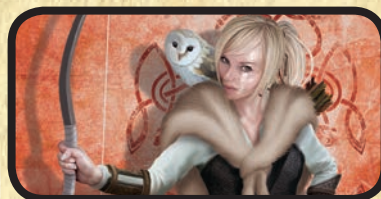


JÓRVÍK



Gra Stefana Felda
dla 2 do 5 graczy
w wieku od 10 lat

Podczas ery Wikingów, przez dziesięciolecia znaczna część Anglii była okupowana przez ludy z dalekiej północy. Jedno z większych miast znajdujących się pod ich kontrolą stało się kwitnącym ośrodkiem kultury i handlu. Wikingowie nazwali to miasto, a także otaczające je królestwo – Jórvík – współcześnie znane jako miasto York.

Wprowadzenie

W grze Jórvík staniesz na czele jednego z plemion nieustraszonych Wikingów, którzy osiedlili się na północnych terenach Anglii.

Podczas czterech pór roku, pozyskując odpowiednie karty będziesz zwiększał swoje wpływy na handel w osadzie Jórvík, zapewniając swoim rzemieślnikom towary,

które kupisz ze statków kupieckich przyplływających do osady. Będziesz także dbał o bezpieczeństwo swojej osady, broniąc ją przed atakami przeraźliwych Piktów z północy. Po upływie czterech pór roku, gracz, którego akcje przyniosą najwięcej punktów zwycięstwa, wygra grę.

Komponenty

1 plansza



30 monet



1 woreczek



1 znacznik gracza rozpoczynającego



Mjöltnir (młot Thora)

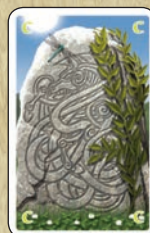
104 karty



24 karty zimy



25 kart wiosny



25 kart lata



29 kart jesieni



1 finałowa karta
"Atak Piktów"

54 kostki towarów



9 bursztynu (pomarańczowe)



9 żelaza (szare)



9 skór (brązowe)



9 wełny (białe)



9 smoły (czarne)



3 jedwabiu (różowe)



3 szkła (niebieskie)



3 złota (żółte)

22 Wikingów

po 4 w kolorach graczy i 2 brązowych



5 znaczników punktów zwycięstwa

po 1 w kolorach graczy



5 plansz graczy

po 1 w kolorach graczy



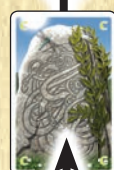
Przygotowanie

Na początku należy zdecydować czy gra będzie się toczyć wg wariantu Karl czy **Jarl**. "Karl" to określenie wolnego rolnika Wikingów, a "Jarl" to nazwa arystokracji Wikingów. Wariant Karl jest bardziej przystępny i umożliwia w prosty sposób zapoznać się z mechaniką gry. Grę należy przygotować zgodnie ze swoim wyborem.

Zasady i przykłady dotyczące tylko **wariantu Jarl** są oznaczone **czerwoną ramką** i **czerwonym kolorem czcionki**. Rozgrywając wariant Karl należy je całkowicie zignorować. Niezależnie od przygotowania wszystkie zasady z wariantu Karl dotyczą również wariantu Jarl.

Przygotowanie wariantu Karl

1. Zmniejsz planszę o połowę, składając ją na pół tak, aby widoczna była dolna połowa. Następnie połóż planszę tak, aby była łatwo dostępna dla wszystkich graczy.
2. Usuń 9 kostek towarów z gry: 3 jedwabiu (, 3 szkła () i 3 złota (). Pozostałe 45 **kostek towarów** włóż do woreczka.
3. Połóż 30 monet koło planszy, tworząc z nich ogólne zasoby.
4. Przygotuj talię kart:
 - Usuń z talii wszystkie karty ze znakiem "gra Jarl" (, który jest widoczny w prawym, dolnym rogu karty i odłóż je do pudełka.
 - W przypadku gry 2, 3 lub 5 osobowej sprawdź w ramce poniżej na tej stronie instrukcji, które karty jesieni należy usunąć z gry. W grze 4 osobowej nie usuwamy żadnych kart.
 - Połóż finałową kartę "Atak Piktów" na polu talii na planszy głównej.
 - Potasuj pozostałe **karty jesieni** (D) i połóż je rewersem do góry na finałowej karcie "Atak Piktów".
 - Potasuj pozostałe 13 **kart lata** (C) i połóż je rewersem do góry na kartach jesieni.
 - Potasuj pozostałe 13 **kart wiosny** (B) i połóż je rewersem do góry na kartach lata.
 - Na końcu potasuj pozostałe 12 **kart zimy** (A) i połóż je rewersem do góry na kartach wiosny, kończąc w ten sposób przygotowanie talii.
5. Każdy gracz wybiera **swój kolor** i następnie:
 - Bierze 3 **Wikingów** i **planszę gracza** w wybranym kolorze. Wikingów należy położyć obok swojej planszy gracza, tworząc *osobiste zasoby gracza*. Następnie każdy gracz umieszcza swój **znacznik punktów zwycięstwa** na polu z cyfrą 10 na torze punktów zwycięstwa na planszy głównej.
 - Każdy gracz otrzymuje po 5 **monet** i kładzie je przed sobą.
6. W ulubiony sposób należy ustalić gracza rozpoczynającego i dać mu odpowiedni znacznik.



Na końcu wszystkie zbędne elementy należy odłożyć do pudełka.

Przygotowanie wariantu Jarl

1. Rozłóż całą **planszę główną** tak, aby była łatwo dostępna dla wszystkich graczy.
2. Wszystkie 54 **kostki towarów** włóż do woreczka.
3. Połóż 2 **brązowych wikingów** i 30 **monet** obok planszy głównej tworząc ogólne zasoby.
4. Przygotuj talię kart:
 - W grze 2, 3 lub 5 osobowej sprawdź w ramce poniżej na tej stronie instrukcji, które karty jesieni należy usunąć z gry. W grze 4 osobowej nie usuwamy żadnych kart.
 - Połóż finałową kartę "Atak Piktów" na polu talii na planszy głównej.
 - Potasuj pozostałe **karty jesieni** (D) i połóż je rewersem do góry na finałowej karcie "Atak Piktów".
 - Potasuj pozostałe 25 **kart lata** (C) i połóż je rewersem do góry na kartach jesieni.
 - Potasuj pozostałe 25 **kart wiosny** (B) i połóż je rewersem do góry na kartach lata.
 - Potasuj pozostałe 24 **karty zimy** (A) i połóż je rewersem do góry na kartach lata.
5. Każdy gracz wybiera **swój kolor** i następnie:
 - Bierze 4 **Wikingów** i **planszę gracza** w wybranym kolorze. Wikingów należy położyć obok swojej planszy gracza, tworząc *osobiste zasoby gracza*. Następnie każdy gracz umieszcza swój **znacznik punktów zwycięstwa** na polu z cyfrą 10 na torze punktów zwycięstwa na planszy głównej.
 - Każdy gracz otrzymuje po 5 **monet** i kładzie je przed sobą.
6. W ulubiony sposób należy ustalić gracza rozpoczynającego i dać mu odpowiedni znacznik.



Na końcu wszystkie zbędne elementy należy odłożyć do pudełka.



W grze 2 **osobowej** usuń następujące karty jesieni:



W wariancie Jarl należy również usunąć te karty jesieni:



W grze 3 **osobowej** lub 5 **osobowej** usuń następujące karty jesieni:



W wariancie Jarl należy również usunąć te karty jesieni:



Przebieg gry

Jórvík jest rozgrywany w rundach, każda z nich składa się z następujących 4 faz:



1. Faza Dostaw

W tej fazie gracz rozpoczynający dobiera z talii karty, które będzie można kupić.



2. Faza Popytu

W tej fazie gracze umieszczają wikingów na planszy zaznaczając, którym kartami są zainteresowani.



3. Faza Zakupów

W tej fazie gracze mogą kupić dostępne karty w kolejności, która zależy od miejsca ich wikingów.



4. Faza Ładunku

W tej fazie gracze otrzymują dochód, rozmieszczają pozyskane dobra i opróżniają swoje strefy ładunku.

1. Faza Dostaw

Gracz rozpoczynający odsłania karty z talii i umieszcza je na odpowiednich polach na planszy. Karty kładzie od pola z cyfrą 1 i kontynuuje zgodnie z rosnącą kolejnością. Zależnie od liczby graczy, na niektórych polach może nie być kart; każde pole ma symbol, który pokazuje ilu graczy musi brać udział w grze, aby na nim umieścić kartę. Gdy wszystkie pola (w zależności od liczby uczestników gry) zostaną zapełnione przechodzimy do fazy Popytu.

Ważne: Jeśli odsłonięta karta to **karta statku** lub **karta "Atak Piktów"** musisz postępować zgodnie z instrukcjami w odpowiedniej ramce po prawej stronie.



W **wariancie Jarl**, gracz rozpoczynający umieszcza karty również na dostępnych polach kart od 7 do 12 zgodnie z tymi samymi zasadami jak wyżej.



Przykład - Faza Dostaw

Iwona jest graczem rozpoczynającym, odsłania karty z talii i umieszcza na polach kart. To jest przykład gry 4 osobowej, więc odsłania 5 kart po kolei i umieszcza je na polach z cyframi 1, 2, 3, 4 i 5. Piąta karta, którą odsłoniła to karta statku, która przedstawia 3 kostki, więc Iwona dobiera 3 kostki towaru z woreczka i kładzie na tej karcie.

W **wariancie Jarl** Iwona odsłania o 5 kart więcej, w związku z tym umieszcza również karty na polach kart z cyframi 7, 8, 9, 10 i 11.

Jeśli odsłonięta karta to **karta statku**, rozpoczynający gracz umieszcza tę kartę na polu karty. Następnie dobiera losowo 3 kostki towarów z woreczka i umieszcza na karcie statku.



W **wariancie Jarl** występują również **karty statków**, na których umieszczamy tylko 1 lub 2 kostki towarów z woreczka.



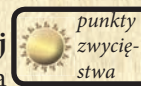
Atak Piktów

Gdy gracz rozpoczynający odsłoni **kartę "Atak Piktów"** faza Dostaw jest przerywana, ponieważ Piktowie atakują osadę.



W tym momencie każdy gracz sumuje swoje punkty obrony z wszystkich swoich kart wojowników.

Gracz, który ma **najwięcej punktów obrony** przepędza Piktów i otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, ile



przedstawia cyfra w lewym dolnym rogu karty "Atak Piktów".



Gracz, który ma **najmniej punktów obrony** traci tyle punktów zwycięstwa, ile przedstawia



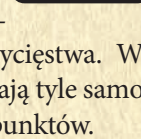
cyfra w prawym, dolnym rogu karty "Atak Piktów".

W razie **remisu**, wszyscy remisujący gracze otrzymują lub tracą odpowiednią ilość punktów zwycięstwa.

W bardzo rzadkim przypadku, gdy wszyscy gracze mają tyle samo punktów obrony, nikt nie otrzymuje lub nie traci punktów.

Gracze zaznaczają zdobyte lub stracone punkty zwycięstwa na torze punktów zwycięstwa, poruszając odpowiednio swoje znaczniki.

Następnie **gracz rozpoczynający odrzuca kartę "Atak Piktów"** do pudełka i kontynuujemy fazę Dostaw odsłaniając kolejną kartę z talii kart.



Przykład - karta "Atak Piktów"

Iwona odsłania kartę "Atak Piktów": w tym momencie wszyscy gracze sumują punkty obrony na swoich kartach wojowników i porównują sumę, aby ustalić kto walczy z Piktami. Jacek ma tylko jednego wojownika o sile 1. Iwona szczęśliwie ma dwie karty wojowników o łącznej sile 3 punktów, podczas gdy Grzegorz i Sandra nie mają żadnych kart wojowników, a co za tym idzie nie mają żadnych punktów obrony. Iwona wygrywa i zdobywa 2 punkty zwycięstwa, tak jak jest to przedstawione po lewej stronie karty. Jacek nie zdobywa ani nie traci punktów zwycięstwa. Grzegorz i Sandra, remisują w najmniejszej liczbie punktów obrony i każde z nich traci po 2 punkty zwycięstwa. Po rozpatrzeniu tej karty "Atak Piktów", Iwona odrzuca tę kartę do pudełka i kontynuowana jest faza Dostaw poprzez dobranie kolejnej karty z talii.

2. Faza Popytu

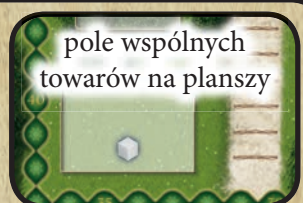
W czasie tej fazy gracze zaznaczają, którymi kartami są zainteresowani. Pola kart od 1 do 6, na których kładziemy karty mają powiązane ze sobą **tory zainteresowania**. Zaczynając od gracza rozpoczynającego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz musi **w swojej turze położyć 1 wikinga** ze swoich zasobów na jednym z tych torów. Czynność tę powtarzamy do chwili, gdy gracze nie mają wikingów w swoich zasobach.

Gracz, który pierwszy umieszcza wikinga na wybranym torze zainteresowania, kładzie go na pierwszym polu toru (tym najbliższym karty). Jeśli to pole jest zajęte, gracz kładzie swojego wikinga na kolejnym polu poniżej. Jeśli to pole też jest zajęte, kładzie wikinga na kolejnym polu itd. Można położyć wikinga na torze, na którym mamy już swojego wikinga/wikingów. Gdy na torze jest 8 wikingów, nie można umieszczać kolejnego.

Po umieszczeniu wszystkich wikingów, usuwamy wszystkie karty z pól kart od 1 do 6, których tory zainteresowania są puste. Karty odkładamy do pudełka. Następnie przechodzimy do fazy Zakupów.



Uwaga: jeśli odrzucamy do pudełka kartę statku, wszystkie kostki towarów należy przełożyć na pole wspólnych towarów na planszy głównej.



W **wariantcie Jarl** gracze mają wybór: zamiast umieszczać 1 ze swoich wikingów na torze zainteresowania, gracz może położyć go na dowolnym nie zajętym przez innego gracza polu kart od 7 do 12. Robiąc to gracz rezerwuje tę kartę dla siebie i musi od razu ją przesunąć wraz ze swoim wikingiem **na pierwsze puste pole po lewej stronie w rzędzie rezerwacji**.



Po umieszczeniu wszystkich wikingów, usuwamy wszystkie karty, które zostały na polach kart od 7 do 12. Karty te wraz z kartami leżącymi przy pustych torach zainteresowania odkładamy do pudełka.

Następnie przechodzimy do fazy Zakupów.

Przykład - faza Popytu

(a) W grze 4 osobowej Iwona jest graczem rozpoczynającym. W związku z tym w fazie Popytu, jako pierwsza umieszcza jednego ze swoich **żółtych wikingów**. Iwona decyduje się umieścić swojego pierwszego wikinga na torze zainteresowania poniżej karty statku na polu numer 5. Umieszcza swojego wikinga na pierwszym polu, ponieważ nie ma tam jeszcze żadnego wikinga.

(b) Następny gracz to Sandra, umieszcza ona swojego **białego wikinga** na pierwszym polu na torze zainteresowania z numerem 2.



(c) Grzegorz również jest zainteresowany kartą statku na polu 5, więc umieszcza swojego **zielonego wikinga** na polu poniżej żółtego wikinga Iwony.

(d) Jacek kładzie swego **niebieskiego wikinga** na torze zainteresowania z cyfrą 1.

(e) Teraz Iwona ma położyć swojego drugiego **żółtego wikinga** i może to zrobić na dowolnym torze zainteresowań poniżej pól kart z cyframi od 1 do 5.

Gracze umieszczają swoich wikingów do momentu, aż rozmieszczą wszystkich. Następnie należy odłożyć do pudełka wszystkie karty z pól kart, przy których nie ma żadnych wikingów. Po tym gracze przechodzą do fazy Zakupów.

W 4 osobowej grze w wariantcie Jarl rozmieszczamy łącznie 10 kart. Pięć kart na polach od 1 do 6 i 5 kart na polach z cyframi od 7 do 12.

W jednej ze swoich tur Jacek decyduje, że chce zarezerwować kartę statku z pola 8. W związku z tym umieszcza swojego **niebieskiego wikinga** na wierzchu karty statku i przesuwa ją wraz z wikingiem i znajdującymi się na niej kostkami na pierwsze puste pole po lewej stronie toru rezerwacji.



3. Faza Zakupów

Rozpoczynając od karty, która znajduje się nad pierwszym (od lewej strony) polsny torze zainteresowania, gracze po kolei rozpatrują każdą kartę w następujący sposób:

Gracz, który umieścił wikinga na pierwszym (od góry) polu toru zainteresowania może kupić teraz tę kartę płacąc **tylę monet** do ogólnych zasobów, **ilu jest wikingów na tym torze** (wliczając w to jego wikingów). Jeśli gracz kupi kartę, umieszcza ją w swojej **strefie ładunku**, która znajduje się powyżej planszy gracza. Zakupiona karta zostaje tam aż do fazy ładunku. Tylko dwie karty specjalne wymagają rozpatrzenia natychmiast po ich zakupieniu, zobacz opis kart na str. 9. Następnie wszyscy wikingowie, którzy zostali na tym torze zainteresowania wracają do zasobów graczy.

Jeśli gracz, którego wiking jest pierwszy na torze, nie chce lub nie może kupić karty, zabiera swojego wikinga z powrotem i prawo zakupu przechodzi na gracza, którego wiking jest drugi z kolei. Ten gracz może kupić kartę płacąc do ogólnych zasobów tylę monet, ilu wikingów znajduje się na torze (wliczając w to swoich wikingów). Może też zabrać swojego wikinga z powrotem do własnych zasobów, rezygnując z zakupu. Wówczas kolejny gracz ma prawo zakupu karty itd.

Gdy gracz kupuje kartę, umieszcza ją w swojej strefie ładunku, powyżej swojej planszy gracza. Następnie wszyscy wikingowie, którzy zostali na tym torze zainteresowania wracają do swoich właścicieli.

Jeśli wszyscy gracze zabrali swoich wikingów z powrotem i nikt nie kupił karty, należy odłożyć ją do pudełka.

Po tym jak karta została kupiona lub odłożona, należy w ten sam sposób rozpatrzyć kolejną kartę. Czynność tę powtarzamy do momentu, gdy nie będzie już żadnych kart na planszy głównej. Wówczas gracze przechodzą do Fazy Ładunku.

W **wariancie Jarl**, po tym jak wszystkie karty z pól od 1 do 6 zostaną kupione lub odłożone, gracze mogą teraz kupić swoje zarezerwowane karty z rzędu rezerwacji. Rozpoczyna gracz, którego karta znajduje się po lewej stronie rzędu rezerwacji:

albo kupuje zarezerwowaną przez siebie kartę **płacąc tylę monet** do ogólnych zasobów **ile jest łącznie wszystkich kart w rzędzie rezerwacji** (łącznie z tą kartą)

LUB

odkłada kartę do pudełka (uniemożliwiając w ten sposób zakup tej karty innym graczom).

W obu przypadkach zabiera swojego wikinga z powrotem do własnych zasobów.

Jeśli kupi kartę, umieszcza ją w strefie ładunku powyżej swojej planszy gracza.

Potem następuje tura gracza, który zarezerwował kolejną z lewej strony kartę. Według tych samych zasad, opisanych wyżej, może on kupić tę kartę albo odłożyć ją do pudełka. Powtarzamy to do momentu, gdy wszystkie karty z rzędu rezerwacji zostaną kupione lub odrzucone. Wówczas gracze przechodzą do Fazy Ładunku.

Przykład - faza Zakupów



Przykład sytuacji na początku fazy Zakupów.

(a) Gracze rozpoczynają fazę Zakupów od rozpatrzenia karty znajdującej się na 1. polu kart. Na torze zainteresowania pierwsze miejsce zajmuje **niebieski** wiking, drugie miejsce zajmuje **biały**, a trzecie **żółty**. **Niebieski** wiking należy do Jacka, więc on pierwszy ma prawo zakupu karty za 3 monety, ponieważ na tym torze zainteresowania znajduje się 3 wikingów. Jacek uważa, że 3 monety to za dużo za tę kartę, nie decyduje się na jej zakup i zabiera swojego wikinga z powrotem. Następna z kolei jest Sandra ze swoim **białym** wikingiem. Może kupić kartę za 2 monety, ponieważ teraz na torze znajduje się 2 wikingów. Jej zdaniem ta karta jest warta 2 monety, więc ją kupuje płacąc 2 monety do ogólnych zasobów i umieszcza tę kartę w swojej strefie ładunku, powyżej swojej planszy gracza. Następnie Sandra i Iwona zabierają z powrotem pozostałych swoich wikingów, umieszczając ich w swoich zasobach. Zauważ, że Iwona nie ma opcji zakupu karty, ponieważ Sandra ją kupiła nim nadeszła kolej Iwony. Po tym gracze przechodzą do rozpatrzenia karty z pola kart z cyfrą 2.

(b) Przechodząc do pola kart 5: Iwona jako pierwsza ma możliwość zakupu karty statku za cenę 4 monet, ponieważ na torze znajduje się 4 wikingów, jeden jej **żółty** wiking na pierwszym polu, na drugim polu **zielony** wiking, następnie kolejny **żółty** i wreszcie na końcu jeden **niebieski** wiking. Iwona decyduje się zdać na los i rezygnuje z pierwszej opcji zakupu, mając nadzieję, że Grzegorz nie kupi tej karty statku za 3 monety. Miała szczęście, Grzegorz nie zdecydował się na zakup karty i zabrał swojego wikinga z powrotem. Teraz Iwona może kupić tę kartę statku za 2 monety i Jacek zabiera swojego wikinga zostając z pustymi rękami.



(c) W wariantcie Jarl, gracze teraz rozpatrują karty z rzędu rezerwacji: Jacek może kupić kartę za 3 monety, ponieważ położył swojego **niebieskiego** wikinga na tej karcie statku i w rzędzie rezerwacji znajdują się 3 karty. Zdecydował się kupić tę kartę i umieszcza ją wraz z kostkami na niej, w swojej strefie ładunku powyżej swojej planszy gracza. Wikinga odkłada do własnych zasobów.

Następna z kolei karta została zarezerwowana przez Sandrę, która umieściła na niej swojego **białego** wikinga. Nie ma 2 monet, więc nie kupuje tej karty. Odkłada kartę do pudełka, a wikinga do własnych zasobów. Ostatnia karta została zarezerwowana przez Grzegorza za pomocą jego **zielonego** wikinga. Grzegorz jest zadowolony, gdyż może kupić Wojownika z siłą 5 za niską cenę: 1 monety. Gdy wszystkie karty zostały już odłożone lub kupione, gracze przechodzą do fazy Ładunku.

4. Faza Ładunku

Zaczynając od gracza rozpoczynającego (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) każdy gracz wykonuje następujące czynności po kolei:

- **Dochód:** gracz bierze **1 monetę** z ogólnych zasobów. Jeśli gracz nie ma żadnej karty w swojej strefie ładunku powyżej planszy gracza (ponieważ nie kupił żadnej karty w poprzedniej fazie), otrzymuje 2 monety.
- Gracz **przesuwa** wszystkie **karty** ze **strefy ładunku** powyżej swojej planszy gracza do swojego **obszaru kart osobistych**, poniżej planszy gracza, z **wyjątkiem kart statków**, które czekają na swój rozładunek.
- **Rozdzielenie towarów:** Gracze rozładowują karty statków znajdujące się w ich strefie ładunku i rozmieszczają znajdujące się na nich towary na kartach, w obszarze kart osobistych lub na planszy gracza (zobacz ramki z szarym tłem poniżej, aby poznać wszystkie opcje rozmieszczania towarów). Po rozładowaniu wszystkich statków, karty należy przesunąć do obszaru kart osobistych.

Po tym jak wszyscy gracze wykonają te czynności, gracz rozpoczynający przekazuje **znacznik gracza rozpoczynającego graczowi po jego lewej stronie**. Następnie nowy gracz rozpoczynający kontynuuje rozgrywkę od nowej fazy *Dostaw*.

Rozdzielenie towarów

Podczas rozmieszczania towarów (przede wszystkim z rozładowanych statków) gracz ma następujące (opisane poniżej) możliwości. Może dowolnie łączyć te opcje w dowolnej kolejności. Na końcu tej fazy na żadnym z jego statków nie może być kostek towarów, w związku z tym każdą nieulokowaną kostkę należy odłożyć na pole wspólnych towarów.

Gracz może położyć dowolny ze swoich towarów na pustym *polu materiałów* na karcie rzemieślnika w swoim osobistym obszarze kart. Każda karta rzemieślnika przedstawia inną kombinację pól materiałów i każdy z tych materiałów wymaga określonych towarów. Więcej szczegółów znajdziesz na stronie 8.



karty rzemieślników

Ważne: raz położona na odpowiadającym jej polu materiału na karcie rzemieślnika kostka towaru **nie może być przemieszczana**. Podczas finałowego podliczania, punkty otrzymujesz tylko, gdy każde pole materiału na karcie rzemieślnika jest zajęte przez odpowiednią kostkę.

Gracz może magazynować 1 kostkę towaru na **polu magazynu na swojej planszy gracza**. Jeśli posiada kartę magazynu, może na niej przechowywać dodatkowo do 4 kostek towaru (zobacz str. 9). Na każdym polu magazynu można przechowywać dowolny rodzaj towaru. Towary złożone w magazynie można przemieszczać ponownie podczas każdej fazy Ładunku.

Pole magazynu na planszy gracza.



Gracz może sprzedać dowolne swoje towary kupcowi przedstawionemu w postaci karty. Każda karta kupca przedstawia określone towary. Gdy gracz sprzedaje dany towar kupcowi, od razu otrzymuje przedstawioną na karcie ilość monet, a sprzedany towar umieszcza na polu wspólnych towarów na planszy głównej. Podczas fazy Ładunku gracz może użyć karty kupca tyle razy, ile chce.



karta kupca

Gracz może wymienić **dowolne 3 kostki towarów** na **dowolną wybraną przez siebie kostkę** znajdującą się na polu wspólnych towarów na planszy głównej. Kostkę otrzymaną w ten sposób należy od razu przydzielić. Oczywiście towar, który chcemy otrzymać, musi znajdować się na polu wspólnych towarów. Gracz może wykonywać tę akcję tak często, jak tylko chce.



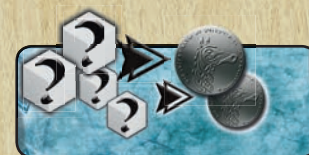
W **wariancie Jarl** gracz może również poświęcić swoje towary dla bogów, jeśli ma odpowiednią kartę wyroczni (więcej szczegółów znajdziesz na stronie 8).

Tak jak karta kupca, karta wyroczni ma określone wymagania dotyczące typu towarów. Zamiast monet gracz otrzymuje od razu 2 punkty zwycięstwa za każdy towar, który poświęci, a który odpowiada danej karcie wyroczni. Poświęcone kostki należy odłożyć na pole wspólnych towarów.



karta wyroczni

Gracz może **oddać dowolne 2 kostki towarów** na pole wspólnych towarów i otrzymuje za to **1 monetę** z zasobów ogólnych. Gracz może wykonywać tę akcję tak często, jak chce.

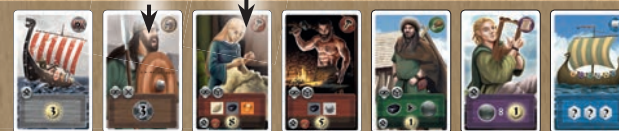
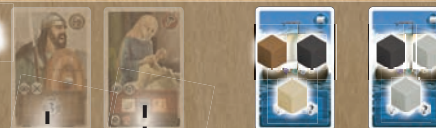


Uwaga: ilość monet nie jest ograniczona. Jeśli monety się skończą, użyj substytutu (prawdziwych monet, kości etc.).

W **wariancie Jarl** każdy gracz otrzymuje **dodatkową 1 monetę jako dochód**. Oznacza to, że dochód gracza to 2 monety, a jeśli nie kupi żadnej karty, to otrzymuje 3 monety.

Przykład - Przemieszczanie kart

strefa ładunku



obszar kart osobistych

Przykład - faza Ładunku

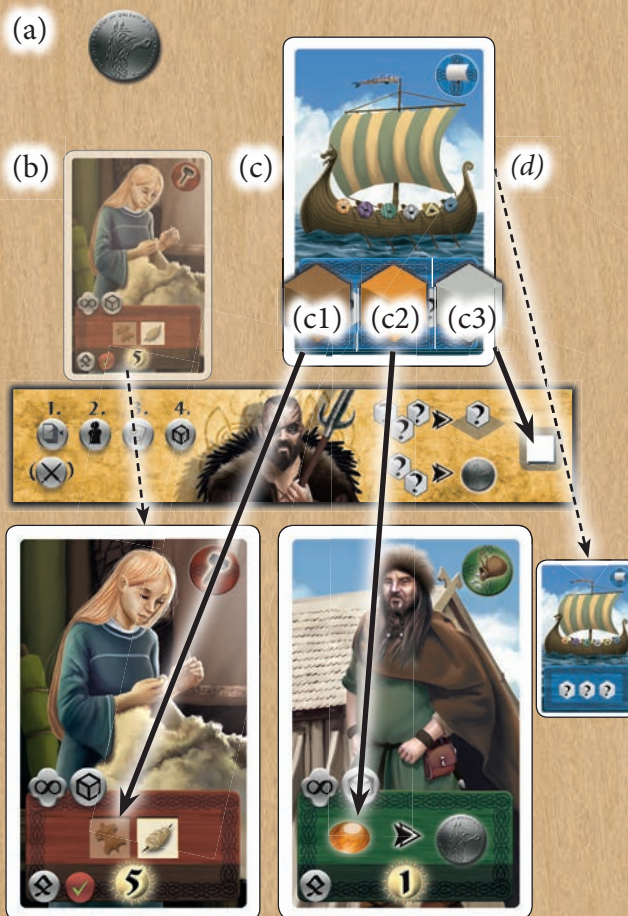
Na początku fazy Ładunku Iwona ma 2 karty w swojej strefie ładunku: kartę rzemieślnika (wymagającą 1 brązowej kostki skóry i 1 białej wełny) oraz kartę statku z 1 brązową kostką skóry, 1 pomarańczową kostką bursztynu i 1 szarą kostką żelaza.

(a) Podczas fazy Zakupów kupiła karty, więc otrzymuje 1 monetę z zasobów jako swój dochód.

(b) Następnie przesuwa kartę rzemieślnika do swojej strefy kart osobistych poniżej swojej planszy gracza.

(c) Teraz Iwona rozładowuje swoją kartę statku. (c1) Rzemieślnik wymaga 1 brązowej kostki skóry, więc Iwona umieszcza tę kostkę na karcie rzemieślnika (jeśli otrzyma później białą kostkę wełny i wypełni kartę rzemieślnika otrzyma 5 punktów zwycięstwa podczas finałowego podliczania). (c2) Iwona posiada kartę kupca wymagającą pomarańczowej kostki bursztynu, umieszcza tę kostkę ze statku na polu wspólnych towarów i otrzymuje za to 1 monetę z ogólnych zasobów. (c3) Iwona nie ma już pustego pola z symbolem żelaza, umieszcza więc ostatnią kostkę na polu magazynu na swojej planszy gracza, później będzie mogła ją przenieść podczas fazy Ładunku.

(d) Po rozmieszczeniu wszystkich towarów, Iwona umieszcza kartę statku w swojej strefie kart osobistych poniżej swojej planszy gracza.



Koniec gry

Gra się kończy, gdy na początku fazy Zaopatrzenia w talii została finałowa karta, "Atak Piktów". Najpierw należy rozpatrzyć tę kartę zgodnie ze standardowymi zasadami (zobacz str. 3), a następnie rozpoczyna się **finałowe podliczanie**:



finałowa karta "Atak Piktów", która kończy grę

Poczynając od aktualnego gracza rozpoczynającego, każdy gracz podlicza wszystkie karty z symbolem finałowego podliczania, które ma w swojej osobistej strefie kart. Następnie zaznacza zdobyte punkty zwycięstwa za te karty na torze punktów zwycięstwa korzystając ze swojego znacznika.



symbol finałowego podliczania

Gracz, który ma najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa. W razie remisu, wygrywa ten gracz, który ma najwięcej monet. W razie dalszego remisu, wygrywają remisujący gracze i powinni zorganizować ucztę, aby uhonorować bogów!

Symbole na kartach

Większość kart ma symbole, które oznaczają kiedy można użyć ich efektu lub akcji. Symbol w srebrnym krzyżu () pokazuje jak często akcja karty może być wykonana, a symbol w srebrnym kółku () pokazuje, w której fazie można użyć danej karty.



Taka karta może być używana w czasie całej gry, podczas fazy pokazanej po prawej stronie.



Akcja takiej karty może być wykonana tylko raz w czasie gry, podczas fazy pokazanej po prawej stronie. Po użyciu kartę należy odłożyć do pudełka.



Taka karta jest rozpatrywana od razu po zakupie.



Faza Popytu



Faza Ładunku



Faza Zakupów



Atak Piktów



Dowolna faza

Indeks kart



Karty "Atak Piktów"

W talii znajdują się 4 karty "Atak Piktów". Jeśli podczas fazy Dostaw zostanie odsłonięta karta "Atak Piktów", należy tę fazę przerwać i gracze muszą postąpić zgodnie z zasadami ataku Piktów przedstawionymi na str. 3.



Karty wojowników

Na kartach wojowników przedstawione są punkty obrony (od 1 do 5), które należy zsumować, jeśli karta "Atak Piktów" zostanie odsłonięta podczas fazy Dostaw (zobacz str. 3). Gracze zatrzymują karty Wojowników do końca gry (zatem są oni aktywowani automatycznie podczas każdego ataku Piktów).



Karty statków

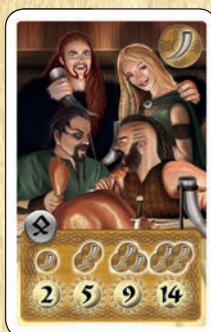


Jeśli podczas fazy Dostaw zostanie odsłonięta karta statku, gracz rozpoczynający umieszcza na niej kostki towarów zgodnie z opisem na str. 3. Jeśli gracz kupi taką kartę podczas fazy Zakupów, musi rozmieścić kostki towarów z karty podczas fazy Ładunku, zgodnie z opisem na str. 6.

Jeśli gracz nie może rozmieścić kostek towarów, musi odłożyć kostki towarów z tego statku na pole wspólnych zasobów.



Karty uczt



Karty uczt przynoszą ich posiadaczowi punkty zwycięstwa w zależności od ilości posiadanych kart. Podczas finałowego podliczania gracz otrzymuje punkty zwycięstwa wg tego zestawienia:

- za 1 kartę uczt otrzymuje 2 punkty zwycięstwa.
- za 2 karty uczt otrzymuje 5 punktów zwycięstwa.
- za 3 karty uczt otrzymuje 9 punktów zwycięstwa.
- za 4 lub więcej kart uczt otrzymuje 14 punktów zwycięstwa.



Karty rzemieślników



Każda karta rzemieślnika ma inną kombinację pól materiałów, które wymagają określonych kostek towarów. Zobacz na str. 6 jak rozmieścić odpowiednie kostki towarów na polach tych materiałów.

Tylko wtedy, gdy na każdym polu materiału na karcie rzemieślnika znajdują się odpowiednie kostki towarów, ta karta rzemieślnika uznawana jest za ukończoną. Podczas finałowego podliczania, gracz otrzymuje punkty zwycięstwa przedstawione na dole karty rzemieślnika, znajdującej się w jego osobistej strefie kart tylko wtedy, gdy karta jest ukończona.



Karty wypraw



Na każdej karcie wypraw przedstawione są punkty zwycięstwa, które otrzyma jej posiadacz podczas finałowego podliczania.



Karty kupców



Każda karta kupca pozwala jej posiadaczowi na sprzedaż określonych rodzajów towarów podczas fazy Ładunku. Gracz chcąc sprzedać kostki towarów określonego rodzaju, umieszcza je na polu wspólnych zasobów i od razu otrzymuje tyle monet, ile jest przedstawione na karcie kupca.

Gracz może korzystać z karty kupca tak często, jak tylko chce. Na każdej karcie kupca przedstawione są również punkty zwycięstwa, które jej właściciel otrzymuje podczas finałowego podliczania.



Karty wyroczni



Każda karta wyroczni pozwala jej właścicielowi na poświęcenie określonych rodzajów towarów podczas fazy Ładunku. Gracz chcąc poświęcić kostkę towaru określonego rodzaju, umieszcza ją na polu wspólnych zasobów i od razu otrzymuje za nią 2 punkty zwycięstwa. Gracz może korzystać ze swoich kart wyroczni tak często, jak chce.



Karty Skaldów



Podczas finałowego podliczania właściciel tej karty otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdą posiadaną monetę.



Podczas finałowego podliczania właściciel tej karty otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdą posiadaną kartę statku.



Podczas finałowego podliczania właściciel tej karty otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdą posiadaną kartę kupca.



Podczas finałowego podliczania właściciel tej karty otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdą posiadaną kartę wojownika.



Podczas finałowego podliczania, przy podliczaniu kart wypraw, właściciel tej karty Skalda wybiera jedną ze swoich kart wypraw. Punkty zwycięstwa na wybranej karcie liczone są podwójnie.



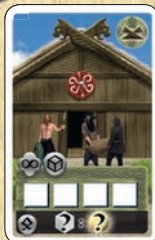
Podczas finałowego podliczania właściciel tej karty otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdą posiadaną (kompletną i niekompletną) kartę rzemieślnika.



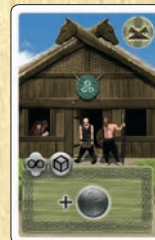
Podczas finałowego podliczania właściciel tej karty otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdą posiadaną kartę wyprawy.



Karty budynków



Karta magazynu ma **4 pola magazynu**, na których gracz może przechowywać kostki towarów, podczas gdy na planszy gracza można przechowywać jedną kostkę towaru. Gracz może przenieść dowolne ze zmagazynowanych na tej karcie kostki ponownie podczas fazy Ładunku. Podczas finałowego podliczania, posiadacz tej karty otrzymuje **1 punkt zwycięstwa za każdą kostkę towaru** znajdującą się na niej.



Podczas fazy Ładunku, gdy posiadacz tej karty otrzymuje **dochód**, otrzymuje **dodatkowo 1 monetę** (ta karta działa również w czasie, gdy nadal znajduje się w strefie ładunku).



Gracz, który kupił tę kartę, otrzymuje natychmiast 4 monety z zasobów. Następnie umieszcza tę kartę w swojej strefie ładunku. Podczas fazy Ładunku zamiast przesuwając tę kartę do swojej osobistej strefy ładunku, należy ją odłożyć do pudełka.



Posiadacz tej karty może ją odłożyć do pudełka, gdy kupuje nową kartę z planszy głównej (podczas dowolnej fazy Zakupu, nawet w tej, w której ją kupił). Jeśli to uczyni od razu otrzymuje kartę, którą kupił, nie ponosząc kosztu w monetach).



Gracz, który kupił tę kartę otrzymuje też 2 brązowych wikingów z ogólnych zasobów i umieszcza ich na tej karcie. Każdy brązowy wiking służy jako dodatkowy wiking w kolorze gracza, który kupił tę kartę. Oznacza to, że można go umieścić na planszy podczas fazy Popytu (zwiększając zatem ilość swoich wikingów w danej rundzie). Brązowy wiking nie wraca do gracza w fazie Zakupu, tylko jest odkładany do pudełka. Po tym jak obaj brązowi wikingowie zostaną odłożeni do pudełka, kartę również należy odrzucić do pudełka.



Podczas każdej fazy Załadunku, właściciel tej karty może oddać dowolne 2 kostki towarów na pole wspólnych towarów. W zamian otrzymuje jedną dowolnie wybraną przez siebie kostkę towaru, którą musi od razu rozmieścić. Tę kartę może użyć tak często, jak chce.



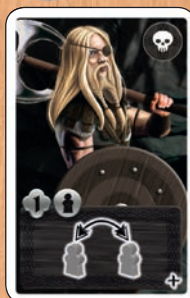
W dowolnym momencie gry, właściciel tej karty może ją odłożyć do pudełka. Jeśli to uczyni, może przesunąć do 3 kostek towarów z dowolnej swojej karty rzemieślnika na inną swoją kartę rzemieślnika.



W dowolnym momencie gry, właściciel tej karty może odrzucić ją do pudełka. Jeśli to uczyni, dobiera 1 dowolną kostkę towaru z pola wspólnych towarów i od razu ją rozmieszcza.



Karty Loki



Właściciel tej karty może ją odrzucić do pudełka na końcu fazy Popytu (po tym jak wszyscy wikingowie zostaną umieszczeni na planszy głównej). Jeśli to uczyni, od razu zamienia miejscami dwóch dowolnych wikingów na planszy głównej.



Gdy gracz kupuje tę kartę, każdy z pozostałych graczy musi mu zapłacić 1 monetę (jeśli może). Następnie ten gracz umieszcza tę kartę w swojej strefie ładunku. Potem kartę należy odrzucić do pudełka zamiast odkładać ją do swojej strefy kart osobistych.



W dowolnym momencie gry, właściciel tej karty może ją odrzucić do pudełka. Jeśli to uczyni, od razu kradnie 1 kostkę towaru z nieukończonej karty rzemieślnika przeciwnika. Gracz, który ukradł kostkę musi ją od razu rozmieścić zgodnie z zasadami lub ją odłożyć.



Karty obrony



Właściciel tej karty może ją odłożyć do pudełka zaraz po tym, jak pokona Piktów - posiadając najwięcej punktów obrony. Jeśli to uczyni otrzymuje dwa razy tyle punktów zwycięstwa niż jest to przedstawione po lewej stronie karty "Atak Piktów".



Podczas każdego ataku Piktów, właściciel tej karty może podwoić ilość punktów obrony na jednej karcie wojowników, która znajduje się w jego strefie kart osobistych.



Po każdym ataku Piktów właściciel tej karty może zapłacić 2 monety do ogólnych zasobów, aby zapobiec stracie punktów zwycięstwa.

Zestawienie kart

Karty zimy



Dodatkowe karty zimy w wariantcie Jarl



Karty wiosny



Dodatkowe karty wiosny w wariantcie Jarl



Karty lata



Dodatkowe karty lata w wariacie Jarl



Karty jesieni



Dodatkowe karty jesieni w wariacie Jarl



Symbole Faz



1. Faza Dostaw

W tej fazie gracz rozpoczynający dobiera z talii karty, które będzie można kupić (zobacz str. 3).



2. Faza Popytu

W tej fazie gracze rozmieszczają swoich wikingów na planszy głównej, zaznaczając w ten sposób karty, którymi są zainteresowani, ustanawiając tym samym pośrednio cenę kart (zobacz str. 4).



3. Faza Zakupów

W tej fazie gracze mogą kupować dostępne karty w określonej kolejności, uzależnionej od pozycji ich wikingów (zobacz str. 5).



4. Faza Ładunku

W tej fazie gracze otrzymują dochód, rozmieszczają zdobyte towary i opróżniają swój obszar zakupów (zobacz str. 6).



Dowolna faza.



Finałowe podliczanie.



Atak Piktów.

Symbole Faz



Taka karta może być używana w czasie całej gry, podczas fazy pokazanej po prawej stronie.



Akcja takiej karty może być wykonana tylko raz w czasie gry, podczas fazy pokazanej po prawej stronie. Po użyciu kartę należy odrzucić do pudełka.



Taka karta jest rozpatrywana od razu po zakupie.

Rodzaje kart



karty Statków



karty "Atak Piktów"



karty Skaldów



karty Rzemieślników



karty Wojowników



karty Uczci



karty Kupców



karty Obrony



karty Wypraw



karty Wyroczni



karty Budynków



karty Loki



Autor: Stefan Feld
 Ilustracje: Marc Margielsky
 Instrukcja i skład: Philippe Schmit
 Korekta: Neil Crowley, Viktor Kobilke, Matthias Nagy
 Prawa autorskie:
 © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17,
 © 2017 Hobbity.eu, ul. Jagiellońska 50 a,
 33-300 Nowy Sacz, Polska
 www.hobbity.eu | info@hobbity.eu
 Wszelkie prawa zastrzeżone.

