



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



WILDE WIKINGER



Wild Vikings Loot Bag · Le butin des redoutables Vikings
Woeste Vikingen op rooftocht · Los feroces vikingos hacen su agosto
I pirati vichinghi arraffano un bel bottino

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Wilde Wikinger machen fette Beute

Ein abenteuerliches Versteigerungsspiel für 2 - 5 kühne Wikinger von 7 - 99 Jahren.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Michael Menzel

Spieldauer: 20 - 30 Minuten

Die wilden Wikinger kehren stolz mit ihrer fetten Beute ins Wikingerdorf zurück. Aber oh Schreck – was ist das für ein Schiff am Horizont? Der gefährliche Pirat Lars und seine furchtbar schrecklichen Männer kommen, um den wilden Wikingern die Beute wieder abzuknöpfen. Jetzt heißt es für alle tapferen Nordmänner schnell die erbeuteten Schätze aufzuteilen und in Sicherheit zu bringen. Welcher kühne Wikinger schnappt sich am Ende die wertvollste Beute?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Seeungeheuer Nessie
- 4 Schiffe
- 36 Edelsteine
(je 12 weiße, grüne und lilafarbene)
- 80 Ausrüstungskarten
- 15 Piraten-Plättchen
 - 1 Schatzwürfel
 - 1 Schiffswürfel
 - 1 Säckchen
 - 1 Spielanleitung



*die wertvollsten
Edelsteine sammeln*

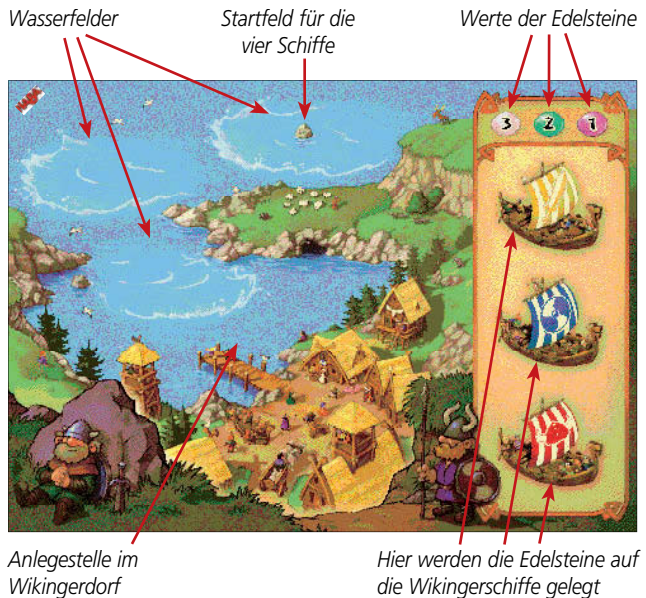
*alle Schiffe auf Startfeld,
Edelsteine in Säckchen,
je Schiff einen
Edelstein ziehen*

Spielidee

Immer wenn ein Wikingerschiff ins Dorf zurückkehrt, werden die geladenen Schätze versteigert. Aber nur wer die meisten ausrustungskarten bietet, erhält alle Edelsteine dieses Schiffes. Doch Vorsicht: Bietet nicht zu viele Karten. Denn wenn der gefährliche Pirat Lars ins Dorf kommt oder am Ende Nessies Beute verteilt wird, solltet ihr noch genug Karten auf der Hand haben. Das Ziel des Spiels ist es, am Ende die wertvollsten Edelsteine zu besitzen.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt die vier Schiffe auf das Startfeld. Gebt die 36 Edelsteine in das Säckchen. Anschließend zieht ihr drei Edelsteine heraus und legt je einen auf die Abbildung des gelben, blauen und roten Schiffes auf dem Spielplan. Dort werden später auch alle anderen Edelsteine abgelegt.



*Ausrüstungskarten
mischen, jedem Spieler
sechs Karten austeilen,
Piraten-Plättchen
verdeckt stapeln,
Nessie und Würfel breit*

Mischt alle Ausrüstungskarten und teilt an jeden Spieler verdeckt sechs Handkarten aus. Die übrigen Ausrüstungskarten legt ihr als verdeckten Vorratsstapel neben den Spielplan. Mischt die Piraten-Plättchen und legt sie ebenfalls verdeckt gestapelt neben den Spielplan. Haltet Nessie und die beiden Würfel bereit.

Spielablauf

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

**Zuerst wird immer nach dem Schatzwürfel geschaut.
Was ist auf ihm zu sehen?**

- **Die gelbe, rote oder blaue Schatztruhe?**

Ziehe einen Edelstein aus dem Säckchen und lege ihn auf das farblich entsprechende Wikingerschiff.



- **Die graue Schatztruhe?**

Ziehe einen Edelstein aus dem Säckchen und lege ihn auf ein beliebiges Wikingerschiff.



- **Die Karte?**

Reihum, beginnend beim Würfler, darf jeder Spieler **zwei** Ausrüstungskarten vom Vorratsstapel ziehen.



**Anschließend schaut ihr, was der Schiffswürfel zeigt.
Was ist auf ihm zu sehen?**

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

Ziehe das farblich entsprechende Schiff ein Feld in Richtung Anlegestelle des Wikingerdorfes weiter.



beide Würfel würfeln

Schatzwürfel:

Edelstein ziehen und auf gewürfeltes Schiff legen

Edelstein ziehen und auf beliebiges Schiff legen

*jeder Spieler:
zwei Karten ziehen*

Schiffswürfel:

gewürfeltes Schiff ein Feld ziehen

*Piratenschiff
ein Feld ziehen*

*beliebiges Schiff
ein Feld ziehen*

*einen Edelstein von
Schiff auf Nessie legen*

*Schiff kommt im Dorf an =
Versteigerung der Edelsteine*

*Würfler legt passende
Karten vor sich aus,
nachfolgende Spieler
überbieten oder passen*

*höchster Gesamtwert =
Spieler bekommt Edel-
steine und gibt Karten ab,
Schiff auf Startfeld*

*Mitspieler nehmen
Karten zurück*

- **Das Piratenschiff von Pirat Lars?**

Ziehe das schwarze Piratenschiff ein Feld in Richtung Wikingerdorf weiter.



- **Das graue Schiff?**

Ziehe ein beliebiges Schiff ein Feld in Richtung Wikingerdorf weiter. Natürlich darfst du auch das Piratenschiff ziehen.



- **Das Seeungeheuer Nessie?**

Nimm einen Edelstein eines beliebigen Wikingerschiffes und lege ihn auf Nessie. Hat kein Schiff einen Edelstein geladen, kannst du auch keinen auf Nessie ablegen.



Kommt ein Schiff im Wikingerdorf an?

Zieht ein Spieler das gelbe, rote oder blaue Schiff an die Anlegestelle, werden jetzt die Edelsteine dieses Schiffes versteigert.

Der Spieler macht ein Gebot. Dazu legt er eine beliebige Anzahl farblich passender Ausrüstungskarten vor sich auf den Tisch und nennt deren Gesamtwert. Oder er entscheidet sich dafür, keine Karte zu bieten (= passen). Anschließend kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe: Er kann das Gebot beliebig erhöhen oder ebenfalls passen. Danach bietet der nächste Spieler usw., bis der letzte Spieler in der Runde erhöht oder gepasst hat.

Wichtige Wikingerregeln

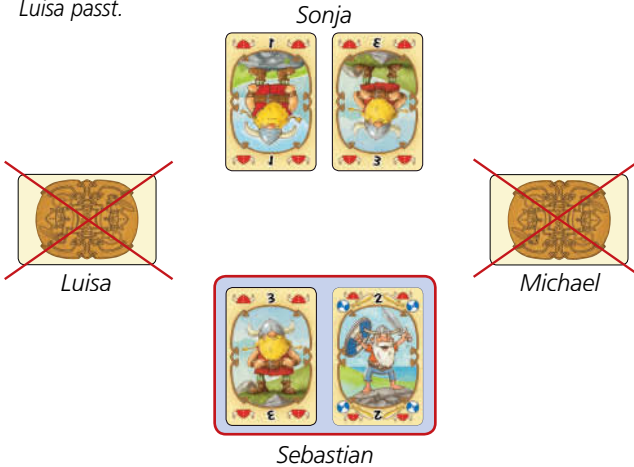
- Jeder Spieler darf pro Runde nur einmal Ausrüstungskarten bieten und vor sich auslegen.
- Die dreifarbigten Ausrüstungskarten können als Joker für jede beliebige Farbe eingesetzt werden. Pro Runde dürfen beliebig viele Joker ausgespielt werden.

Der Spieler, der den höchsten Gesamtwert geboten hat, kann sich alle Edelsteine dieses Schiffes vom Spielplan nehmen, und legt die Ausrüstungskarten, die er geboten hat, zu einem offenen Ablagestapel in die Tischmitte. Das Wikingerschiff wird anschließend wieder auf das Startfeld versetzt.

Die Mitspieler nehmen ihre ausgespielten Ausrüstungskarten wieder auf die Hand.

Beispiel:

Das rote Schiff kehrt ins Wikingerdorf zurück. Sonja legt zwei rote Ausrüstungskarten mit einem Gesamtwert von „4“ vor sich. Michael passt. Sebastian erhöht auf „5“: er legt eine rote Ausrüstungskarte und eine Joker-Ausrüstungskarte vor sich ab. Luisa passt.



Sebastian hat somit am meisten geboten und erhält die Edelsteine des roten Schiffes. Er legt seine zwei Ausrüstungskarten auf den Ablagestapel. Das rote Schiff wird auf das Startfeld versetzt. Sonja nimmt ihre ausgelegten Ausrüstungskarten auf die Hand zurück.

Kommt das Piratenschiff im Wikingerdorf an?

Zieht ein Spieler das Piratenschiff an die Anlegestelle, überfällt Pirat Lars das Wikingerdorf. Alle Spieler sind nun gleichzeitig am Zug:

Jeder legt mindestens eine oder beliebig viele Ausrüstungskarten verdeckt vor sich. Dabei spielt es keine Rolle, welche Farbe die Ausrüstungskarten haben. Sobald vor jedem Spieler die verdeckten Ausrüstungskarten liegen, werden die Karten aufgedeckt und jeder Spieler nennt seinen Gesamtwert:

- Der Spieler, der den niedrigsten Gesamtwert geboten hat, wird von Lars überfallen. Er muss das oberste Piraten-Plättchen ziehen und vor sich ablegen. Auf den Piraten-Plättchen sind Minuspunkte von „- 2“ bis „- 6“.
- Haben mehrere Spieler ein gleich niedriges Gebot abgegeben, muss jeder dieser Spieler ein Piraten-Plättchen ziehen.
- Hat ein Spieler keine Ausrüstungskarten mehr, kann er natürlich auch keine Karte vor sich ablegen. In diesem Fall hat der Spieler auf alle Fälle den niedrigsten Gesamtwert.

Piratenschiff kommt im Dorf an:

jeder legt verdeckt beliebig viele Karten vor sich, Karten gleichzeitig aufdecken

Spieler mit niedrigstem Gesamtwert = Piraten-Plättchen

alle ausgespielten
Karten auf
Ablagestapel

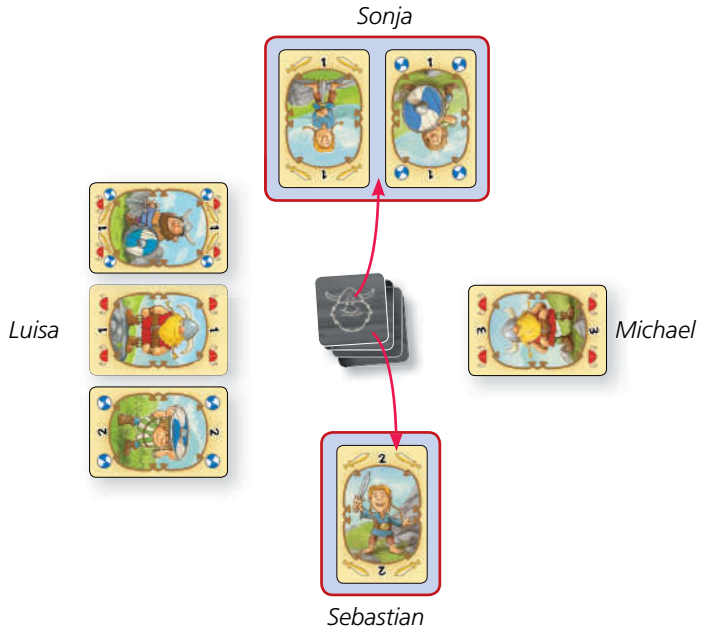
- Sollte der sehr seltene Fall auftreten, dass nicht mehr genügend Piraten-Plättchen vorrätig oder alle Plättchen bereits vergeben sind, hat der Spieler bzw. haben die Spieler sehr viel Glück gehabt und müssen kein Piraten-Plättchen ziehen!

Anschließend legt **jeder Spieler** die ausgespielten Ausrüstungskarten auf den offenen Ablagestapel. Das Piratenschiff wird wieder auf das Startfeld versetzt.

Beispiel:

Das Piratenschiff kommt im Wikingerdorf an. Alle Spieler wählen gleichzeitig Ausrüstungskarten und legen sie verdeckt vor sich ab. Anschließend decken alle Spieler ihre Karten auf:

- Sonja hat zwei Ausrüstungskarten mit einem Gesamtwert von „2“ vor sich liegen.
- Michael hat eine Ausrüstungskarte mit einem Wert von „3“ gespielt.
- Sebastian hat ebenfalls eine Ausrüstungskarte gelegt, jedoch mit dem Wert „2“.
- Luisa hat drei Ausrüstungskarten mit einem Gesamtwert von „4“ vor sich liegen.



Sonja und Sebastian haben beide ein gleich niedriges Gebot abgegeben. Beide müssen ein Piraten-Plättchen ziehen. Alle Spieler legen anschließend ihre Ausrüstungskarten auf den offenen Ablagestapel und das Piratenschiff wird auf das Startfeld versetzt.

Vorratsstapel aufgebraucht?

Jetzt werden alle Karten des Ablagestapels neu gemischt und als Vorratsstapel verdeckt bereit gestellt. Sollte der seltene Fall eintreten, dass alle Karten vom Vorratsstapel vergeben sind und keine Karten im Ablagestapel sind, habt ihr leider Pech gehabt und könnt beim Würfelsymbol „Karte“ keine Karten ziehen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler eine Schatztruhe würfelt und kein Edelstein mehr im Säckchen liegt.

Die Edelsteine von Seeungeheuer Nessie:

Seeungeheuer Nessie hat während des Spiels Edelsteine gesammelt und gibt sie jetzt dem Spieler, der den höchsten Gesamtwert an Ausrüstungskarten auf der Hand hat.



Achtung:

Haben mehrere Spieler Ausrüstungskarten mit dem höchsten Gesamtwert, erhält jeder dieser Spieler den Wert der Edelsteine.

Jeder Spieler zählt im Anschluss die Werte seiner erbeuteten Edelsteine:

- jeder weiße Edelstein: 3 Punkte 
- jeder grüne Edelstein: 2 Punkte 
- jeder lilafarbene Edelstein: 1 Punkt 

Danach zieht jeder Spieler noch die Minuspunkte seiner Piraten-Plättchen ab. Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt dieses wikingerstarke Abenteuer. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

*Schatztruhe gewürfelt
und kein Edelstein
mehr im Säckchen
= Spielende*

*Spieler mit höchstem
Gesamtwert aller
Handkarten
= Edelsteine von Nessie*

Punktwertung

*die meisten Punkte
= Gewinner*

Der Autor



Wolfgang Dirscherl wurde 1974 in Regensburg geboren. Nach seiner spielerischen Schulzeit absolvierte er eine Ausbildung zum Bankkaufmann und studierte anschließend Betriebswirtschaft. Seit 2003 arbeitet er bei HABA in seinem Traumjob als Spielereakteur. Für HABA hat er neben diesem Spiel bereits eine Vielzahl anderer Spiele entwickelt, z.B. *Die Knoblauch-Vampire*, *Wilde Wikinger*, *Drachenstark* bzw. im Lernspielbereich die Spiele *Piraten-ABC* und *Geometrie-Piraten*. Wolfgang Dirscherl lebt mit seiner Frau Sybille und seinem Sohn Simon in Coburg.

Der Illustrator



Michael Menzel wurde 1975 geboren. Er lebt mit seiner Frau Stefanie und seinem Sohn Johannes in Krefeld. Der Einstieg in die Illustration von Spielen glückte ihm im Jahr 2003. Bis 2007 war er hauptsächlich im Bereich Familien- und Erwachsenenspiele tätig. Von HABA bekam er 2007 erstmals die Möglichkeit, ein Kinderspiel zu illustrieren. Seit dieser schönen und kreativen Zusammenarbeit gehört die Arbeit an Kinderspielen zu seinen Lieblingsaufgaben. Für HABA hat er in den letzten Jahren bereits die Spiele *Kalle Kanalratte*, *Käpt'n Kuck* und *Wilde Wikinger* mit tollen Bildern zum Leben erweckt.

Wild Vikings Loot Bag

An adventurous bidding game for 2 - 5 daring Vikings ages 7 - 99.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustrations: Michael Menzel
Length of the game: 20 - 30 minutes

Full of pride, the wild Vikings return with their loot to the Viking village. Alas! Is that a ship on the horizon? Dangerous pirate Lars and his frightfully dreadful men are approaching, wanting to take the Vikings precious loot. Now the brave Nordic men quickly have to divvy up the treasure and take it to a secure place. Who will be the daring Viking who secures the most valuable treasure?

Contents

- 1 game board
- 1 lake monster 'Nessie'
- 4 ships
- 36 jewels
(12 white, green and purple ones)
- 80 equipment cards
- 15 pirate tiles
- 1 treasure die
- 1 ship die
- 1 little bag
- Set of game instructions



*collect the most
valuable jewels*

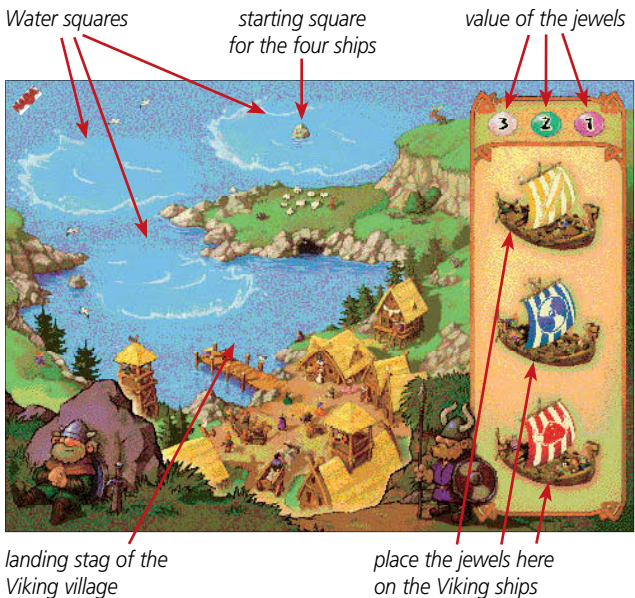
*all ships on
starting square,
jewels into bag,
pull out one jewel
per ship*

Game Idea

Each time a Viking ship returns to the village the treasure load is auctioned off. But only the player who bids the most matching equipment cards will get all the jewels from the ship. Beware: don't bid too many cards as you need some left in your hand to bid in case the dangerous pirate Lars comes to the village or to win the 'Nessie' loot at the end of the game. The aim of the game is to collect the most precious jewels.

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table and put the four ships on the starting square. Put the 36 jewels into the little bag. Then pull three jewels out of the bag and place one on each yellow, blue and red ship shown on the game board. Later on during the game the other jewels will also be placed on the various ships.



*shuffle equipment cards,
deal six cards to every
player, pile pirate tiles
face-down, get Nessie
and dice ready*

Shuffle all the equipment cards and deal them face-down until each player has six; players then pick the cards up. The remaining equipment cards are put face-down in a provision pile next to the game board. Mix the pirates' tiles and then stack them face-down next to the game board. Get Nessie and both dice ready next to the game board.

How to Play

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

Always take a look at the treasure die first. What does it show?

- **The yellow, red or blue treasure chest?**

Pull a jewel out of the bag and place it on the ship of the corresponding color.



- **The grey treasure chest?**

Pull a jewel out of the bag and place it on any viking ship of the game board.



- **The picture of a card?**

One by one, each player takes **two** equipment cards from the provision pile, starting with whoever rolled the die.



Then take a look at the ship die. What does it show?

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

Move the ship of the corresponding color one square towards the landing place of the Viking village.



roll both dice

treasure die:

pull out jewel and place on ship of same color

pull out jewel and place on any ship

*each player:
draw two cards*

ship die:

move ship of same color one square



*move pirate ship
one square*

*move any ship
one square*

*take one jewel from ship
and place on Nessie*

*ship reaches village =
auction of the jewels*

*player places matching
cards in front of him,
subsequent players
increase the bet or pass*

*highest total score =
player gets jewels and
returns cards,
ship on starting square*

*other players take
back their cards*

- **The pirate ship of pirate Lars?**

Move the black pirate ship one square towards the Viking village.



- **The grey ship?**

Move any ship one square towards the Viking village. You can, of course, also move the pirate ship.



- **Lake monster Nessie?**

Take a jewel from any Viking ship and place it on Nessie. If no ship has any jewels loaded on it at that moment, nothing can be placed on Nessie.



A ship reaches the Viking village:

Once a player moves the yellow, red or blue ship to the landing stage of the Viking village, the jewels of this ship are now placed for auction.

This player makes a bid. He places in front of him any number of equipment cards of the matching color and announces their total value. Or he decides not to bid any cards (=pass his turn). Then the next player in a clockwise direction either ups the bid or passes. Then the next player bids and so on, until the last player of the round has made a bid or passed.

Important Viking rules

- Each player may only bid equipment cards once per round; cards must be placed in front of the player
- The tri-colored equipment cards can be used as jokers for any color. There is no limit to the number of jokers played in one round.

The player who bet the highest total value gets all the jewels from that ship. The equipment cards he used for the bid are placed face up on the discard pile. The Viking ship is then returned to the starting square.

The other players take their equipment cards back into their hand.

Example:

The red ship returns back to the village. Sonja places two equipment cards with a total value of "4" in front of her. Michael passes. Sebastian ups the bid to "5" placing one red equipment card and a joker equipment card in front of him. Luisa passes.



Sebastian has bet the highest value and gets the jewels from the red ship. He now places the two equipment cards on the discard pile. The red ship is returned to the starting square. Sonja takes her equipment cards back into her hand.

The pirate ship reaches the Viking village?

If a player moves the pirate ship to the landing stage, Pirate Lars attacks the Viking village. Now all the players play simultaneously:

Each one places at least one or any number of equipment cards face-down in front of him. The color of the equipment card is of no importance. As soon as equipment cards are face-down in front of every player, the cards are turned over and each player announces the total value:

- The player with the lowest total value is held to ransom by Lars. He has to draw the pirate tile from the top of the pile and place it in front of him. The pirate tiles show minus points from "-2" to "-6".
- If various players have bet the same lowest value, all of them have to draw a pirate tile.
- If a player is left without equipment cards, he cannot of course place any in front of him. In this case, this player has the lowest total value.

pirate ship reaches the village:

each player places any number of cards in front of him, turn over cards simultaneously

player with lowest total value = draw pirate tile

all cards on discard pile

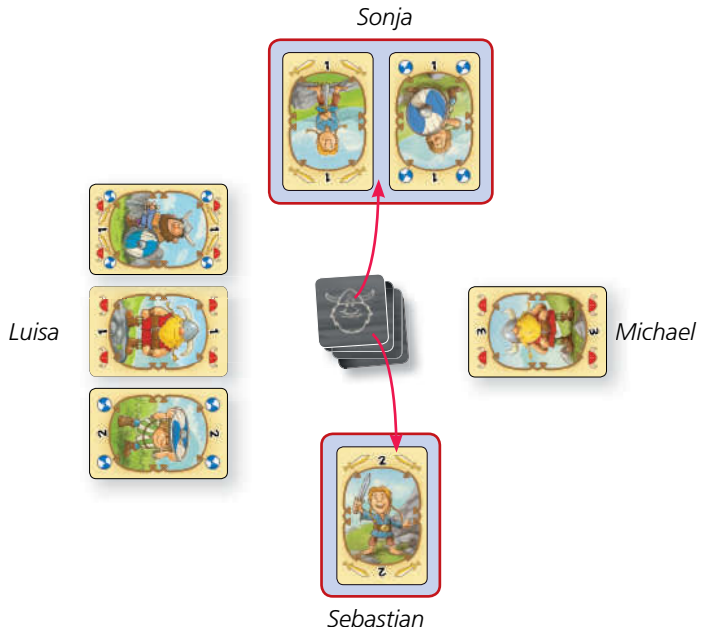
- If in the rare instance that there are not sufficient pirate tiles left or all the tiles have already been distributed, the player or players were very lucky as they don't have to draw a pirate tile!

Then **all players** place the equipment cards they used for the bid on the discard pile. The pirate ship is returned to the starting square.

Example:

The pirate ship reaches the Viking village. All players simultaneously choose equipment cards and place them face-down in front of them. Then they turn over the cards.

- *Sonja has two equipment cards with a total value of "2" in front of her.*
- *Michael has played an equipment card with the value of "3".*
- *Sebastian has also played one equipment card, but with a value of "2".*
- *In front of Luisa there are three equipment cards with a total value of "4".*



Both, Sonja and Sebastian have made the lowest bid, so they both have to draw a pirate tile.

Then all players have to return the equipment cards they used for the bid to the discard pile and the pirate ship is returned to the starting square.



Provision pile used up?

Now the discard pile is shuffled and placed face-down as the new provision pile. In very few occasions it may happen that all the cards of the provision pile have been used up and the discard pile is empty. Unlucky for you, in this case you can't draw a card when the die shows the equipment symbol.

End of the Game

The game ends as soon as a player has rolled the treasure chest and not one jewel is left in the bag.

The jewels of the lake monster Nessie:

During the game, lake monster Nessie collects jewels. At the end of the game Nessie now hands them out to the player with the highest total value of cards still left in his hand.



Watch out:

If various players have the highest score, the total value of Nessie's jewels is given to each of these players.

Then all players count the values of the jewels they have collected:

each white jewel: 3 points



each green jewel: 2 points



each purple jewel: 1 point



Each player then subtracts from his score the minus points from their pirate tiles. Whoever has the most points wins this great Vikings' adventure. In case of a draw there are various winners.

*treasure chest rolled
and no jewel left in bag
= end of game*

*player with highest total
value of cards in his hand
= receives Nessie's jewels*

scoring

*most points
= winner*

The author



Wolfgang Dirscherl was born 1974 in Regensburg (Germany). Once his playful school days were over he completed training as a banker before studying business economics. Since 2004 he has worked in his dream job as games' editor for HABA. Apart from this game, he already has designed many other games for HABA, for example *The Garlic Vampires*, *Wild Vikings*, *Fiery Dragons* as well as the educational games *Pirates' ABC* and *Geometry Pirates*. Wolfgang Dirscherl lives with his wife Sybille and with his son Simon in Coburg.

The illustrator



Michael Menzel was born in 1974. He lives with his wife Stefanie and his son Johannes in Krefeld. In 2003 he had a lucky strike when he started illustrating games. Up until 2007 he had mainly illustrated family games and games for adults. HABA in 2007, however, offered him the possibility to illustrate a children game and ever since that wonderful and inspiring cooperation, working on children games has become one of his favorite activities. In the last years he has already inspired various HABA-games with his great illustrations, such as *Raggedy Rat Rascal*, *Capt'n Look* and *Wild Vikings*.

Le butin des redoutables Vikings

Un jeu d'enchères et d'aventures pour 2 à 5 vaillants Vikings de 7 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Michael Menzel
Durée de la partie : 20 à 30 minutes

Les redoutables Vikings rentrent au village, tout fiers avec leur énorme butin. Mais, sapristi, quel est ce bateau qu'ils aperçoivent à l'horizon ? Le dangereux pirate Filou et sa terrible bande se dirigent vers le village pour leur reprendre le butin. Ces derniers doivent maintenant vite partager les trésors et les mettre en lieu sûr. A la fin, quel vaillant Viking aura le butin le plus précieux ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 monstre marin Nessie
- 4 bateaux
- 36 pierres précieuses
(12 blanches, 12 vertes et 12 violettes)
- 80 cartes d'armures
- 15 plaquettes de pirates
- 1 dé aux symboles « trésors »
- 1 dé aux symboles « bateaux »
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu



*recupérer les pierres
les plus précieuses*

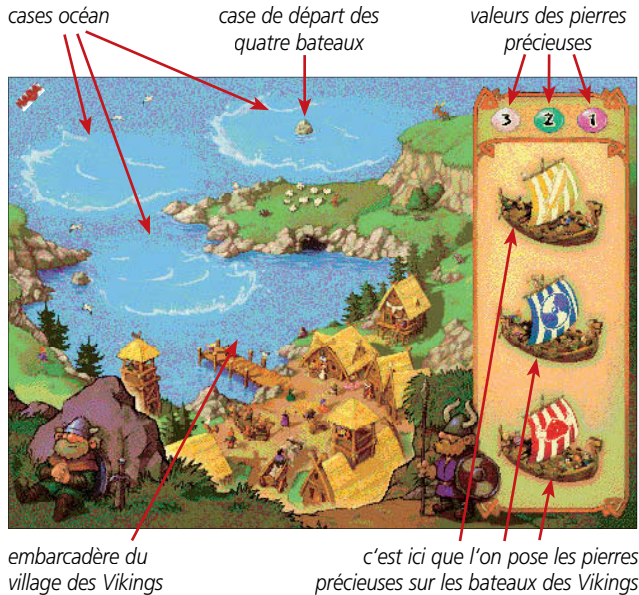
*mettre tous les bateaux
sur la case de départ,
les pierres précieuses
dans le sac,
tirer une pierre
précieuse par bateau*

Idée

A chaque fois qu'un bateau de Viking revient au village, les trésors embarqués sont mis aux enchères. Seul celui qui mise le plus de cartes d'armures correspondantes obtient toutes les pierres précieuses de ce bateau. Mais attention à ne pas miser trop de cartes, car si le dangereux pirate Filou arrive au village ou si le butin de Nessie est partagé à la fin, il faut avoir encore suffisamment de cartes dans son jeu. Le but du jeu est de posséder les pierres les plus précieuses à la fin de la partie.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre les quatre bateaux sur la case de départ. Mettre les 36 pierres précieuses dans le sac. Ensuite tirer trois pierres précieuses et en poser respectivement une sur chacun des trois bateaux illustrés sur le plateau de jeu. Les autres pierres précieuses y seront également posées plus tard au cours de la partie.



*mélanger les cartes d'armures,
distribuer six cartes par joueur,
empiler les plaquettes de pirates,
faces cachées,
préparer Nessie et les dés*

Mélanger toutes les cartes d'armures et en distribuer six, faces cachées, à chaque joueur qui les tiendra dans sa main. Empiler les cartes d'armures restantes, faces cachées, à côté du plateau de jeu. Mélanger les plaquettes de pirates et les empiler également, faces cachées, à côté du plateau de jeu. Préparer Nessie et les deux dés.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme les Vikings étaient un peuple très redoutable, celui qui a le regard le plus terrible commence à jouer en premier. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance les deux dés.

En premier, on regarde toujours ce qu'indique le dé des trésors. Sur quelle face est-il tombé?

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

Tire une pierre précieuse du sac et pose-la sur le bateau de Viking correspondant.



- **Le coffre gris ?**

Tire une pierre précieuse du sac et pose-la sur n'importe quel bateau.



- **La carte ?**

Chacun à son tour, en commençant par le joueur qui a démarré la partie, chaque joueur tire **deux** cartes d'armures de la pile de pioche.



Ensuite, on regarde ce qu'indique le dé des bateaux. Sur quelle face est-il tombé ?

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

Avance le bateau de la couleur correspondante d'une case en direction de l'embarcadere du village.



lancer les deux dés

dé-trésors :

tirer une pierre précieuse et la poser sur le bateau indiqué par le dé

chaque joueur tire deux cartes

dé-bateaux :

avancer d'une case le bateau indiqué par le dé



avancer le bateau de pirates d'une case

avancer n'importe quel bateau d'une case

poser une pierre précieuse du bateau sur Nessie

le bateau arrive au village = mise aux enchères des pierres précieuses

le joueur pose des cartes correspondantes devant lui, les joueurs suivants augmentent les enchères ou passent

la valeur la plus élevée = le joueur récupère les pierres précieuses et redonne ses cartes, bateau sur case de départ, les autres joueurs reprennent leurs cartes

• **Le bateau du pirate Filou ?**

Avance le bateau noir du pirate d'une case en direction du village des Vikings.



• **Le bateau gris ?**

Avance le bateau de ton choix d'une case en direction du village des Vikings. Tu as bien sûr le droit d'avancer aussi le bateau du pirate.



• **Nessie, le monstre marin ?**

Prends une pierre précieuse d'un des bateaux de Vikings et pose-la sur Nessie. S'il n'y a aucune pierre précieuse sur les bateaux, il ne se passe rien.



Un bateau arrive au village des Vikings ?

Quand un joueur amène le bateau jaune, rouge ou bleu à l'embarcadère, les pierres précieuses de ce bateau sont alors mises aux enchères.

Ce joueur fait une offre : il pose un nombre quelconque de cartes d'armures de la couleur correspondante devant lui et annonce la valeur totale de ses cartes. Il peut aussi ne pas faire d'offre, c'est-à-dire passer. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de faire une offre. Il peut faire monter les enchères ou également passer. On continue de cette façon jusqu'à ce que le dernier joueur ait fait ses enchères ou passé.

Règles imposées par les Vikings :

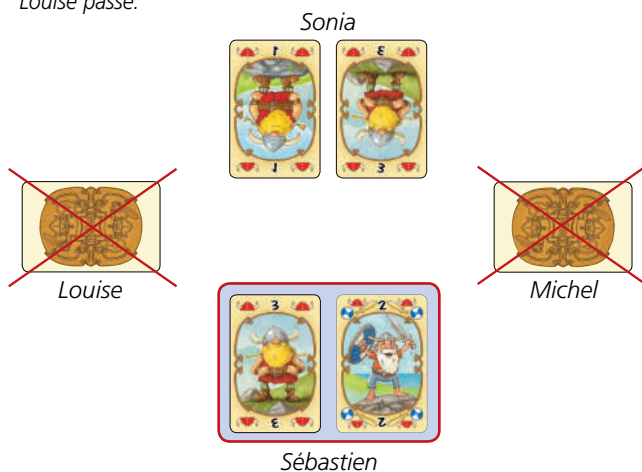
- Chaque joueur ne fait qu'une seule offre de cartes d'armures par tour.
- Les cartes d'armures de trois couleurs peuvent être jouées comme joker pour n'importe quelle couleur. On peut poser autant de jokers que l'on veut par tour.

Le joueur qui a fait l'offre la plus élevée ramasse toutes les pierres précieuses de ce bateau et pose les cartes d'armures qu'il misées en une pile de dépôt, faces visibles, au milieu de la table. Le bateau de Vikings est ensuite remis sur la case de départ.

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

Exemple :

Le bateau rouge revient au village des Vikings. Sonia pose deux cartes d'armures rouges devant elle, dont la valeur totale est de « 4 ». Michel passe. Sébastien augmente les enchères à « 5 » en posant une carte d'armure rouge et une carte d'armure joker. Louise passe.



Sébastien a donc fait l'offre la plus élevée et remporte ainsi les pierres précieuses posées sur le bateau rouge. Il pose ses deux cartes d'armures sur la pile de dépôt. Le bateau rouge est remis sur la case de départ.

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

Le bateau des pirates arrive au village des Vikings ?

Quand un joueur amène le bateau des pirates à l'embarcadère, le pirate Filou assaille le village. Tous les joueurs jouent alors en même temps.

Chacun pose au moins une carte d'armure ou plus devant lui, face(s) cachée(s). La couleur des cartes d'armures n'a pas d'importance. Une fois que les cartes d'armures sont posées devant chaque joueur, elles sont retournées et chaque joueur annonce leur valeur respective.

- Le joueur qui a proposé la plus petite valeur est attaqué par Filou. Il prend la plaquette de pirate posée en haut de la pile et la met devant lui. Sur les plaquettes de pirates, il y a des chiffres négatifs de « -2 » à « -6 ».
- Si plusieurs joueurs ont fait une offre basse qui a la même valeur, chacun d'eux doit prendre une plaquette de pirate.
- Si un joueur n'a plus de cartes d'armures, il ne peut donc plus en poser et c'est lui qui a alors la valeur la plus petite.

bateau de pirates
au village :

chacun pose un nombre
quelconque de cartes
devant lui, faces cachées,
retourner les cartes en
même temps

joueur ayant la plus
petite valeur = prendre
une plaquette de pirate

toutes les cartes jouées
sont posées sur la
pile de dépôt

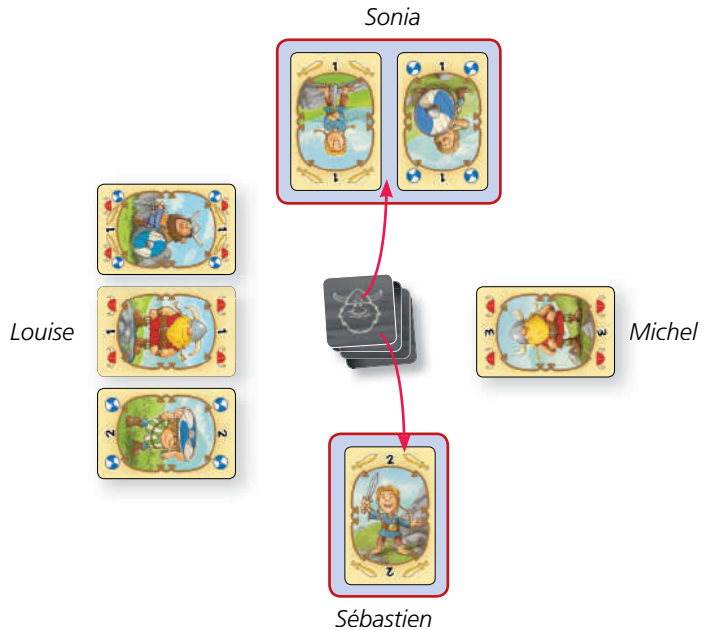
- S'il n'y a plus suffisamment de plaquettes de pirate ou si elles ont été toutes distribuées (ce qui sera rarement le cas !), le(s) joueur(s) a (ont) beaucoup de chance et il(s) ne doit (doivent) donc pas en prendre !

Ensuite, **tous les joueurs** remettent leurs cartes d'armures mises sur la pile de dépôt, faces visibles. Le bateau de pirates est remis sur la case de départ.

Exemple :

Le bateau de pirates arrive au village des Vikings. Tous les joueurs choisissent en même temps des cartes d'armures, les posent devant eux, faces cachées, et les retournent ensuite :

- Sonia a deux cartes d'armures dont la valeur totale est « 2 ».
- Michel a posé une carte d'armure valant « 3 ».
- Sébastien a posé aussi une carte d'armure qui vaut « 2 ».
- Louise a posé trois cartes d'armures pour une valeur totale « 4 ».



Sonia et Sébastien ont tous les deux l'offre la plus basse. Ils doivent donc prendre tous les deux une plaquette de pirate. Ensuite, tous les joueurs remettent leurs cartes jouées sur la pile de dépôt, faces visibles, et le bateau de pirates est remis sur la case de départ.

La pile de pioche est épuisée ?

Toutes les cartes de la pile de dépôt sont alors mélangées et posées comme pile de pioche, faces cachées.

Si toutes les cartes de la pile de pioche ont été distribuées et s'il n'y a plus de cartes dans la pile de dépôt (ce qui sera rarement le cas !), pas de chance, vous ne pouvez plus prendre de cartes lorsque le dé tombe sur le symbole « carte ».

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur obtient le symbole du coffre en lançant les dés et qu'il n'y a plus de pierres précieuses dans le sac.

Les pierres précieuses du monstre marin Nessie :

Le monstre marin Nessie a récupéré des pierres précieuses pendant la partie et les donne alors au joueur qui a la valeur la plus élevée en cartes d'armure dans son jeu.



Attention :

si plusieurs joueurs ont la même valeur élevée de carte, les points rapportés avec les pierres précieuses de Nessie sont alors comptés. Chaque joueur additionne ces points à ceux qu'il a déjà.

Chaque joueur compte alors les points rapportés par les pierres précieuses gagnées :

chaque pierre précieuse blanche : 3 points



chaque pierre précieuse verte : 2 points



chaque pierre précieuse violette : 1 point



Chaque joueur soustrait de ce nombre de points les points négatifs de ses plaquettes de pirate. Celui qui a alors le plus de points gagne cette aventure au pays des Vikings. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

toutes les cartes jouées sont posées sur la pile de dépôt

dé indiquant le coffre et plus de pierres précieuses dans le sac = fin de la partie

joueur ayant la plus grande valeur dans son jeu = pierres précieuses de Nessie

compter les points

le plus de points = gagnant

L'auteur



Wolfgang Dirscherl est né en 1974 à Ratisbonne. Après une scolarité enjouée, il suivit une formation d'employé de banque et fit ensuite des études d'économie. Il a rejoint la société HABA en 2003 et y travaille comme rédacteur de jeux, son métier de rêve. Outre ce jeu, il en a créé de nombreux autres, par exemple : *Les vampires croqueurs d'ail*, *Les redoutables Vikings*, *Fort comme un dragon*, ainsi que des jeux éducatifs, tels que *L'alphabet des pirates* et *Pirates « as de la géométrie »*.

Wolfgang Dirscherl vit à Cobourg (Allemagne) avec sa femme Sybille et son fils Simon.

FRANÇAIS

L'illustrateur



Michael Menzel est né en 1975. Il vit à Krefeld avec sa femme et son fils Johannes. Il a débuté sa carrière d'illustrateur de jeux en 2003. Auparavant et jusqu'en 2007, son travail était principalement axé sur les jeux pour la famille et pour adultes. En 2007, HABA lui a proposé pour la première fois d'illustrer un jeu pour enfants. Depuis lors, c'est son activité préférée. Pour HABA, il a illustré *Raoul le rat d'égouts*, *Capitaine Longue-vue* et *Redoutables Vikings*.

Woeste Vikingen op rooftocht

Een avontuurlijk veilingspel voor 2 - 5 dappere Vikingen van 7 - 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl
Illustraties: Michael Menzel
Speelduur: 20 - 30 Minuten

De woeste Vikingen keren trots met hun rijke buit naar het Vikingdorp terug. Maar lieve help, wat is dat voor een schip aan de horizon? De gevaarlijke piraat Lars met zijn angstwekkende bemanning komen eraan om de woeste Vikingen hun buit weer afhandig te maken. Nu gaat het erom dat alle dappere Noormannen snel de buitgemaakte schatten verdelen en in veiligheid brengen. Welke dappere Viking heeft uiteindelijk de waardevolste buit te pakken?

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 zeemonster Nessie
- 4 schepen
- 36 edelstenen
(steeds 12 witte, groene en paarse)
- 80 wapenrustingskaarten
- 15 piratenkaartje
- 1 schatdobbelsteen
- 1 schipdobbelsteen
- 1 zakje spelregels



de waardevolste edelstenen verzamelen

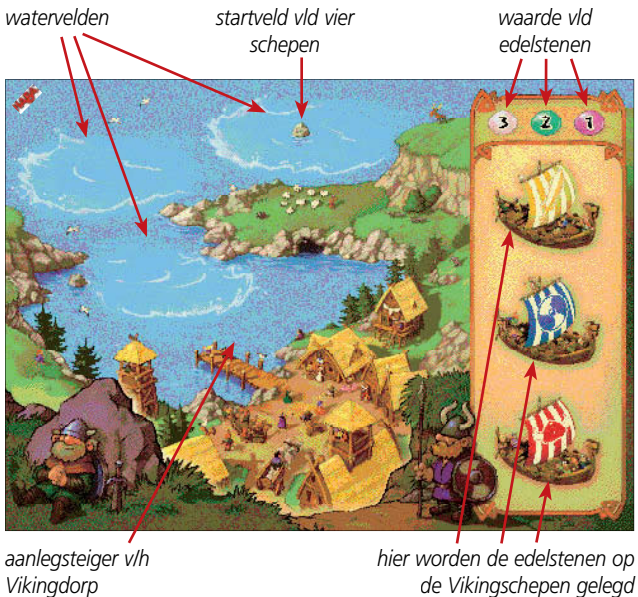
alle schepen op het startveld, edelstenen in het zakje, per schip een edelsteen pakken

Spelidee

Telkens wanneer een Vikingschip terug naar het dorp keert, worden de meegenomen schatten geveild. Alleen wie nu de meeste bijpassende wapenrustingskaarten biedt, krijgt alle edelstenen van dit schip. Maar wees voorzichtig en bied niet te veel kaarten. Want als de gevaarlijke piraat Lars het dorp bereikt of aan het eind Nessies buit verdeeld wordt, moet je nog genoeg kaarten in je hand hebben. Het doel van het spel is om uiteindelijk de waardevolste edelstenen te bezitten.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel en zet de vier schepen op het startveld. Doe de 36 edelstenen in het zakje. Vervolgens halen jullie er drie edelstenen uit en leggen er één op iedere afbeelding van het gele, blauwe en rode schip op het speelbord. Hier worden later ook alle andere edelstenen neergelegd.



wapenrustingskaarten schudden, iedere speler zes kaarten geven, piratenkaartjes verdekt op een stapel, Nessie en dobbelstenen klaarleggen

Schud alle wapenrustingskaarten en geef aan iedere speler zes verdekte kaarten in zijn/haar hand. De overige wapenrustingskaarten leggen jullie verdekt als voorraadstapel naast het speelbord. Schud de piratenkaartjes en leg ze ook op een verdekte stapel naast het speelbord. Leg Nessie en de beide dobbelstenen klaar.

Spelverloop

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

Als eerste wordt altijd de schatdobbelsesteen bekeken. Wat is erop te zien?

- **De gele, rode of blauwe schatkist?**

Haal een edelsteen uit het zakje en leg het op het Vikingschip van dezelfde kleur.



- **De grijze schatkist?**

Haal een edelsteen uit het zakje en leg hem op een Vikingschip naar keuze.



- **De kaart?**

Om de beurt, te beginnen bij de speler die heeft gegooid, mag iedere speler **twee** wapenrustingskaarten van de voorraadstapel pakken.



Daarna bekijken jullie de schipdobbelsesteen. Wat is erop te zien?

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

Zet het schip van de overeenkomstige kleur een veld in de richting van de aanlegsteiger van het Vikingdorp vooruit.



beide dobbelstenen gooien

schatdobbelsesteen:

edelsteen pakken en op het gegooid schip leggen

iedere speler: twee kaarten pakken

schipdobbelsesteen:

gegooid schip één veld vooruit

*piratenschip één
veld vooruit*

*schip naar keuze
één veld vooruit*

*een edelsteen v/h schip
op Nessie leggen*

*schip bereikt het dorp
= veiling v/d edelstenen*

*speler die gegooid
heeft legt bijpassende
kaarten voor zich neer,
volgende spelers
bieden hoger of passen*

*hoogste gezamenlijke
waarde = speler krijgt
edelstenen en geeft
kaarten af,
schip op startveld*

*medespelers pakken
kaarten terug*

• **Het piratenschip van piraat Lars?**

Zet het zwarte piratenschip één veld in de richting van het Vikingdorp vooruit.



• **Het grijze schip?**

Zet een schip naar keuze één veld in de richting van het Vikingdorp vooruit. Natuurlijk mag je ook het piratenschip vooruitzetten.



• **Nessie het zeemonster?**

Pak een edelsteen van een Vikingschip naar keuze en leg hem op Nessie. Als nog geen enkel schip een edelsteen aan boord heeft, kan je er ook geen op Nessie neerleggen.



Bereikt een schip het Vikingdorp?

Als een speler een geel, rood of blauw schip bij de aanlegsteiger neerzet, worden vervolgens de edelstenen van dit schip geveld.

De speler doet een bod. Hiervoor legt hij/zij een aantal kaarten naar keuze van de bijpassend gekleurde wapenrustingskaarten voor zich op de tafel en noemt hun gezamenlijke waarde. Of de speler kiest ervoor om geen kaarten te bieden (= passen). Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt. Deze kan het bod naar keuze verhogen of passen. Daarna biedt de volgende speler enz. tot de laatste speler het bod verhoogd heeft of gepast heeft.

Belangrijke Vikingregels

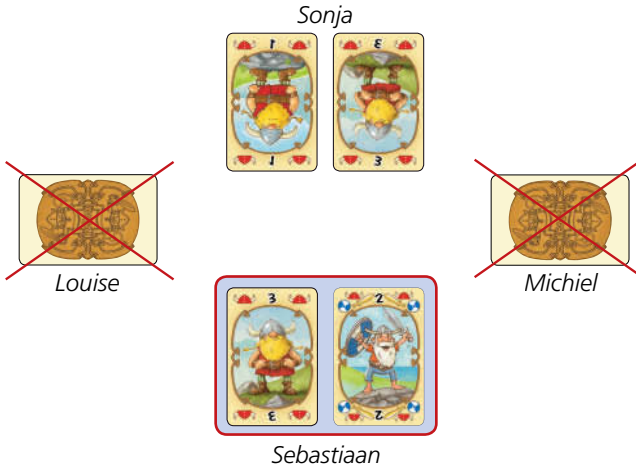
- Iedere speler mag per ronde maar één keer wapenrustingskaarten inzetten en voor zich neerleggen.
- De driekleurige wapenrustingskaarten kunnen als joker voor elke willekeurige kleur worden gebruikt. Gedurende een ronde mag een onbepaald aantal jokers worden uitgespeeld.

De speler die de hoogste totale waarde heeft geboden, mag alle edelstenen van het schip van het speelbord pakken en legt de wapenrustingskaarten die hij/zij heeft ingezet open op een aflegstapel in het midden van de tafel. Het Vikingschip wordt vervolgens op het startveld teruggezet.

De overige medespelers nemen hun uitgespeelde wapenrustingskaarten weer in hun hand.

Voorbeeld:

Sonja legt twee rode wapenrustingskaarten met een gezamenlijke waarde van „4“ voor zich neer. Michiel past. Sebastiaan verhoogt de inzet tot „5“: hij legt een rode wapenrustingskaart en een jokerwapenrustingskaart voor zich neer. Louise past.



Sebastiaan heeft dus het hoogste bod gedaan en krijgt de edelstenen van het rode schip. Hij legt zijn twee wapenrustingskaarten op de aflegstapel. Het rode schip wordt op het startveld teruggezet. Sonja pakt haar neergelegde wapenrustingskaarten terug in haar hand.

Bereikt het piratenschip het Vikingdorp?

Zet een speler het piratenschip naast de aanlegsteiger, dan overvalt piraat Lars het dorp. Alle spelers zijn nu tegelijk aan de beurt:

Iedere speler legt ten minste één of meer wapenrustingskaarten verdekt voor zich neer. Hierbij maakt het niet uit welke kleur de wapenrustingskaarten hebben. Als iedere speler zijn/haar kaarten verdekt op de tafel heeft gelegd, worden de kaarten omgedraaid en noemt iedere speler de gezamenlijke waarde van zijn/haar kaarten:

- De speler die de laagste waarde heeft geboden, wordt door Lars overvallen. Hij/zij moet het bovenste piratenkaartje pakken en voor zich neerleggen. Op het piratenplaatje staan minpunten van „- 2“ tot „- 6“.
- Als verschillende spelers tegelijk het laagste bod hebben gedaan, moeten al deze spelers een piratenkaartje pakken.
- Als een speler geen wapenrustingskaarten meer heeft, kan hij/zij natuurlijk ook geen kaart neerleggen. In dit geval heeft deze speler altijd het laagste bod gedaan.

piratenschip bereikt het dorp:

iedereen legt verdekt een aantal kaarten naar keuze voor zich, kaarten tegelijk omdraaien

speler met de laagste gezamenlijke waarde = piratenkaartje pakken

alle uitgespeelde
kaarten op een
aflegstapel

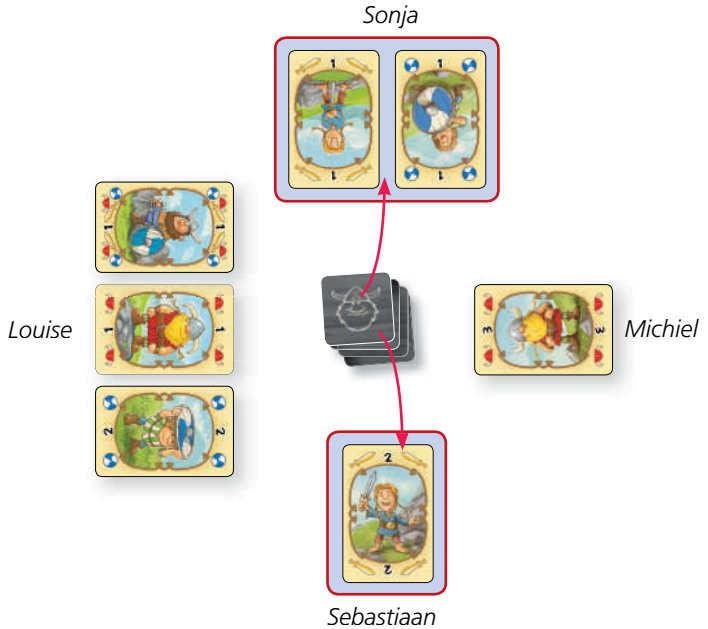
- Als zich het onwaarschijnlijke geval voordoet dat er niet genoeg piratenkaartjes meer zijn of ze allemaal al zijn uitgedeeld, dan heeft de speler of hebben de spelers heel erg geboft en hoeven ze geen piratenkaartje te pakken!

Vervolgens leggen **alle spelers** hun uitgespeelde wapenrustingskaarten op de open aflegstapel. Het piratenschip wordt op het startveld teruggezet.

Voorbeeld:

Het piratenschip bereikt het Vikingdorp. Alle spelers kiezen tegelijk een aantal wapenrustingskaarten uit en leggen ze verdekt voor zich neer. Vervolgens draaien alle spelers hun kaarten om:

- Sonja heeft twee wapenrustingskaarten met een gezamenlijke waarde van „2” voor zich liggen.
- Michiel heeft één wapenrustingskaart uitgespeeld die „3” waard is.
- Sebastiaan heeft eveneens één wapenrustingskaart neergelegd maar met de waarde „2”.
- Louise heeft drie wapenrustingskaarten met een gezamenlijke waarde van „4” voor zich liggen.



Sonja en Sebastiaan hebben allebei hetzelfde laagste bod gedaan. Ze moeten allebei een piratenkaartje pakken. Vervolgens leggen alle spelers hun uitgespeelde wapenrustingskaarten op de open aflegstapel. Het piratenschip wordt op het startveld teruggezet.

Voorraadstapel opgebruikt?

Nu worden alle kaarten van de aflegstapel opnieuw geschud en verdekt als voorraadstapel klaargelegd.

Als zich het onwaarschijnlijke geval voordoet dat alle kaarten van de voorraadstapel zijn uitgedeeld en er geen kaarten meer op de aflegstapel liggen, hebben jullie pech gehad en kunnen geen kaarten pakken als de „kaart“ wordt gegooid.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers een schatkist gooit en er geen edelsteen meer in het zakje zit.

De edelstenen van het zeemonster Nessie:

Zeemonster Nessie heeft gedurende het spel edelstenen verzameld en geeft ze nu aan de speler die de hoogste totale waarde aan wapenrustingskaarten in zijn/haar hand heeft.



Opgelet:

als meerdere spelers de hoogste totale waarde hebben behaald, worden eerst de punten van Nessies edelstenen vastgesteld. Deze puntenwaarde mogen deze spelers ieder bij hun eigen behaalde edelstenen optellen.

Iedere speler berekent vervolgens de waarde van zijn/haar buitgemaakte edelstenen:

iedere witte edelsteen:	3 punten	
iedere groene edelsteen:	2 punten	
iedere paarse edelsteen:	1 punten	

Van dit puntenaantal trekt iedere speler nog de minpunten van zijn/haar piratenkaartjes af. Wie nu de meeste punten heeft, wint dit Vikingensterke avontuur. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

*schatkist gegooid
en geen edelsteen
meer in het zakje
= einde v/h spel*

*speler met hoogste
gezamenlijke waarde
aan kaarten in de hand
= edelstenen van Nessie*

punten tellen:

*de meeste punten
= winnaar*

De auteur



Wolfgang Dirscherl werd in 1974 in Regensburg (Duitsland) geboren. Na zijn speelse schooljaren volgde hij een opleiding als bankemployé en studeerde vervolgens bedrijfseconomie. Sinds 2003 werkt hij bij HABA in zijn droomjob als spellenredacteur. Voor HABA heeft hij naast dit spel al een groot aantal andere spellen ontworpen, bv. *De knoflookvampieren*, *Wilde vikingen*, *Sterk als een draak* en op het gebied van leerspellen de spellen *Piraten-abc* en *Geometriepiraten*.

Wolfgang Dirscherl woont met zijn vrouw Sybille en zijn zoon Simon in Coburg.

Der Illustructor



Michael Menzel werd in 1975 geboren. Hij woont met zijn vrouw Stefanie en zijn zoon Johannes in Krefeld. Vanaf 2003 is hij begonnen met het illustreren van spellen. Tot 2007 was hij voornamelijk werkzaam op het gebied van familiespellen en spellen voor volwassenen. Bij HABA kreeg hij in 2007 voor het eerst de mogelijkheid om een kinderspel te illustreren. Sinds deze prettige en creatieve samenwerking behoort het werken aan kinderspellen tot zijn lievelingsopdrachten. Voor HABA heeft hij tijdens de afgelopen jaren al de spellen *Rinus Rioolrat*, *Kapitein Kijker* en *Wilde Vikingen* met vrolijke tekeningen tot leven gewekt.

Los feroces vikingos hacen su agosto

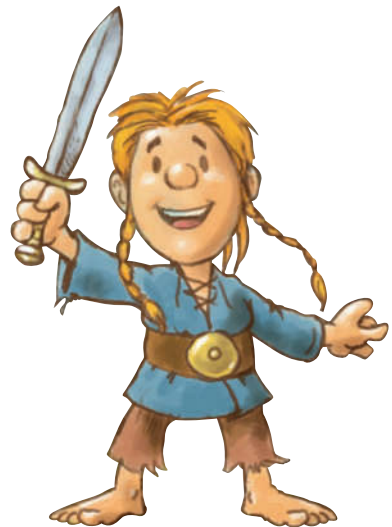
Un aventurero juego de subastas para 2 - 5 intrépidos vikingos de 7 a 99 años.

Idea del juego: Wolfgang Dirscherl
Ilustraciones: Michael Menzel
Duración de una partida: 20 - 30 minutos

Los feroces vikingos regresan orgullosos con su enorme botín a la aldea vikinga. Pero, ¡oh, maldición! ¿Qué nave es aquella que se divisa en el horizonte? El peligroso pirata Larson y sus furibundos y temibles hombres vienen a quitarles su botín a los feroces vikingos. Lo importante ahora para nuestros valientes hombres del norte es repartir los tesoros obtenidos y ponerlos a buen recaudo. ¿Qué intrépido vikingo conseguirá al final el botín más valioso?

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 1 Nessie, el monstruo marino
- 4 naves
- 36 piedras preciosas
(blancas, verdes y de color lila, 12 de cada)
- 80 cartas «equipamiento»
- 15 cartoncitos de piratas
- 1 dado de tesoros
- 1 dado de naves
- 1 saquito
- instrucciones del juego



ESPAÑOL

El juego

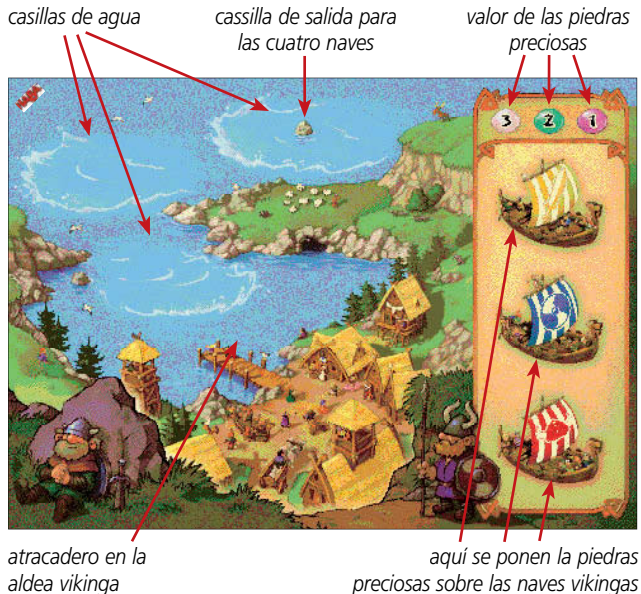
Cada vez que llega una nave vikinga a la aldea se subastan los tesoros que carga. Pero sólo recibirá todas las piedras preciosas de esa nave el jugador que ofrezca las mejores cartas de equipamiento. Pero ¡cuidado! No ofrezcáis demasiadas cartas. Y es que cuando el peligroso pirata Larson arribe a la aldea o cuando se reparta el botín de Nessie, deberíais seguir teniendo suficientes cartas en la mano para el último recuento. La meta del juego es poseer al final de la partida el mayor número de piedras preciosas.

*reunir las valiosas
piedras preciosas*

Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa y colocad las cuatro naves en las casillas de salida. Introducid las 36 piedras preciosas en el saquito. A continuación sacad de él tres piedras preciosas y colocad una sobre el barco amarillo dibujado, otra sobre el azul y la tercera sobre el rojo. Ése es el lugar al que irán a parar después todas las demás piedras preciosas.

*todas las naves a la
casilla de salida,
piedras preciosas en
el saquito, extraer una
piedra preciosa para
cada nave*



*barajar las cartas de
equipamiento, repartir
seis cartas a cada
jugador, una pila boca
abajo de los cartoncitos
de piratas, preparados
Nessie y los dados*

Barajad las cartas de equipamiento y repartid seis cartas boca abajo a cada jugador. Las restantes cartas formarán un mazo de cartas boca abajo junto al tablero de juego. Mezclad los cartoncitos de piratas y ponedlos también boca abajo en una pila junto al tablero de juego. Tened a Nessie y los dos dados preparados.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Como los vikingos fueron un pueblo tan guerrero, comenzará el jugador con la mirada más guerrera. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando los dos dados.

Siempre se toma en cuenta primero lo que sale en el dado de los tesoros. ¿Qué es lo que se ve en él?

- **¿El arca de los tesoros amarilla, roja o azul?**

Saca una piedra preciosa del saquito y ponla en la nave vikinga del color correspondiente.



- **¿El arca de los tesoros gris?**

Saca una piedra preciosa del saquito y ponla en una nave vikinga cualquiera



- **¿Un naipe?**

Por turnos, comenzando por el jugador que ha tirado los dados, cada jugador debe coger **dos** cartas de equipamiento del mazo.



A continuación miráis lo que muestra el dado de las naves. ¿Qué se ve en él?

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

Mueve la nave del color correspondiente una casilla en dirección al atracadero de la aldea vikinga.



tirar los dos dados

dado de los tesoros:

extraer piedra preciosa y poner sobre la nave del color del dado

*cada jugador:
coger dos cartas*

dado de las naves:

avanzar una casilla la nave que sale en el dado

*avanzar una casilla
el barco pirata*

*avanzar una casilla
una nave cualquiera*

*poner una piedra
preciosa de una nave
a Nessie*

*nave que arriba a la
aldea = subasta de las
piedras preciosas*

*quien ha tirado los
dados ofrece las cartas
correspondientes,
los jugadores
siguientes superan la
oferta o pasan*

*mayor suma total =
jugador recibe las
piedras preciosas y
entrega cartas, nave en
la casilla de salida*

*compañeros de juego
recogen sus cartas*

• **¿El barco del pirata Larson?**

Mueve el barco negro de los piratas una casilla en dirección a la aldea vikinga.



• **¿La nave gris?**

Mueve una nave cualquiera en dirección a la aldea vikinga. También puedes mover el barco de los piratas si lo deseas así.



• **¿Nessie, el monstruo marino?**

Coge una piedra preciosa de una nave vikinga cualquiera y pónsela a Nessie. Está claro que si ninguna de las naves ha cargado todavía alguna piedra preciosa, no podrás ponerle ninguna a Nessie.



¿Qué pasa cuando llega una nave a la aldea vikinga?

Si un jugador arriba con una nave amarilla, roja o azul al atracadero, se procede entonces a subastar las piedras preciosas que contiene esa nave.

El jugador hace una oferta. Para ello pone un número cualquiera de cartas propias de equipamiento sobre la mesa y pronuncia su suma. O puede decidirse por no ofrecer ninguna carta (= pasar). A continuación es el turno del jugador siguiente en el sentido de las agujas del reloj. Éste puede aumentar la oferta a su voluntad o puede también pasar. Después hace su oferta el siguiente jugador y así se continúa hasta que todos los jugadores hayan aumentado la oferta o hayan pasado.

Importantes reglas vikingas

- A cada jugador sólo se le permite ofrecer cartas de equipamiento una sola vez en cada ronda.
- Las cartas de equipamiento tricolores pueden servir de comodines para cualquier color. En cada ronda se puede jugar el número de comodines que uno quiera.

El jugador que haya ofrecido la suma más elevada, podrá coger todas las piedras preciosas de esa nave y a su vez colocará las cartas de equipamiento en el centro de la mesa formando un mazo de cartas descubiertas. A continuación se volverá a colocar la nave vikinga en la casilla de salida.

Los compañeros de juego recogerán de nuevo las cartas de equipamiento jugadas.

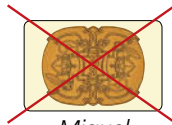
Ejemplo:

La nave roja regresa a la aldea vikinga. Sonia ofrece dos cartas rojas de equipamiento por una suma total de «4». Miguel pasa. Víctor aumenta el valor total a «5»: ofrece una carta de equipamiento roja y una carta comodín. Luisa pasa.

Sonia



Luisa



Miguel



Víctor

Víctor será por consiguiente el que ha hecho la mayor oferta y recibirá las piedras preciosas de la nave roja. Colocará sus dos cartas de equipamiento en el mazo destapado. La nave roja se volverá a colocar en la casilla de salida. Sonia recoge sus cartas de equipamiento.

¿Qué pasa cuando llega el barco pirata a la aldea vikinga?

Cuando un jugador hace arribar el barco pirata al atracadero, el pirata Larson atacará entonces la aldea vikinga. Todos los jugadores jugarán ahora a la vez:

Cada uno pondrá delante de él y boca abajo una carta de equipamiento como mínimo o las que quiera. El color de las cartas de equipamiento no importa ahora. Una vez que todos los jugadores hayan puesto delante sus cartas de equipamiento, se dará la vuelta a las cartas y cada jugador dirá en voz alta la suma total:

- El jugador que haya ofrecido la suma más baja será saqueado por el pirata Larson. Tomará el primer cartoncito pirata y se lo colocará delante. En los cartoncitos piratas hay puntos negativos desde «- 2» hasta «- 6».
- Si son varios los jugadores con la misma suma más baja, cada uno de estos jugadores tendrá que coger un cartoncito pirata.
- Si un jugador se ha quedado sin cartas de equipamiento, tampoco podrá ponerse delante ninguna carta. En ese caso será este jugador el que haya ofrecido la suma más baja.

arriba el barco pirata a la aldea:

cada cual expone un número de cartas a voluntad, dar la vuelta a las cartas al mismo tiempo

jugador con la suma más baja = se lleva un cartoncito pirata

*todas las cartas
jugadas van al
mazo descubierto*

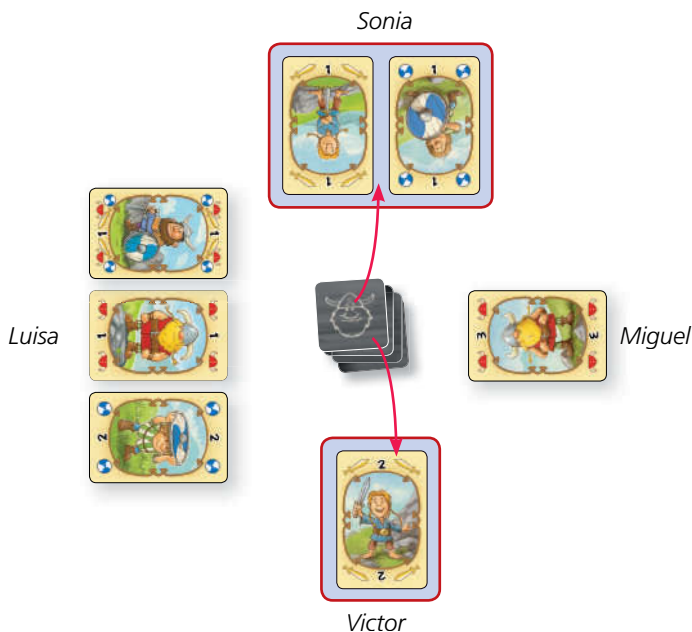
- En el caso poco probable de que no queden más cartoncitos piratas o de que ya se hayan repartido todos, ese jugador (o jugadores) habrá tenido suerte y no tendrá que coger ningún cartoncito pirata.

A continuación colocan **todos los jugadores** las cartas de equipamiento jugadas en el mazo descubierto. Se vuelve a colocar el barco pirata en la casilla de salida.

Ejemplo:

Llega el barco pirata a la aldea vikinga. Todos los jugadores eligen un número de cartas de equipamiento y las colocan delante suyo boca abajo. A continuación, todos los jugadores dan la vuelta a sus cartas al mismo tiempo:

- *Sonia ha ofrecido dos cartas de equipamiento por una suma total de «2»..*
- *Miguel ha jugado una carta de equipamiento con un valor de «3».*
- *Victor ha jugado también una carta de equipamiento, pero con el valor «2».*
- *Luisa ha ofrecido tres cartas de equipamiento por una suma total de «4».*



Sonia y Victor han realizado la misma oferta baja. Los dos tendrán que coger un cartoncito pirata. Seguidamente, todos los jugadores pondrán las cartas de equipamiento jugadas en el mazo descubierto y se volverá a colocar el barco pirata en la casilla de salida.

¿Se ha agotado el mazo de cartas?

En ese caso se vuelven a barajar todas las cartas del mazo descubierto y se ofrece de nuevo como mazo de juego. En el caso poco probable de que se hubieran entregado todas las cartas del mazo y de que no hubiera cartas en el mazo descubierto, habréis tenido mala suerte y no podréis coger cartas cuando os salga el símbolo «naipe» en el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador saca un arca de tesoros en el dado y no queda ninguna piedra preciosa en el saquito.

Las piedras preciosas de Nessie, el monstruo marino:




Durante la partida, el monstruo marino Nessie ha ido reuniendo piedras preciosas y ahora se las entregará al jugador que tenga en mano la suma total más alta en sus cartas de equipamiento.



Atención:

Si hay varios jugadores con la misma suma total más alta, se calcularán entonces los puntos de las piedras preciosas de Nessie y se adjudicarán a cada uno de esos jugadores.

Cada jugador cuenta a continuación el valor de las piedras preciosas de su botín:

cada piedra preciosa blanca:	3 puntos	
cada piedra preciosa verde:	2 puntos	
cada piedra preciosa lila:	1 punto	

De esa cantidad de puntos, cada jugador debe restar los puntos negativos de sus cartoncitos de piratas. Ganará esta gran aventura vikinga el jugador que tenga el mayor número de puntos. En caso de empate serán varios los ganadores.

sale el arca de los tesoros en el dado y no queda ninguna piedra preciosa en el saquito = final de la partida

jugador con la mayor suma de puntos de todas las cartas en mano = recibe piedras preciosas de Nessie

recuento de puntos

mayor suma de puntos = ganador



El autor



Wolfgang Dirscherl nació en Ratisbona (Alemania) en 1974. Después de sus juguetones años escolares obtuvo la titulación de empleado de banca y estudió a continuación la carrera de Empresariales. Desde el 2003 trabaja en la casa HABA ejerciendo su profesión soñada de redactor de juegos. Para HABA ha diseñado una multitud de juegos además del presente, como por ejemplo *Los vampiros del ajo*, *Feroces vikingos* y *Fuerza de dragón*, así como los juegos educativos *Alfabeto pirata* y *Piratas de la geometría*. Wolfgang Dirscherl vive en Coburg con su mujer Sybille y su hijo Simon.

El ilustrador



Michael Menzel nació en 1975. Vive en Krefeld con su esposa Stefanie y su hijo Johannes. Su exitosa carrera como ilustrador de juegos comenzó en el año 2003. Hasta 2007 se dedicó principalmente a ilustrar juegos para la familia y para adultos. En el 2007 recibió el primer encargo de la casa HABA para ilustrar un juego infantil. Desde aquella bonita y creativa colaboración, ilustrar juegos para niños se ha convertido en una de sus actividades favoritas. En estos últimos años ha dado vida con fantásticos dibujos a los juegos *Paquilla*, *la rata de alcantarilla*, *Capitán Tino* y *Feroces vikingos*, de la casa HABA.

I pirati vichinghi arraffano un bel bottino

Un avventuroso gioco all'asta per 2-5 audaci vichinghi da 7 a 99 anni.

Ideazione: Wolfgang Dirscherl
Illustrazioni: Michael Menzel
Durata del gioco: 20 - 30 minuti

I pirati vichinghi fanno ritorno al loro villaggio esibendo orgogliosi il loro ricco bottino. Oh no! E quella nave che spunta all'orizzonte che mai sarà? Il famigerato pirata Guercio e la sua terrificante ciurma si avvicinano per rubargli nuovamente il bottino. Che fare? Spartire i tesori tra tutti i valorosi uomini e metterli in salvo. Chi sarà il vichingo che alla fine si aggiudicherà il bottino più prezioso?

Contenuto del gioco

- Tabellone
- Mostro marino Nessie
- 4 navi
- 36 pietre preziose
(12 per ogni colore: bianco, verde e viola)
- 80 carte di equipaggiamento
- 15 piccole carte pirata
- Dado del tesoro
- Dado della nave
- Sacchettino
- Istruzioni per giocare



*accumulare le
pietre più preziose*

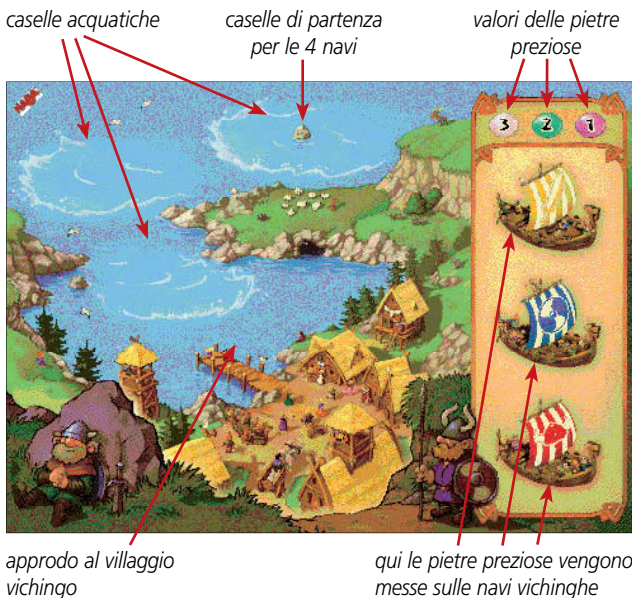
*tutte le navi su
casella di partenza,
pietre preziose nel
sacchetto, una pietra
preziosa per ogni nave*

Ideazione

Quando una nave vichinga approda al villaggio, se ne mettono all'asta i tesori conquistati. Solo chi può offrire il maggior numero di carte di equipaggiamento appropriato riceverà tutte le pietre preziose di questa nave. Attenzione però: non offrite troppe carte. Infatti, quando il famigerato pirata Guercio arriva al villaggio o si divide il bottino di Nessie, dovrete avere ancora sufficienti carte in mano. Scopo del gioco è entrare in possesso delle pietre più preziose.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo e sistemate le quattro navi sulla casella di partenza. Infilate le 36 pietre preziose nel sacchetto. Estraiete poi tre pietre preziose e mettetene una sulla figura della nave gialla, blu e rossa sul tabellone, dove poi verranno messe anche tutte le altre pietre preziose.



mescolare le carte di equipaggiamento, distribuire sei carte per giocatore, formare mazzo coperto delle piccole carte pirata, preparare Nessie e dadi

Mescolate tutte le carte di equipaggiamento e distribuitene coperte sei ad ogni giocatore. Le rimanenti carte formeranno un mazzo di riserva coperto accanto al tabellone di gioco. Mescolate le piccole carte pirata e formate un mazzo coperto che metterete accanto al tabellone.

Preparate Nessie e i due dadi.

Svolgimento del gioco

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

**Si guarda innanzitutto per primo il dado del tesoro.
Cosa mostra il dado?**

- **La cassa del tesoro gialla, rossa o blu?**

Estrai una pietra preziosa dal sacchettino e mettila sulla nave vichinga di colore corrispondente.



- **La cassa del tesoro grigia?**

Estrai una pietra preziosa dal sacchettino e mettila su una nave vichinga a scelta.



- **La carta da gioco?**

In cerchio, iniziando da chi tira il dado, ogni giocatore può prendere **due** carte di equipaggiamento dal mazzo.



**Poi guardate cosa mostra il dado della nave.
Cosa mostra il dado?**

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

Avanza la nave di colore corrispondente di una casella in direzione dell'approdo del villaggio vichingo.



tirare i due dadi

dado tesoro:

*estrarre pietra preziosa
e metterla su nave
uscita al dado*

*ogni giocatore prende
due carte*

dado nave:

*avanzare di una casella
la nave uscita al dado*

*avanzare di una casella
la nave pirata*

*avanzare di una casella
nave a scelta*

*scaricare da nave pietra
preziosa e metterla
su Nessie*

*nave arriva al villaggio
= asta delle pietre
preziose*

*chi ha tirato il dados
carta le carte appropriate
davanti a sé, il seguente
giocatore rilancia o passa*

*valore complessivo
più alto = giocatore
riceve pietre preziose e
deposita carta, nave su
casella di partenza*

*i compagni di gioco
riprendono le carte*

• **La nave del pirata Guercio?**

Avanza la nave pirata nera di una casella in direzione del villaggio vichingo.



• **La nave grigia?**

Avanza una nave a scelta di una casella in direzione del villaggio vichingo. Naturalmente puoi avanzare anche la nave pirata.



• **Il mostro marino Nessie**

Prendi una pietra preziosa di una nave vichinga a scelta e mettila su Nessie. Se nessuna nave ha una pietra preziosa, Nessie non ne riceve ovviamente nessuna.



Una nave raggiunge il villaggio vichingo?

Se un giocatore avanza una nave gialla, rossa o blu all'approdo, le pietre preziose di questa nave vengono vendute all'asta.

Il giocatore fa un'offerta, mettendo sul tavolo davanti a sé un numero a piacere di carte di equipaggiamento del colore appropriato e comunicandone il valore complessivo. Oppure decide di non offrire nessuna carta (=passare). E' poi il turno del giocatore che segue in senso orario: può rilanciare l'offerta oppure passare. Si continua così, rilanciando o passando, fino a concludere il giro dei giocatori.

Importanti regole vichinghe

- Per ogni giro un giocatore può offrire solo una volta delle carte di equipaggiamento e metterle davanti a sé.
- Le carte di equipaggiamento tricolori possono essere usate come jolly per un colore a piacere. Non esiste una limitazione all'uso dei jolly durante un giro.

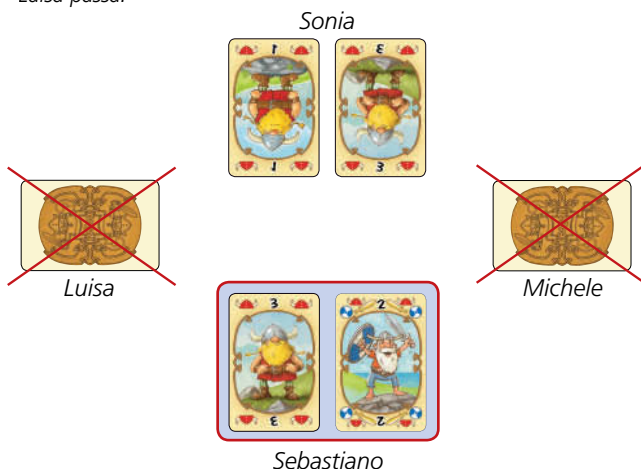
Il giocatore che ha offerto il valore complessivo più alto può prendere dal tabellone tutte le pietre preziose di questa nave e formando un mazzo scoperto mette le carte di equipaggiamento che ha offerto al centro del tavolo. La nave dei vichinghi è poi spostata di nuovo sulla casella di partenza.

I compagni di gioco prendono nuovamente in mano le carte di equipaggiamento che hanno giocato.

Esempio:

La nave rossa rientra al villaggio vichingo.

Sonia mette due carte di equipaggiamento rosse con un valore totale di „4“ davanti a sé. Michele passa. Sebastiano aumenta a „5“: scarta una carta di equipaggiamento rossa e una carta jolly. Luisa passa.



Sebastiano ha fatto l'offerta maggiore e riceve le pietre preziose della nave rossa. Mette le sue due carte equipaggiamento sul mazzo. La nave rossa torna sulla casella di partenza. Sonia riprende in mano le sue carte di equipaggiamento giocate.

La nave pirata arriva al villaggio vichingo?

Se un giocatore avanza la nave pirata all'approdo, il pirata Guercio assalta il villaggio vichingo. Tutti i giocatori adesso partecipano al gioco:

Ognuno mette davanti a sé coperte almeno una o più carte di equipaggiamento. Non importa il colore delle carte. Non appena ognuno ha davanti a sé le carte coperte, le si scopre e ogni giocatore dichiara il suo valore complessivo:

- Il giocatore che offre il valore più basso viene assalito dal pirata Guercio. Dovrà prendere la carta superiore del mazzo delle piccole carte pirata e metterla davanti a sé. Sulle piccole carte pirata sono indicati punti di penalità da "-2" a "-6".
- Se più giocatori hanno fatto un'offerta ugualmente bassa, ognuno di loro dovrà prendere una carta pirata.
- Se un giocatore non ha più carte di equipaggiamento, naturalmente non potrà mettere davanti a sé nessuna carta. In questo caso questo giocatore avrà il valore complessivo più basso.

nave pirata arriva al villaggio:

ognuno scarta coperte un numero di carte a scelta scoprire contemporaneamente le carte

giocatori con il punteggio complessivo più basso = prendono piccole carte pirata

tutte le carte
giocate sul mazzo

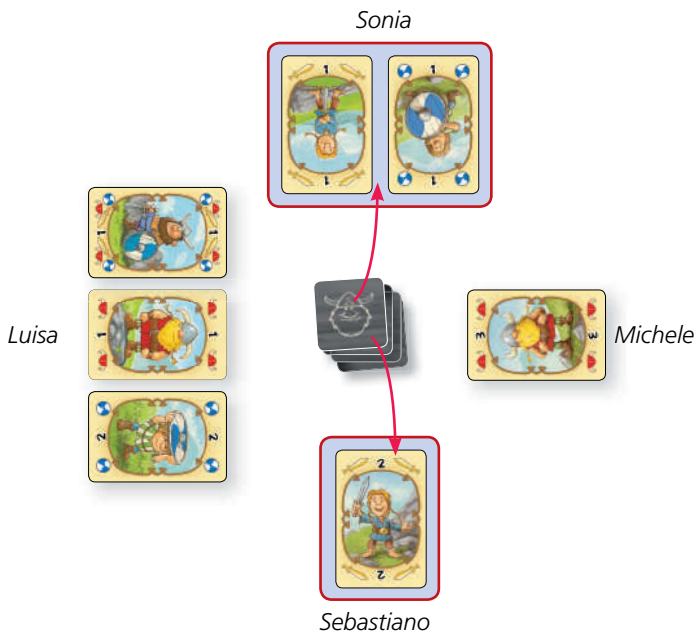
- Potrebbe anche accadere che non ci siano sufficienti piccole carte pirata o che siano state tutte distribuite: in questo caso il giocatore o i giocatori hanno avuto fortuna e non devono prendere le piccole carte pirata!

Tutti i giocatori mettono le carte di equipaggiamento che hanno giocato sul mazzo scoperto. La nave pirata ritorna sulla casella di partenza.

Esempio:

La nave pirata arriva al villaggio vichingo. Tutti i giocatori scelgono contemporaneamente delle carte di equipaggiamento e le mettono coperte davanti a sé. Tutti i giocatori scoprono poi le proprie carte:

- Sonia ha davanti a sé due carte di equipaggiamento con un valore complessivo di "2".
- Michele ha giocato una carta di equipaggiamento del valore "3".
- Anche Sebastiano ha puntato una carta di equipaggiamento: valore "2".
- Luisa ha giocato tre carte di equipaggiamento con un valore complessivo "4".



Sonia e Sebastiano hanno fatto un'offerta di uguale valore basso. Tutti e due devono prendere una piccola carta pirata. Tutti i giocatori mettono poi le carte di equipaggiamento che hanno giocato sul mazzo aperto e la nave pirata ritorna sulla casella di partenza.

Il mazzo è esaurito?

Adesso si rimescolano tutte le carte del mazzo e si forma un nuovo mazzo coperto.

A volte può succedere che tutte le carte del mazzo siano distribuite e non ci siano più carte nel mazzo: in questo caso avete avuto sfortuna e quando sul dado esce il simbolo "carta" non potete prendere più la carta.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore tira al dado una cassa del tesoro e nel sacchettino non ci sono più pietre preziose.

Le pietre preziose del mostro marino Nessie:

Durante il gioco il mostro marino Nessie ha raccolto delle pietre preziose che ora consegna al giocatore che ha in mano il valore complessivo maggiore in carte di equipaggiamento.



Attenzione:

Se più giocatori hanno realizzato il maggior valore complessivo, si calcolano i punti delle pietre preziose di Nessie. Ognuno di questi giocatori potrà poi registrare questo punteggio per sé.

Ogni giocatore conta in seguito i valori delle pietre preziose possedute:

pietra preziosa bianca: 3 punti



pietra preziosa verde: 2 punti



pietra preziosa viola: 1 punto



Da questo punteggio ogni giocatore sottrae poi i punti negativi delle sue piccole carte pirata. Vince questa avventura vichinga chi ha più punti. In caso di parità ci saranno più vincitori.

*cassa del tesoro al
dado e sacchettino
vuoto = fine del gioco*

*giocatori con il numero
complessivo più alto di
tutte le carte in mano
= pietre preziose di
Nessie*

punteggio

*maggior punteggio
= vincitore*

L'autore



Wolfgang Dirscherl è nato a Ratisbona nel 1974. Conclusi gli anni spensierati della scuola, si è diplomato come impiegato bancario per poi studiare economia aziendale. Nel 2003 ha coronato il suo sogno: lavorare nella redazione di HABA come inventore di giochi. Oltre a questo, ha creato per HABA molti altri giochi, ad esempio *I vampiretti dell'aglio*, *Vichinghi selvaggi*, *Forte come un drago* e nella sezione dei giochi educativi *L'ABC dei pirati* e *I pirati della geometria*. Vive con la sua moglie Sybille e il suo figlio Simon a Coburg.

L'illustratore



Michael Menzel è nato nel 1975 e vive a Krefeld con la moglie Stefanie e il figlio Johannes. Ha iniziato ad avere successo come illustratore di giochi nel 2003 e fino al 2007 si è dedicato prevalentemente all'illustrazione di giochi per famiglia e per adulti. Nel 2007 ha ricevuto il primo incarico da HABA per illustrare un gioco per bambini. A partire da questa bella e creativa collaborazione illustrare giochi per bambini è diventata una delle sue attività preferite. Per HABA ha brillantemente illustrato *Rattigan*, *Capitan Kid* e *Vichinghi pirati*.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

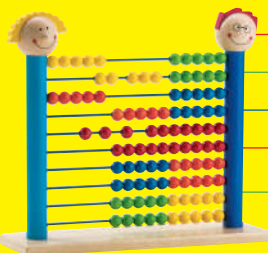
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

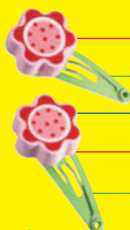
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


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

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

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

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

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

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

HABA[®]

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