ze swojego obszaru załogi – w kolorach i liczbie równych kosztowi. Symbole  oznaczają dowolne 4 karty w jednym kolorze.

Ważne: Możesz wykorzystać 1 lub więcej rekrutów (poprzez usunięcie żetonów rekrutów ze swojego okrętu). Każdy wykorzystany rekrut zastępuje 1 dowolną kartę.

2 Następnie **weź tę wybraną kartę krainy** i połóż ją bezpośrednio nad swoim okrętem. Od razu **weź zasoby** widoczne w prawym górnym rogu karty wziętej karty krainy.

Kolejne karty krain układaj jedną na drugiej tak, aby wystawała jedynie dolna część spodniej karty (ta z zasobami).

3 Na koniec **odkryj** nową kartę krainy z talii tego samego typu i uzupełnij puste miejsce.



Nieustannie

➤ Gdy któryś gracz musi dobrać kartę (zarówno przy uzupełnianiu odkrytych kart, jak i przy otrzymywaniu wikinga za symbol ), a w talii wikingów nie ma już kart, potasujcie stos kart odrzuconych i utwórzcie z nich nową talię – dzięki temu będzie z czego dobierać. Gdyby się zdarzyło, że w stosie kart odrzuconych też nie ma kart, gracz (lub gracze) z największą liczbą kart wikingów w swoim obszarze załogi musi odrzucić 1 wybraną przez siebie kartę ze swojego obszaru załogi.

➤ Żaden gracz nie może mieć więcej niż 3 rekrutów i 3 srebrne bransolety na swoim okręcie. Posiadając maksimum, nie możesz pozyskać kolejnych (po prostu zignoruj efekty, które pozyskują takie zasoby).

HANDEL

Raz na turę, **przed akcją albo po akcji**, możesz wydać srebrne bransolety, aby kupić zasoby ze swoich kart krain. Te zasoby są przedstawione **na górze okrętu** i **na dole kart krain**.

Wydadź 1, 2 albo 3 srebrne bransolety poprzez usunięcie odpowiedniej liczby żetonów srebrnych bransolet ze swojego okrętu. Następnie weź zasoby:

- ♦ 1 bransoleta pozwala wziąć zasoby z pierwszej kolumny od lewej wszystkich twoich kart krain oraz statku.
- ♦ 2 bransolety pozwalają wziąć zasoby z pierwszej i drugiej kolumny od lewej wszystkich twoich kart krain oraz statku.
- ♦ 3 bransolety pozwalają wziąć zasoby ze wszystkich trzech kolumn wszystkich twoich kart krain oraz statku.

Po zakończeniu twojej tury kolejną turę rozpoczyna osoba siedząca po twojej lewej stronie.



KONIEC GRY

Gra zbliża się do końca, gdy któryś z graczy zdobędzie 40 punktów zwycięstwa lub więcej. Dokończcie bieżącą rundę tak, aby każdy miał tyle samo tur (czyli ostatnią turę w grze wykonuje osoba siedząca po prawej stronie gracza rozpoczynającego). Wtedy gra się kończy.

Osoba, która zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa! W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej rekrutów i srebrnych bransolet na swoim okręcie.

ZASOBY



Zdobywasz **1 punkt zwycięstwa**: Przesuń swój znacznik o 1 na torze punktów.



Zdobywasz **1 rekruta**: Połóż 1 żeton rekruta na swoim okręcie. Nie możesz mieć więcej niż 3 rekrutów naraz. Rekrut pozwala wybrać dowolną kartę przy rekrutacji albo zastępuje wikinga przy eksploracji.



Zdobywasz **1 srebrną bransoletę**: Połóż 1 żeton srebrnej bransolety na swoim okręcie. Nie możesz mieć więcej niż 3 srebrne bransolety naraz. Bransolety wykorzystuje się w handlu.



Zdobywasz **1 punkt chwały**: Przesuń swój znacznik na torze chwały o 1 w prawo. Jeśli twój znacznik dotarł już na ostatnie pole toru (po prawej stronie), nie przesuwaj go dalej.



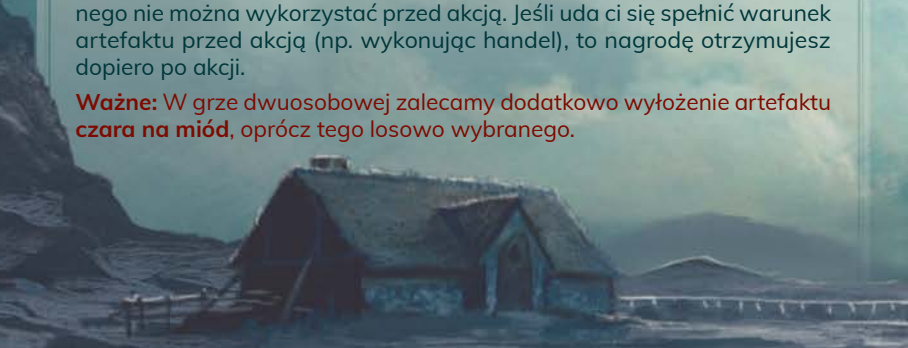
Zdobywasz **1 wikinga**: Dobierz wierzchnią kartę z talii i połóż ją w swoim obszarze załogi (nie dostajesz za to zasobów).

GRA Z ARTEFAKTAMI

Jest to wariant urozmaicający grę. Podczas przygotowania połóżcie odkryty **1 losowy artefakt** obok planszy. Pozostałe artefakty odłóżcie do pudełka, nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce.

Niektóre artefakty działają w trakcie akcji, a niektóre po akcji. Jednak żadnego nie można wykorzystać przed akcją. Jeśli uda ci się spełnić warunek artefaktu przed akcją (np. wykonując handel), to nagrodę otrzymujesz dopiero po akcji.

Ważne: W grze dwuosobowej zalecamy dodatkowo wyłożenie artefaktu **czara na miód**, oprócz tego losowo wybranego.





Amulet: Jeśli udało ci się w tej turze utworzyć szereg wikingów (i nadal go posiadasz) złożony ze wszystkich 5 różnych kolorów, dostajesz 1 srebrną bransoletę, 1 rekruta i 1 punkt chwały.



Czara na miód: Po wykonaniu akcji eksploracji możesz odrzucić dowolnego wikinga leżącego pod planszą i zastąpić go dobranym z wierzchu talii.



Hełm: Po wykonaniu akcji eksploracji, w ramach której udało ci się położyć krainę wpływu na krainę handlu, możesz wykonać dodatkową akcję rekrutacji.



Kocioł: Gdy, wykonując akcję rekrutacji, zrekrutujesz drugiego wikinga (dokładnie drugiego) w tym samym kolorze, to wykonując krok 3 tej akcji (czyli dobieranie), możesz zamiast konkretnego wikinga (wskazanego przez kolor karty) dobrać dowolnie wybranego spośród leżących pod planszą.



Srebrniki: Gdy wykonujesz akcję rekrutacji i dołączasz wikinga, w którego kolorze masz już co najmniej 3 (nie licząc tego nowego), dostajesz 1 punkt zwycięstwa.



Wiatrowskaz: Jeśli udało ci się w tej turze utworzyć szereg wikingów (i nadal go posiadasz) złożony ze wszystkich 5 różnych kolorów, możesz wykonać dodatkową akcję eksploracji. Wciąż musisz zapłacić koszt tej eksploracji. Jeśli w wyniku tej dodatkowej eksploracji ponownie utworzysz szereg, to możesz wykonać kolejną eksplorację.



Złota bransoletka: Gdy, wykonując akcję rekrutacji, zrekrutujesz trzeciego wikinga (dokładnie trzeciego) w tym samym kolorze, możesz zarezerwować kartę krainy. Weź wybraną kartę krainy i połóż obok siebie. Gdy będziesz robić eksplorację w kolejnych turach, to zamiast brać kartę krainy spośród ogólnie dostępnych, możesz wykorzystać taką zarezerwowaną. Każdy może mieć maksymalnie 2 karty krain zarezerwowane naraz.



SŁOWNICZEK



Knarr, knara: Okręt transportowy, o kadłubie krótszym niż okręty wojenne (langskipy), pokryte pokładem albo częściowo, albo zupełnie wcale, żeby zmieścić dużo towarów wewnątrz kadłuba. Przystosowane do dalekich wypraw morskich.

Krainy handlu: W placówkach handlowych (emporia) wikingowie pokojowo wymieniali się dobrami. Te wielkie porty, łączące w sobie handel i rzemiosło, były węzłami sieci handlowej pomiędzy Skandynawią, Europą i Bliskim Wschodem.

Krainy wpływów: Wikingowie osiedlali się małymi grupami w wybranych obcych krainach. Żenili się, negocjowali z lokalnymi władcykami i pokolenie po pokoleniu wtapiali się w lokalne społeczności. Tak było we Francji (Normandia), Ukrainie (Ruś Kijowska) i Anglii (Danelagh, Orkady, Królestwo Mann i Wysp, Jórvík, Mercja).

Rekruci: Nie-Skandynowowie mogli dołączyć do wikińskiej bandy. To mogli być dezterterzy z wrogich oddziałów, byli więźniowie, młodzi mężczyźni zrekrutowani w portach albo ci, którzy poczuli zew przygody.

Skaldowie: Poezja była wysoce poważana w skandynawskiej kulturze, co wykazuje ważna rola skaldów. To poeci, pieśniarze i awanturnicy towarzyszący królom i szlachtom w bitwach, po czym wychwalający ich, śpiewając pieśni na dworach. Poezja skaldów obejmowała wiele tematów: opisy bitew, pieśni miłosne, wychwalanie czynów...; także, założony w 1965 popularny polski zespół rockowy.

Srebrne bransolety: Były ozdobami, ale także symbolem bogactwa i lojalności. Oprócz tego służyły do płacenia srebrem na wagę.

Víkingr: W języku staronordyckim słowo viking oznaczało wyprawę morską. Víkingr oznaczało osobę biorącą udział w takiej wyprawie, celem wzbogacenia się przez handel i piractwo. To byli zarówno wojownicy, jak i chłopcy oraz kupcy – każdy, kto obrał taką profesję w swoim życiu. Pojęcie nie oznacza osób, ale czynność, styl życia.

➤ **Wersja angielska:** Rebecca Sevoz i William Niebling

➤ **Wersja polska:** Red Square Games

➤ **Wydawca:** Krzysztof Wolicki

➤ **Koordinacja projektu:** Bartosz Chlebicki, Łukasz Damięcki

➤ **Tłumaczenie:** Michał Gołęb Gołębiowski

➤ **Redakcja:** Bartosz Chlebicki

➤ **DTP:** Łukasz Kempniński

COLORADD

ColorADD to uniwersalny, inkluzywny i niedyskryminujący kod, który pozwala osobom ze ślepotą barw na rozróżnianie kolorów. Wykorzystany na licencji od Bombyx.



niebieski



zielony



żółty



pomarańczowy



czerwony



fioletowy



brązowy