



Wickie

Denken & Doen



Een Vikingspel voor 2-4 spelers van 5-99 jaar. Met een spannende spelvariant, waarbij de spelers nóg meer op hun verstand moeten vertrouwen.

Zachtjes sluipen Wickie en Halvar naar het zwaarbewaakte schateiland van Sven de Verschrikkelijke. De sluwe piraat heeft de waardevolle schatten van de dappere mannen uit Flake gestolen en ze naar het eiland gebracht. Kan jij Wickie en Halvar helpen om deze kostbaarheden terug te veroveren van Sven de Verschrikkelijke? Zet jij in op de onstuimige Halvar met zijn knots of toch liever op de vindingrijke Wickie?

SPELVOORBEREIDING

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Zet Wickie en Halvar op het rode speelvlak.

Schud de goudkaarten en leg ze in twee open stapels (= met de gouden munten naar boven) in het midden van het spelbord.

Trek vervolgens vijf goudkaarten en leg telkens een kaart, met de muntzijde naar boven, op één van de vakjes naast de vijf grote speelvlak op het bord. Bij elk speelvlak leg je 1 goudkaart. Kijk allemaal een paar seconden naar de goudkaarten, onthoud waar ze liggen en draai ze dan om.

Opgelet: de goudkaarten waarop een Vikingkaartsymbool staat, hebben hier geen waarde.

Tip van Wickie: onthoud goed hoeveel gouden munten er bij het begin van het spel op de afzonderlijke goudkaarten zijn afgebeeld!

Schud de Vikingkaarten en deel aan iedere speler gedekt drie kaarten uit. Leg de overige Vikingkaarten omgekeerd als voorraadstapel naast het spelbord. Plak de stickers op de dobbelsteen.

SPELINHOUD

- 1 1 spelbord met 5 speelvlakken
- 2 1 Wickie
- 3 1 Halvar
- 4 30 Vikingkaarten
- 5 40 goudkaarten
- 6 1 dobbelsteen



SPELVERLOOP

Het spel verloopt met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

WICKIE

Ga met Wickie net zoveel vakjes verder als het aantal Wickies (= een of twee vakjes), met de wijzers van de klok mee. Op dit speelvlak kan je door je verstand te gebruiken één goudkaart in de wacht slepen. Om de gouden munten te krijgen, moet je echter je hersenen (= je geheugen) aan het werk zetten – net zoals Wickie altijd doet:

Kies een goudkaart uit het speelvlak en zeg luidop hoeveel gouden munten (een, twee, drie of vier gouden munten) er volgens jou op deze kaart staan. Kijk daarna naar de kaart zonder dat de andere spelers mee kunnen kijken en vergelijk het aantal.



- Staan er op de kaart net zoveel gouden munten als jij hebt gezegd, dan toon je de kaart als bewijs aan de andere spelers. Als beloning mag je de goudkaart nemen en omgekeerd voor je neerleggen.
- Klopt het door jou genoemde aantal niet, dan leg je de goudkaart weer omgekeerd terug.



Belangrijk: bij het dobbelsteensymbool "Wickie + pijl" gelden bovendien de volgende regels:

- Nu kan iedere speler een goudkaart van dit speelvlak krijgen! De "dobbelsteengooier" kiest als eerste een kaart, noemt een aantal gouden munten en controleert of hij gelijk heeft.
- Ligt er daarna nog een goudkaart bij dit speelvlak, dan mag de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, direct een kaart kiezen, een aantal gouden munten noemen en dit controleren, enz.

Hij mag natuurlijk ook de kaart nemen die al door een vorige speler werd gekozen!

Opgelet: Liggen er na een Wickie-actie bij een speelvlak geen goudkaarten meer, leg dan direct een willekeurige goudkaart van een van de stapels op een vrije plaats naast het speelvlak.



HALVAR

Ga met Halvar net zoveel vakjes verder als het aantal Halvars (= een tot vier vakjes), met de wijzers van de klok mee. Op het speelvlak waar Halvar nu staat, kan je de volgende keuze maken:



A) Een Vikingkaart spelen en alle goudkaarten van dit speelvlak krijgen! Hiervoor moet je een Vikingkaart uitspelen met het symbool en de kleur van het speelvlak. Leg de Vikingkaart op een open aflegstapel. Daarna mag je alle goudkaarten van dit speelvlak nemen en omgekeerd voor je neerleggen.

Neem vervolgens een willekeurige goudkaart van een van de stapels en leg die omgekeerd op een vrije plaats naast het speelvlak.

OF

B) Geen Vikingkaart spelen en een goudkaart bij dit speelvlak leggen! Kan of wil je geen passende Vikingkaart uitspelen, neem dan een willekeurige goudkaart van een van de stapels en leg die op een vrije plaats naast het speelvlak waar Halvar staat.

Zijn de vijf plaatsen voor de goudkaarten naast een speelvlak allemaal bezet, dan kan er bij dit speelvlak geen nieuwe kaart meer worden gelegd!



Opgelet: Staat er op de goudkaart ook nog het kaarten-symbool, dan mag iedere speler (om de beurt, te beginnen bij de dobbelsteengooier) direct een nieuwe Vikingkaart uit de voorraadstapel trekken en in zijn hand nemen.



Belangrijk: bij het dobbelsteensymbool "Halvar + pijl" gelden bovendien de volgende regels:

- Nu kan iedere speler de goudkaarten van dit speelvlak krijgen! De "doppelsteengooier" kiest als eerste of hij een passende Vikingkaart uitspeelt of past.
- Past de "doppelsteenspeler", dan kan de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, een passende Vikingkaart uitspelen of eveneens passen, enz.



Tactische tip van Wickie: Bij het begin van het spel heeft iedere speler drie Vikingkaarten gekregen. Pas wanneer er een goudkaart met een kaartensymbool op het spelbord wordt gelegd, krijgt iedereen een nieuwe Vikingkaart. Omdat de spelers niet weten wanneer ze een nieuwe kaart krijgen, moeten de Vikingkaarten altijd weloverwogen én zuinig ingezet worden – vertrouw daarvoor op je verstand!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt zodra de beide stapels met de goudkaarten zijn opgebruikt. Iedere speler neemt nu zijn buitgemaakte schatten en telt de daarop afgebeelde gouden munten. Wie de meeste gouden munten heeft verzameld, wint dit Vikingavontuur.

Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste Vikingkaarten in zijn hand. Is er opnieuw een gelijke stand, dan zijn de spelers samen de winnaar.

SPELVARIANT

voor ervaren Vikingen vanaf 6 jaar

Bij deze spelvariant moeten de spelers hun hersenen nóg meer inspanssen. De regels van het basisspel gelden, maar bij het dobbelsteensymbool "Wickie" zijn er volgende aanpassingen:



Wickie: Ga net zoveel vakjes verder als het aantal Wickies (= een of twee vakjes), met de wijzers van de klok mee. Nu kan je alle goudkaarten van dit speelvlak in de wacht slepen. Om alle gouden munten van dit speelvlak te krijgen, moet je je hersenen (= je geheugen) extra inspanssen – net zoals Wickie altijd doet:

Zeg luidop hoeveel gouden munten er volgens jou op alle kaarten van dit speelvlak staan. Bekijk daarna de goudkaarten, tel de gouden munten en vergelijk dit aantal.

- Staan er op de kaarten net zoveel gouden munten als jij hebt gezegd, dan toon je ze als bewijs aan de andere spelers. Als beloning mag je alle goudkaarten van dit speelvlak nemen en omgekeerd voor je neerleggen. Neem daarna een willekeurige goudkaart van een van de stapels en leg die omgekeerd op een vrije plaats naast het speelvlak.
- Klopt het door jou genoemde aantal niet, dan leg je de goudkaarten weer omgekeerd terug.



Belangrijk: bij het dobbelsteensymbool "Wickie + pijl" gelden bovendien de volgende regels:

- Nu kan iedere speler alle goudkaarten van dit speelvlak krijgen! De „doppelsteen-gooier“ noemt als eerste een willekeurig aantal en controleert of hij gelijk heeft.
- Heeft hij fout geraden, dan mag de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, direct een ander aantal noemen en dit controleren, enz.
- Heeft geen enkele speler het juiste aantal gezegd, dan worden de goudkaarten weer omgekeerd naast het speelvlak gelegd.



STUDIO 100

Studio 100 - PB 1090 - 2627 Schelle - Belgium
™Studio 100

www.studio100.eu



Wickie

© Studio 100 Animation / ASE Studios
Autor: Wolfgang Dirscherl

www.wickie.tv

MEV100000620



Vic

LA FORCE & L'INGÉNIOSITÉ

Un jeu viking pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec une variante captivante qui met à l'épreuve la vivacité d'esprit des joueurs.

Vic et Halvar se déplacent silencieusement vers l'île au trésor jalousement gardée par Sven le Terrible. Ce malicieux pirate a volé tous les trésors des hommes forts de Flake. Peux-tu aider Vic et Halvar à reconquérir les objets précieux de Sven le Terrible ? Miseras-tu sur la force de Halvar et sa massue ou plutôt sur l'ingéniosité de Vic ?



PRÉPARATIFS

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Le plateau comprend 5 parcours (1x rouge, 2x jaune et 2x bleu), chacun avec 5 places pour déposer les cartes Or. Placer Vic et Halvar sur le parcours rouge de Sven.

Mélanger les cartes Or et les poser en deux piles, faces ouvertes (= les pièces d'or visibles). Poser les deux piles sur les champs blancs au milieu du plateau de jeu.

Ensuite, tirer cinq cartes Or et poser chaque fois une carte, toujours avec la pièce d'or visible, sur une place libre à côté de chaque parcours. Regarder les cartes Or pendant quelques instants en retenant leurs positions et les retourner.

Attention : Les cartes "or" sur lesquelles figure un symbole "Viking" n'ont ici aucune valeur.

Un conseil de Vic : Retenir dès le début du jeu le nombre de pièces d'or sur les cartes Or individuelles !

Mélanger les cartes Viking et en distribuer trois, faces cachées, à chaque joueur qui les prend en main. Faire une pile avec les cartes Viking restantes, faces cachées, à côté du plateau. Colle les autocollants sur le dé.

CONTENU DU JEU

- 1 1 plateau de jeu
- 2 1 Vic
- 3 1 Halvar
- 4 30 cartes Viking
- 5 40 cartes Or
- 6 1 dé



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

VIC

Avance Vic d'autant de cases que son image est représentée sur le dé (= une ou deux cases), dans le sens des aiguilles d'une montre. Sur ce parcours, tu peux t'emparer d'une carte Or en faisant fonctionner tes méninges. Pour obtenir les pièces d'or, il faut que tu uses de réflexion (= la mémoire) – comme le fait toujours Vic :

Choisis une carte Or du parcours et énonce à haute voix combien de pièces d'or (une, deux, trois ou quatre pièces d'or) se trouvent sur la carte selon toi.



Ensuite, regarde discrètement la carte en comparant le nombre.

- Si le nombre de pièces d'or correspond exactement à ton résultat, tu montres la carte aux autres joueurs pour le prouver. En guise de récompense, prends la carte Or et pose-la face cachée devant toi.
- Si le nombre ne correspond pas, repose la carte Or face cachée.



Important : Si le dé tombe sur le symbole "Vic + flèche", les règles suivantes s'appliquent :

- Chaque joueur peut obtenir une carte Or du parcours ! Le joueur qui a lancé le dé est le premier à choisir une carte, il dit à haute voix un nombre de pièces d'or et il le vérifie.

- S'il y a une autre carte Or à côté du parcours, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de choisir une carte, de dire un nombre de pièces d'or et de le vérifier, etc.

Il peut bien sûr prendre la carte déjà choisie par un joueur précédent !

Attention : Si aucune carte Or ne se trouve à côté d'un parcours après une action Vic, il faut immédiatement poser une carte Or, au hasard, d'une des pioches sur une place libre à côté de ce parcours.



HALVAR

Avance Halvar d'autant de cases que son image est représentée sur le dé (= une à quatre cases), dans le sens des aiguilles d'une montre. Sur le parcours où se trouve Halvar, tu peux faire le choix suivant :



A) Jouer une carte Viking et obtenir toutes les cartes Or du parcours ! Tu dois jouer une carte Viking avec le symbole et la couleur du parcours. Pose la carte Viking face visible sur une pile de dépôt. Ensuite, prends toutes les cartes Or de ce parcours et pose-les faces cachées devant toi.

Prends alors une carte Or au hasard d'une des pioches et pose-la face cachée sur une place libre à côté de ce parcours.

OU

B) Ne pas jouer la carte Viking et poser une carte Or à côté du parcours ! Si tu ne peux ou ne veux pas jouer la carte Viking correspondante, tire une carte Or d'une des pioches et pose-la sur une place libre à côté du parcours où se trouve Halvar. Pose la carte sur une des places libres à côté du parcours où se trouve maintenant Halvar.

Si les cinq places à côté du parcours sont couvertes par des cartes, aucune carte supplémentaire ne peut être ajoutée sur ce parcours !



Attention : Si des lingots figurent également sur la carte Or piochée, chaque joueur peut (à tour de rôle, en commençant par celui qui a lancé les dés) tirer immédiatement une nouvelle carte Viking de la pioche.



Important : Si le dé tombe sur le symbole "Halvar + flèche", les règles suivantes s'appliquent :

- Chaque joueur peut obtenir les cartes Or du parcours ! Le joueur qui a lancé le dé est le premier à choisir s'il joue la carte Viking correspondante ou s'il passe son tour.
- S'il passe son tour, le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre peut jouer la carte Viking correspondante ou également passer son tour, etc.



Conseil tactique de Vic : Au début de la partie, chaque joueur a reçu trois cartes Viking. Juste en posant une carte Or ayant le symbole carte sur le plateau de jeu, tous les joueurs reçoivent une nouvelle carte Viking. Aucun des joueurs ne sachant quand il recevra une nouvelle carte, il faut toujours jouer les cartes Viking de façon ciblée et avec parcimonie – il faudra donc jouer avec ruse !

FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'il n'y a plus de carte Or à piocher sur le tableau. Chaque joueur rassemble ses trésors embarqués et compte les pièces d'or sur les cartes. Celui qui a collecté le plus de pièces d'or gagne cette aventure viking.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes Viking en main est le gagnant. En cas de nouvelle égalité, les joueurs ont gagné ensemble.

VARIANTE DU JEU

pour les vikings expérimentés à partir de 6 ans

Dans cette variante du jeu, les joueurs doivent davantage faire preuve de réflexion. Le jeu se déroule selon les règles de base, mais quand le dé tombe sur le symbole "Vic", les adaptations suivantes s'appliquent :



Vic : avance Vic d'autant de cases que son image est représentée sur le dé (= une ou deux cases), dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, empare-toi de toutes les cartes Or du parcours. Pour obtenir toutes les pièces d'or du parcours, tu devras faire preuve d'astuce et de réflexion (= la mémoire) – comme le fait toujours Vic :

Dis à haute voix combien de pièces d'or en totalité se trouvent sur toutes les cartes de ce parcours selon toi. Ensuite, regarde toutes les cartes Or et compte les pièces d'or en comparant le nombre.

- Si le nombre de pièces d'or correspond exactement à ton résultat, montre les cartes aux autres joueurs pour le prouver. En guise de récompense, prends toutes les cartes Or du parcours et pose-les faces cachées devant toi. Ensuite, prends une carte Or d'une des pioches au hasard et pose-la face cachée sur une place libre à côté de ce parcours.
- Si le nombre ne correspond pas, repose les cartes Or faces cachées.



Important : Si le dé tombe sur le symbole "Vic + flèche", les règles suivantes s'appliquent :

- Chaque joueur peut obtenir une carte Or du parcours ! Le joueur qui a lancé le dé est le premier à dire un nombre de pièces d'or et à le vérifier.
- Si le nombre n'est pas correct, le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre peut immédiatement dire un autre nombre et le vérifier, etc.
- Si aucun des joueurs n'a dit le nombre correct, les cartes Or sont reposées faces cachées à côté du parcours.

STUDIO 100

Studio 100 - PB 1000 - 2627 Schelle - Belgium
™ Studio 100

www.studio100.eu



Wickie

© Studio 100 Animation / ASE Studios
Autor: Wolfgang Dirscherl

www.wickie.tv

MEVI00000620

