

Vallei der Vikingen

Mik op het juiste vat en word niet nat!



Een tactisch behendigheidsspel voor 2 - 4 dappere Vikingen vanaf 6 jaar

Auteurs: Wilfried en Marie Fort

Illustraties: Maximilian Meinzold

Redactie: Annemarie Wolke

Speelduur: 15 - 20 minuten

In de Vallei der Vikingen vindt het jaarlijkse vatenkegelspel plaats. Zijn jullie dapper genoeg om aan de wedstrijd deel te nemen? Kegel met de kogel het juiste vat omver en zorg ervoor dat je op het juiste moment op de juiste plek bent, om de Vikingen tactisch op de steiger te kunnen opstellen. Alleen wie met zijn Viking goed is opgesteld, kan veel van de waardevolle goudstukken buitmaken en in zijn Vikingschip verzamelen, om vervolgens als rijkste Viking weg te zeilen. Hiervoor is moed, behendigheid en koelbloedigheid nodig, want wie op de steiger te veel op het spel zet en vóór zijn medespelers in het water plonst, vertrekt met lege handen.

Het doel van het spel is om de meeste goudstukken te verzamelen.

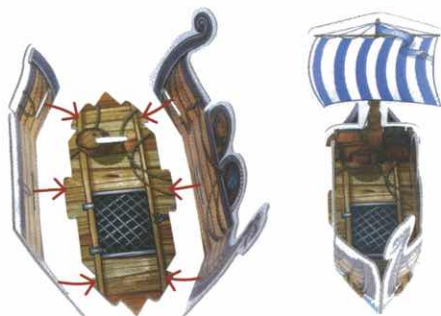
Spelinhoud

1 groot speelbord 'Vallei der Vikingen' (puzzel van 7 stukken), 8 prijzenvlaggen, 4 Vikingschijfjes, 1 kartonnen figuur 'kogelstoter', 4 schepen (telkens van 4 kartonnen delen), 1 kogel, 24 goudstukken, 4 houten vaten, 1 spelhandleiding

Vóór het eerste spel

Duw het spelmateriaal voor het eerste spel voorzichtig uit de platen! De resten van de platen mogen jullie direct wegwerpen. Steek de schepen in elkaar zoals afgebeeld.

Tip: Neem na het spel het zeil van de schepen. Zo passen ze liggend op hun zijkant in de doos en moeten ze niet meer verder worden gedemonteerd.



Spelvoorbereiding

1. Puzzel het grote speelbord in het midden van de tafel in elkaar.
2. Elke speler kiest een Vikingkleur en neemt het schip en de Vikingschijf die erbij horen.
3. Leg **alle** Vikingschijven vóór het eerste veld op de steiger, ook als jullie met minder dan 4 spelen.
4. Plaats je schip voor je op de tafel. Schepen die niet aan een speler toebehoren, worden naast het speelbord klaargezet. Leg in elk schip een goudstuk.
5. Leg de rest van de goudstukken, de kogel en de kogelstoter klaar naast het speelbord.
6. Meng de 8 prijzenvlaggen verdekt. Leg telkens een willekeurige vlag met de afbeelding naar boven in elke uitsparing op het speelbord.
7. Plaats de 4 vaten willekeurig in de gemarkeerde gaten in het midden van het speelbord.



Spelverloop

Jullie spelen klokgewijs om de beurt. De speler die het meeste op een Viking lijkt, mag beginnen.

Neem de kogel en de kogelstoter. Leg de kogel in het gat van het platform in de hoek van het Vikingdorp waar je vanaf jouw plaats het makkelijkste bij kunt. Gebruik de kogelstoter om de kogel te lanceren, zodat deze in de richting van de vaten rolt en ten minste één vat omverkegelt.



Je mag opnieuw proberen, tot ten minste één vat is omgevallen.

Voor elk omgevallen vat verplaatst je de Vikingschijf in de bijbehorende kleur één veld verder op de steiger. Bezette velden worden overgeslagen. Wanneer meerdere vaten omver zijn gekegeld, mag je zelf bepalen in welke volgorde je de schijven verplaatst.

Verdeling van de goudstukken

Wanneer een Vikingschijf voorbij het laatste veld op de steiger gaat, valt deze Viking in het water en kan met de verdeling van de goudstukken worden begonnen. De spelbeurt wordt meteen beëindigd. Wanneer er nog omgevallen vaten zijn waarvoor de Vikingschijf niet werd verplaatst, dan blijven deze schijven liggen.

Nu worden de Vikingen waarvan de schijven zich nog op de steiger bevinden, met goudstukken beloond. De spelers verzamelen de gewonnen goudstukken in hun schip. De verdeling begint bij de Viking die zich het verste op de steiger bevindt.



- Vikingen die bij een prijzenflag met goudstukken staan, nemen het afgebeelde aantal munten (1-4) uit de voorraad. Wanneer er niet meer voldoende goudstukken voorhanden zijn, neemt de speler alles wat overblijft, of gaat hij met lege handen weg.



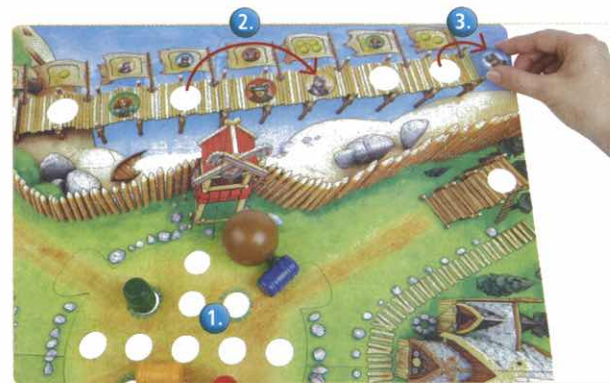
- Vikingen die bij de prijzenflag met hun eigen afbeelding staan, mogen uit het schip van elke andere speler één goudstuk stelen. Wanneer de andere spelers echter geen goudstukken in hun schip hebben, blijft de Viking met lege handen achter.



- Vikingen die bij een prijzenflag met de afbeelding van de Viking van een medespeler staan, mogen bij deze speler één goudstuk stelen. Wanneer deze speler echter geen goudstukken in zijn schip heeft, blijft de Viking met lege handen achter.

Vikingschijven die niet aan een speler toebehoren (bij minder dan 4 spelers) worden toch verplaatst. Ook deze doen mee bij de verdeling van de goudstukken en krijgen beloningen in hun schip zoals hierboven beschreven.

Voorbeeld:



De speler met de oranje Viking, Tjarne, heeft het oranje en het blauwe vat omverkegeld. **1.** Hij verplaatst eerst zijn eigen Vikingschijf en springt daarbij over de rode Vikingschijf **2.** Daarna verplaatst hij de blauwe Vikingschijf. Deze valt aan het einde van de steiger in het water **3.** Dat betekent dat nu de beloningen worden verdeeld:

- De blauwe Viking, Finn, gaat met lege handen weg, omdat hij in het water is gevallen.
- De oranje Viking, Tjarne, krijgt 4 goudstukken uit de voorraad.
- De rode Viking, Magnus, die aan geen speler toebehoort, krijgt van alle andere spelers één goudstuk, omdat hij bij zijn eigen prijzenflag staat.
- De groene Viking, Inga, steelt één goudstuk van Viking Tjarne.

Na het verplaatsen van de Vikingschijven of na het verdelen van de goudstukken, is de volgende speler aan de beurt. Alle omgevallen vaten worden opnieuw in een willekeurig gat geplaatst. De vaten die niet zijn omverkegeld, blijven in hun gat staan. Wanneer een Vikingschijf in het water is gevallen, wordt deze opnieuw vóór het eerste veld op de steiger gelegd. Alle andere Vikingschijven blijven op de steiger liggen.

Einde van het spel

Wanneer alle goudstukken uit de voorraad zijn verdeeld, mag nog bij medespelers worden gestolen volgens de regels voor het verdelen van de munten. Daarna eindigt het spel meteen. Elke speler telt de goudstukken in zijn schip. De speler met de meeste goudstukken wint het spel en mag zich vanaf nu het hoofd van de Vallei der Vikingen noemen. Wanneer een Viking die niet aan een speler toebehoort (bij minder dan 4 spelers), het spel wint, hebben alle spelers verloren. In geval van een gelijke stand wint de speler van wie de Vikingschijf het minst ver op de steiger is geraakt.

La vallée des Vikings

Un jeu tactique d'adresse pour 2 à 4 Vikings courageux à partir de 6 ans

Auteurs : Wilfried et Marie Fort
Illustration : Maximilian Meinzold
Rédaction : Annemarie Wolke
Durée de la partie : 15 - 20 minutes

La vallée des Vikings accueille le bowling annuel de tonneaux. Êtes-vous assez courageux pour entrer dans la compétition ? Faites tomber les bons tonneaux avec la boule et réussissez à positionner habilement les Vikings sur la jetée. En effet, le Viking qui sera bien placé s'emparera de nombreuses et précieuses pièces d'or et les emportera sur son drakkar. Il faut faire preuve de courage et d'habileté, puis savoir prendre des risques. Celui qui ira trop loin sur la jetée, tombera dans l'eau devant les autres joueurs et repartira sans rien.

Le but du jeu est de collecter le plus de pièces d'or.

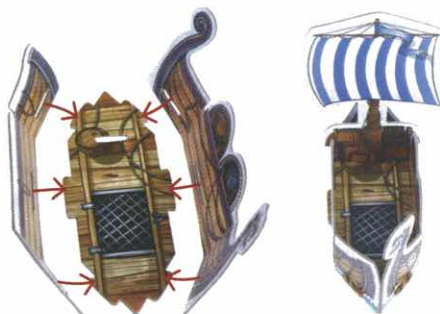
Contenu

1 grand plateau de jeu « Vallée des Vikings » (composé de 7 pièces de puzzle), 8 drapeaux bonus, 4 jetons Vikings, 1 personnage en carton « Pousseur de boule », 4 drakkars (composés chacun de 4 pièces en carton), 1 boule, 24 pièces d'or, 4 tonneaux en bois, 1 règle du jeu

Avant de commencer

Veillez détacher avec précaution les accessoires de jeu de la plaque. Vous pouvez immédiatement jeter les chutes restantes. Assemblez les drakkars comme indiqué.

Astuce : Une fois la partie finie, retirez juste la voile des drakkars. Les drakkars tiennent dans la boîte s'ils sont couchés sur le côté. Ils n'ont pas besoin d'être démontés !



Préparatifs

1. Assemblez le grand plateau de jeu au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit une couleur puis prend le drakkar et le jeton Viking correspondants.
3. Posez **tous** les jetons Vikings devant la première case de la jetée, même si vous êtes moins de 4 joueurs.
4. Posez votre drakkar devant vous. Les drakkars n'appartenant à personne sont posés à côté du plateau de jeu. Placez une pièce d'or dans chaque drakkar.
5. Posez le reste des pièces, la boule et le pousseur de boule à côté du plateau de jeu.
6. Mélangez les 8 drapeaux bonus faces cachées. Puis posez au hasard un drapeau dans chaque évidement du plateau de jeu.
7. Placez les 4 tonneaux dans n'importe quel trou marqué au milieu du plateau de jeu.



Déroulement du jeu

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui ressemble le plus à un Viking commence la partie.

Prends la boule et le pousseur de boule. Dans le coin du village viking le plus facile à atteindre depuis ta place, pose la boule dans le trou sur la rampe. Utilise le pousseur de boule pour faire rouler la boule vers les tonneaux et qu'elle en renverse au moins un. Tu peux relancer la boule autant de fois que tu veux jusqu'à ce qu'au moins un tonneau soit renversé.



Pour chaque tonneau tombé, déplace le jeton Viking de la couleur correspondante d'une case sur la jetée. Passe au-dessus des cases occupées. Si plusieurs tonneaux sont tombés, tu peux décider dans quel ordre tu déplaces les jetons.

Distribution des pièces d'or

Dès qu'un jeton Viking dépasse la dernière case de la jetée, le Viking tombe dans l'eau et déclenche la distribution des pièces. On arrête le jeu immédiatement. Les jetons Vikings qui n'ont pas encore été déplacés (si leurs tonneaux ne sont pas encore tombés) doivent rester en place.

Les Vikings dont les jetons sont encore sur la jetée seront récompensés par des pièces d'or. Les joueurs rangent les pièces d'or obtenues dans leurs drakkars. La distribution commence par le Viking qui s'est le plus avancé sur la jetée.



• Les Vikings situés sous un drapeau bonus avec des pièces d'or prennent le nombre de pièces représentées (de 1 à 4) dans la réserve. S'il n'y a plus assez de pièces, le joueur prend ce qui reste, ou, hélas, repart les mains vides.



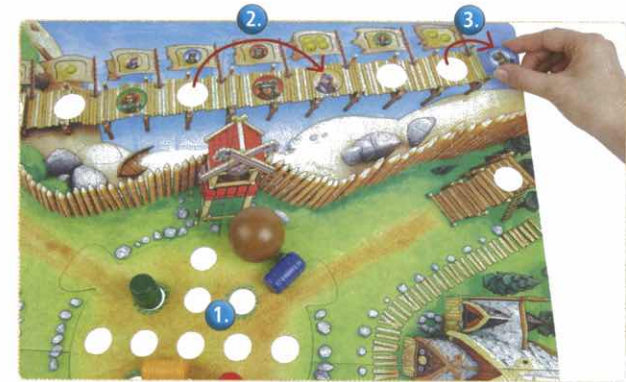
• Les Vikings situés sous un drapeau bonus avec leur propre image de Viking peuvent voler une pièce d'or dans le drakkar de chaque autre joueur. Si les autres joueurs n'ont pas de pièce dans leur drakkar, le Viking repart hélas les mains vides.



• Les Vikings situés sous un drapeau bonus avec l'image du Viking d'un autre joueur peuvent voler une pièce à ce Viking. Si cet autre joueur n'a pas de pièce dans son drakkar, le Viking repart malheureusement les mains vides.

Au cours du jeu, les jetons Vikings non attribués (s'il y a moins de 4 joueurs) sont quand même déplacés. Ils sont aussi pris en compte dans la distribution des pièces et reçoivent les récompenses de chaque drakkar comme décrit auparavant.

Exemple :



La joueuse représentant Tjarne, la Viking orange, a renversé les tonneaux orange et bleu 1. Elle déplace d'abord son propre jeton Viking et passe au-dessus du jeton Viking rouge 2. Puis elle déplace le jeton Viking bleu. Celui-ci tombe dans l'eau au bout de la jetée 3. Les récompenses vont alors être distribuées comme suit :

- Finn le Viking bleu repart les mains vides, parce qu'il est tombé dans l'eau.
- Tjarne la Viking orange reçoit 4 pièces de la réserve.
- Magnus le Viking rouge, n'appartenant à aucun joueur, reçoit une pièce de monnaie de tous les autres joueurs, car il est à côté de son drapeau bonus.
- Inga la Viking verte vole une pièce de monnaie à la Viking Tjarne.

Après avoir déplacé les jetons Vikings et/ou après avoir distribué les pièces, c'est au tour du joueur suivant. Tu peux placer le(s) tonneau(x) tombé(s) dans n'importe quel trou. Tous les tonneaux qui sont encore debout restent dans leur trou. Si un jeton Viking est tombé dans l'eau, il faut le replacer devant la première case de la jetée. Tous les autres jetons Vikings restent sur la jetée.

Fin de la partie

Lorsque toutes les pièces de la réserve ont été distribuées, elles peuvent toujours être volées aux autres joueurs conformément aux règles de distribution des pièces. Après cela, le jeu se termine immédiatement. Chaque joueur compte les pièces dans son drakkar. Le joueur avec le plus de pièces gagne la partie et peut s'appeler dès à présent Chef de la vallée des Vikings. Si un Viking ne représentant aucun joueur (lorsqu'il y a moins de 4 joueurs) gagne, tous les autres joueurs ont perdu.

En cas d'égalité, le joueur dont le jeton Viking a parcouru le moins de distance sur la jetée l'emporte.