

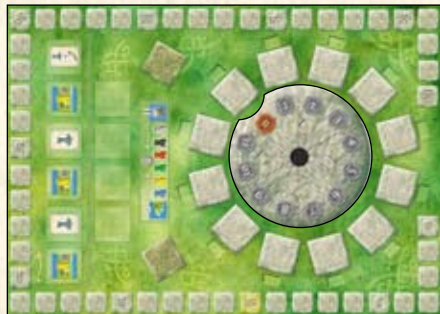
Vikingové

Michael Kiesling

Hráči představují vůdce vikingských kmenů, které se z pevniny vydávají na moře a objevují a osídlují neznámé ostrovy. Na ostrovech těží zlato a bojují proti nepřátelským lodím. Zvítězí ten, kdo v šesti kolech hry nasbírá nejvíce zlata a cti.

Herní materiál

- **1 herní plán** s otočným kolem (sestavení viz strana 6)



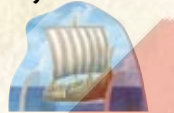
- **8 dřevěných kostiček** (po dvou ve čtyřech barvách)



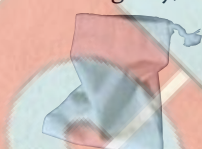
- **45 mincí** (10x hodnota 10 zlatých, 15x hodnota 5 zlatých, 20x hodnota 1 zlatý)



- **1 figurka začínajícího hráče**



- **1 plátěný sáček** (na dřevěné figurky)



- **4 pevniny** (základy herních plánů hráčů)



- **4 přehledy vyhodnocení**



přední strana

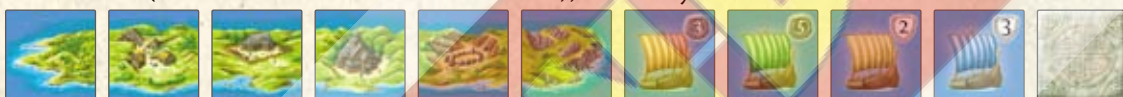
zadní strana

- **78 dřevěných Vikingů** (13 v každé z barev:

modrá = rybář, žlutá = zlatník, zelená = zvěď, červená = šlechtic, černá = bojovník, šedá = námořník)



- **76 kartiček** (62 kartiček ostrovů a 14 kartiček lodí), včetně čtyř startovních kartiček s odlišnou zadní stranou



21x 5x 5x 5x 5x 21x 3x 4x 4x 3x zadní strana



přední a zadní strana startovní kartičky

- **25 kartiček** se zelenou zadní stranou pro verzi pro pokročilé (pravidla na zvláštním listu)



- **tato pravidla hry**

- **list s pravidly pro pokročilé hráče**

Příprava hry

Každý hráč dostane:

- **1 pevninu** (základ svého herního plánu).
- **2 dřevěné kostičky** barvy, kterou si vybere. Jednu z nich umístíte na pole číslo 10 na počítadle bodů, druhou umístíte na vyznačené místo nad vaší pevninou.
- **1 startovní kartičku**, kterou hráč umístí teprve ve chvíli, kdy dostane první kartičku z herního plánu (viz strana 3). Pokud hraje v méně než čtyřech hráčích, přebývající startovní kartičky vraťte zpět do krabice.
- Ve **dvou** hráčích **30** zlatých, ve **3** hráčích **25** zlatých, ve **4** hráčích **20** zlatých. Zbývající mince nechte vedle herního plánu v zásobě.
- **Přehled bodování.**

Kromě toho:

- Umístíte **herní plán** s otočným kolem doprostřed stolu. Na plánu jsou pole pro balíčky kartiček, kolo s polí nabídky a na okraji je počítadlo bodů.
- **72 kartiček** dobře promíchejte a skrytě rozdělte do šesti balíčků po 12 kartičkách. Tyto balíčky umístíte lícem dolů na šest polí vedle sebe na herním plánu.
- Zbývající mince nechte vedle herního plánu, budou tvořit bank.
- **78 figurek Vikingů** dejte do sáčku a promíchejte.
- Nejmladší hráč bude hru začínat a položí si před sebe **figurku začínajícího hráče** – vikingskou loď.



Kostičky barev hráčů umístíte na jejich místa.

možná místa pro startovní kartičku



1. 2. 3. 4. 5. 6.

Místa pro balíčky kartiček na herním plánu se symboly vyhodnocení

Průběh hry

Hra se hraje na **6 kol**. V každém kole bude rozebrán jeden z balíčků kartiček na herním plánu, zleva doprava, ve směru naznačeném šipkou.

Na začátku každého kola vytvořte nabídku (12 kartiček a 12 figurek). Vezměte balíček kartiček nejbližší šipce a rozložte postupně lícem nahoru 12 kartiček na pole vedle otočného kola.

Kartičky vykládejte dle těchto pravidel:

- První kartičku **ostrova** umístěte na pole vedle čísla 0 na kole, další kartičky ostrovů na následující pole vedle čísel 1, 2, 3 atd.
- První kartičku **lodí** umístěte na pole vedle čísla 11 a další kartičky lodí na pole vedle čísel 10, 9, 8 atd.

Poté začínající hráč vytáhne ze sáčku 12 figurek. Tyto roztrídíte podle barev a umístěte na políčka vedle kartiček u otočného kola v pořadí naznačeném na herním plánu. Počínaje polem vedle čísla 0 vždy jednu figurku k jedné kartičce, vždy nejdříve všechny figurky jedné barvy, až pak další barvy. Na políčka vedle nejnižších čísel umístěte **modré rybáře**, dále **žluté zlatníky**, dále **zelené zvědy**, potom **červené šlechtice**, potom **černé bojovníky** a k nejvyšším číslům umístěte **šedé námořníky**. Pokud některá barva nebyla vytažena, přeskočte ji.

V průběhu kola hráči získávají jednotlivé **kombinace** (1 kartička a příslušná 1 figurka) a tyto umísťují ke svojí pevnině. Ve chvíli, kdy je všech 12 kombinací rozebráno, kolo končí a nastává vyhodnocení:

- Po prvním, třetím a pátém kole hry nastává **malé** vyhodnocení.
- Po druhém, čtvrtém a šestém kole nastává **velké** vyhodnocení.
- Po šestém kole ještě navíc nastává **závěrečné** vyhodnocení.

ZÍSKÁNÍ KOMBINACE (KARTIČKY A FIGURKY)

Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Počínaje začínajícím hráčem **musí** každý hráč ve svém tahu získat právě jednu kombinaci kartičky a figurky. Za ni **zaplatí cenu zobrazenou na otočném kole** vedle této kombinace.

Získanou kombinaci musí hráč okamžitě umístit ke svojí pevnině (viz strana 3). Kolo pokračuje do té doby, než jsou všechny kombinace rozebrány. (Například ve čtyřech hráčích získá každý hráč v průběhu každého kola 3 kombinace).

Pro získávání kombinací platí tato pravidla:

- Z pole vedle čísla „0“ lze vzít kombinaci pouze ve chvíli, kdy je figurka v této kombinaci **poslední své barvy na herním plánu** (viz obrázek 1). Když se podíváte na příklad „kompletní nabídka“, hráč si v tuto chvíli může vzít například kartičku s **bojovníkem** za 8 zlatých, nebo kartičku s **rybářem** za 1 zlatý.
- Ten, kdo nemá žádné zlaté, nebo jich nemá dost, aby mohl koupit nejlevnější kombinaci kromě té u čísla „0“, musí si vzít kombinaci od čísla „0“, **bez ohledu na předchozí pravidlo**.
- Hráč může kdykoli zaplatit vítěznými body místo zlatých v poměru 1 bod za jeden zlatý. Proměněné vítězné body ihned odečtete na počítadle bodů. Tímto způsobem se může kostička hráče na počítadle bodů vrátit až na hodnotu 0 bodů. Hráč nemůže být nikdy nucen proměňovat vítězné body na zlaté. Pokud nemá dost zlatých, může si kdykoli vzít kombinaci od čísla 0.

POHYB OTOČNÉHO KOLA

Kdykoli se vyprázdní pole u čísla 0, otáčejte kolem po směru hodinových ručiček tak dlouho, dokud vedle pole s číslem 0 neleží některá ze zbývajících kombinací (viz obrázek 2). Tím se sníží cena všech kombinací, které v tu chvíli leží na herním plánu.



Kartičky z balíčku, který leží nejbližší šipce, na začátku kola rozložte na pole vedle otočného kola.



Pořadí barev, ve kterém se umísťují figurky.

Příklad:

Úplná nabídka

Nebyl vytážen žádný zvěd.



Příklad: Získání kombinace z pole vedle čísla »0«:

Před tím, než bude možné si vzít kartičku a **rybáře** z pole „0“, musí být nejdříve sebrány kartičky s **rybáři** z polí vedle čísel 1 a 2 (v libovolném pořadí.)



Symbol malého vyhodnocení



Symbol velkého vyhodnocení



Symbol závěrečného vyhodnocení

Příklad pohybu otočného kola:



Obrázek 1:

Byl získán poslední **rybář** z pole vedle čísla 0 a toto pole je tedy nyní volné.

Obrázek 2:

Nyní se kolo otáčí po směru hodinových ručiček, dokud nebude pole vedle čísla 0 opět obsazené.



Umísťování kartiček a figurek

Pevnina je základem herního plánu každého z hráčů. Jsou na ni naznačeny řady, do kterých se budou umísťovat jednotlivé kartičky (řady lodí, **bojovníků**, **šlechticů**, **zvěďů**, **zlatníků** a **rybářů**). Do každé řady může být umístěn libovolný počet kartiček.

UMÍSŤOVÁNÍ KARTIČEK

V každém tahu hráč získá 1 kartičku a 1 figurku. Tyto musí ihned umístit ke svojí pevnině.



Získá-li hráč **kartičku lodí**, musí ji umístit do horní řady:

- **První tři lodě**, které hráč v průběhu hry získá, **musí umístit na první tři pole** v řadě (od pevniny). Je jen na hráči, v jakém pořadí tato tři pole obsadí. Další lodě musí být umístěny na následující pole, vždy přímo vedle předchozí lodě.



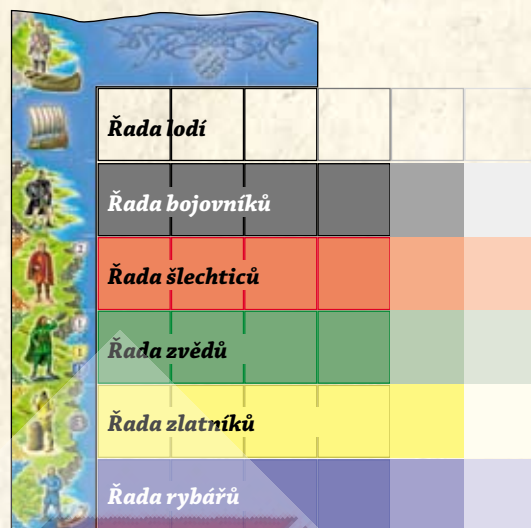
Získá-li hráč **kartičku ostrova**, musí ji umístit do jedné z dalších pěti řad při dodržení následujících pravidel:

- Kartička ostrova musí být vždy přiložena **alespoň jednou stranou k pevnině nebo k jiné kartičce ostrova**.
- Všechny kartičky ostrovů mají jasně danou orientaci (levý okraj, střed, pravý okraj ostrova) a **není povoleno je otáčet** (například levým okrajem ostrova ostrov na pravé straně dokončit).
- Není povoleno kartičku položit tak, aby na některé straně na sebe nenavazovaly druhy krajiny (moře na ostrov). Je třeba, aby vždy, na všech stranách kartičky navazovalo moře na moře a ostrov na ostrov.
- Nemůžete-li kartičku v danou chvíli přiložit, vraťte ji do krabice a figurku získanou spolu s ní umísťte na pevninu, pro přehlednost na obrázek Vikinga příslušné barvy.

Pozor: Ve chvíli, kdy umísťte svoji první kartičku ostrova nebo lodě, současně umísťte i svoji startovní kartičku. Tyto dvě kartičky nemusejí navazovat na sebe, ale pro umístění obou musí být dodržena zmíněná pravidla.

UMÍSŤOVÁNÍ FIGUREK

- Pokud je právě získaná kartička ostrova umístěna do řady, která **odpovídá** barvě právě získané figurky, umísťte právě získanou figurku na **právě umístěnou** kartičku. (například **žlutá** figurka **zlatníka** do řady zlatníků). Ve chvíli, kdy je figurka na kartičku ostrova umístěna, zůstává na tomto místě až do konce hry. Pokud hráč **nechce tímto způsobem** figurku na ostrov umístit, může ji umístit na pevninu na obrázek Vikinga příslušné barvy.
- Pokud právě získaná kartička je umístěna do řady, která **neodpovídá** barvě právě získané figurky, umísťte figurku vždy na pevninu. Hráč **nemusí** umístit kartičku do odpovídající řady, i pokud je to možné. Figurky umístěné na pevnině mohou být později, na začátku velkého vyhodnocení, převezeny pomocí námořníků na ostrovy.
- Figurka, která byla získána společně s kartičkou lodě, musí být umístěna na pevninu. Může být na ostrovy převezena pomocí **námořníků** až později.
- Je-li získaná figurka **námořník**, bude vždy umístěna na své místo na pevnině.
- Na jedné kartičce ostrova může vždy stát jen jedna figurka.
- Figurky mohou stát pouze v odpovídajících barevných řadách.
- Nikdy nebudete pokládat kartičky k pevninám soupeřům, ani odtud kartičky brát.
- Na pevnině může stát libovolný počet figurek.



Příklad umísťování kartiček:

V této situaci mohou být kartičky lodí umístěny na **vytečkovaná místa** a kartičky ostrovů na **místa vyšrafovaná**.



Kartičky ostrovů není dovoleno otáčet.

Moře nesmí navazovat na ostrov.



Příklad 1: Kartička ostrova je umístěna do řady **šlechticů** a figurka **zvěďa** je umístěna na pevninu.

Příklad 2: Kartička ostrova je umístěna do řady **zlatníků** a figurka **zlatníka** je umístěna právě na tuto kartičku.

Vyhodnocení

Ve chvíli, kdy jsou vyprázdněna všechna pole u kola, nastává buď malé, nebo velké vyhodnocení. Body a zlaté získají hráči vždy **pouze za figurky umístěné na ostrovech**. Nezáleží na tom, zda jsou jednotlivé ostrovy dokončené nebo ne.

MALÉ VYHODNOCENÍ



Malé vyhodnocení nastává po 1., 3. a 5. kole hry. Za každého **zlatníka** umístěného na ostrově získává hráč 3 zlaté. Pokud je **zlatník** ohrožený lodí, nezíská za něj hráč žádné zlaté. (Ohrožení lodí viz velké vyhodnocení)

VELKÉ VYHODNOCENÍ



Velké vyhodnocení nastává po 2., 4., a 6. kole hry. Všichni hráči, počínaje začínajícím hráčem, provedou následující akce a získají body. O počet získaných bodů ihned posuňte kostičky jednotlivých hráčů na počítadle bodů na herním plánu. Figurky se hodnotí po řadách odshora dolů.



1.) Námořníci: Pouze na počátku velkého vyhodnocení mohou námořníci převážet ostatní figurky z pevniny na ostrovy. Každý **námořník** může převézt buď **všechny figurky jedné barvy**, nebo **jednu figurku od každé z barev** na volné kartičky ostrovů. Pro tyto figurky platí veškerá ostatní pravidla.

Na začátku každého velkého bodování mohou hráči využít libovolný počet **námořníků**. Je možné převážet pouze figurky z pevniny na ostrovy. S figurkami, které jsou na ostrovech, již není možné hýbat. Námořníka, který byl využit k převozu figurek, odstraňte ze hry – vraťte zpět do krabice.

Na začátku posledního velkého vyhodnocení, po šestém kole, **musí** všichni hráči využít všechny námořníky, které k převozu figurek na volné kartičky ostrovů využít mohou.



2.) Loď: Loď ohrožuje figurky, které stojí na kartičkách ostrovů ve sloupci kartiček pod ní. **Ohrožení se vztahuje na všechny řady směrem dolů až k té, která barevně odpovídá plachtě lodi včetně této barvy**. Figurka ohrožená lodí nepřináší během bodování žádné body ani zlaté. Pro přehlednost ohroženou figurku položte.



3.) Bojovníci: Pokud stojí **bojovník** na kartičce ostrova přímo pod lodí, tato loď již žádné figurky neohrožuje. Loď je poražena a hráč za ni získává body nebo zlaté, dle symbolu zobrazeného na kartičce lodě.



4.) Šlechtici: Za každého **šlechtice**, který stojí na kartičce ostrova, získá hráč **2 body**. Pokud je **šlechtic** ohrožený lodí, nezíská za něj hráč žádné body



5.) Zvědové: Za každého **zvěda**, který stojí na kartičce ostrova, získá hráč **1 bod**. Kromě toho získává hráč ještě **1 bod** za každého **zlatníka** a/nebo **1 bod** za každého **rybáře**, kteří stojí na kartičkách ostrova ve sloupci pod **zvědem**. Pokud je **zvěd** ohrožen lodí, nezíská za něj hráč žádné body, ani za **zlatníka** a **rybáře** pod ním bez ohledu na to, jestli jsou lodí ohroženi.



6.) Zlatníci: Za každého **zlatníka**, který stojí na kartičce ostrova, získá hráč **3 zlaté**. Pokud je **zlatník** ohrožen lodí, nezíská za něj hráč žádné zlaté.



7.) Rybář: Samotní **rybáři** nemají při velkém vyhodnocení žádnou bodovou hodnotu. Jediný způsob, jak získat při velkém vyhodnocení body za **rybáře**, je pomocí **zvědů** (viz **zvědové**). **Rybáři** mohou ovšem přinést hráči poměrně velké množství bodů při **závěrečném vyhodnocení**.



To, které bodování nastane v závěru kola, je naznačeno symbolem na poli pro balíček karet.



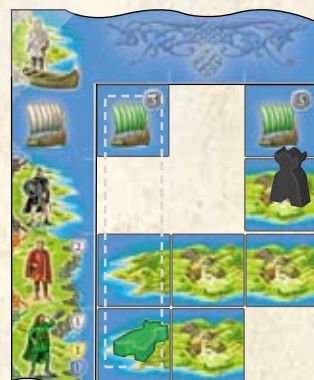
Přehled vyhodnocení – strana přehledu velkého vyhodnocení



Příklad námořníci:

Z těchto figurek na pevnině může **1 námořník** převézt 1 z těchto možných kombinací:

- 3 rybáře nebo
- 1 zlatníka nebo
- 2 zvědy nebo
- Od každé barvy jednu figurku (1 rybáře, 1 zlatníka, 1 zvěda)



Příklad: Loď se **zelenou** plachtou ohrožuje všechny figurky ve sloupci pod sebou až do řady **zvědů**, včetně této. **Bojovník** odráží útok lodí, ta už žádné figurky neohrožuje.



Příklad velkého vyhodnocení:



- 3 vítězné body za odraženou loď.**
- 3 zlaté za odraženou loď.**
- 0 vítězných bodů za šlechtice, neboť tento je ohrožen lodí.**
- 2 vítězné body za šlechtice.**
- 1 vítězný bod za zvěda.**
- 0 vítězných bodů za zvěda, neboť tento je ohrožen lodí.**
- 1 vítězný bod za zvěda a 1 vítězný bod za zlatníka, který stojí pod ním.**
- 3 zlaté za zlatníka.**
- 3 zlaté za zlatníka.**
- Rybáři budou počítáni až při závěrečném vyhodnocení**

Hráč v průběhu **velkého vyhodnocení** dostane **8 vítězných bodů a 9 zlatých.**

V průběhu **malého vyhodnocení** by získal **6 zlatých** za **2 zlatníky.**

Další kolo

Na konci kola postavte ležící figurky a posuňte figurku začínajícího hráče k hráči po levé ruce současného začínajícího hráče. Tento hráč začne příští kolo poté, co bude vytvořena nová nabídka.



Závěrečné vyhodnocení (přehled najdete na zadní straně přehledů vyhodnocení)

Poté co je rozebrán poslední balíček kartiček a proběhne velké vyhodnocení po šestém kole, následuje ještě závěrečné vyhodnocení. Hráči mohou na závěr hry získat (či ztratit) vítězné body ještě za následující:

- **Lodě:** Za každou loď, pod kterou **není** umístěn **bojovník**, musí hráč **odevzdat** vítězné body, nebo zlaté, podle symbolu na této kartě lodě. Má-li hráč odevzdat zlaté a nemá jich dost, musí místo nich odevzdat vítězné body v poměru 1:1.
- **Zlaté:** Za každých **5 zlatých** dostane hráč **1 vítězný bod**. Tyto zlaté odevzdá, zbylé zlaté si nechá před sebou.
- **Námořníci:** Hráč, kterému zůstalo na konci hry **nejvíce námořníků**, dostane **10 vítězných bodů**. V případě shody získávají 10 bodů všichni hráči s nejvyšším počtem námořníků.
Pozor: Před posledním velkým vyhodnocením po šestém kole musejí všichni hráči využít všechny námořníky, které mohou využít k tomu, aby převezli ostatní figurky z pevniny na ostrovy.
- **Uzavřené ostrovy:** Hráč, který má u své pevniny **nejvíce uzavřených ostrovů**, dostane **7 vítězných bodů**. V případě shody získají 7 bodů všichni hráči, kteří mají nejvíce uzavřených ostrovů. Uzavřený ostrov je tvořen začátkem ostrova, koncem ostrova a libovolným počtem středových kartiček ostrova mezi nimi (bez mezer).
- **Nejdelší ostrov:** Hráč, který má u své pevniny **nejdelší uzavřený ostrov** (složený z nejvíce kartiček ostrovů), dostane **5 vítězných bodů**. V případě shody získají 5 bodů všichni hráči, kteří mají nejdelší uzavřený ostrov.
- **Přebytek nebo nedostatek jídla:** Každý hráč spočítá všechny své figurky, na ostrovech, i na pevnině (včetně **námořníků** a včetně figurek ohrožených lodí). Všichni Vikingové by měli být zásobováni jídlem. Každý **rybář**, který není ohrožen lodí a stojí na ostrově, zásobuje sám sebe a ještě 4 další figurky (celkem tedy 5 figurek). Za každou figurku, kterou by hráč byl schopen zásobovat navíc (přebytek jídla), **získá 2 vítězné body**. Naopak za každou figurku, kterou hráč není schopen zásobovat (nedostatek jídla), **1 vítězný bod ztrácí**. Pokud je **rybář** ohrožen lodí nebo zůstal na pevnině, **žádné jídlo nepřináší** a naopak musí být sám zásobován.



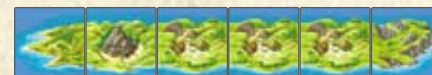
Přehled vyhodnocení – strana přehledu závěrečného vyhodnocení



Příklad: Neodražená loď se zelenou plachtou stojí hráče při závěrečném vyhodnocení **5 zlatých**. Neodražená loď s modrou plachtou stojí hráče **3 vítězné body**.



Příklad: 3 uzavřené ostrovy



Příklad: uzavřený ostrov složený ze šesti kartiček

Příklad zásobování rybáři:

Hráč A má **23 figurek** a **5 rybářů** na ostrovech. Může tedy zásobovat **25 figurek**. Má tedy **přebytek jídla** pro 2 figurky, za každou z nich **dostane 2 body, celkem tedy 4 body**.

Hráč B má také **23 figurek**, ale na ostrovech jen **3 rybáře**. Může tedy zásobovat pouze **15 figurek**. Má tedy **nedostatek jídla** pro 8 figurek a **ztrácí tedy 8 bodů**.

Konec hry

Hra končí ihned po ukončení závěrečného vyhodnocení. Zvítězí hráč, který má nejvíce vítězných bodů. V případě shody zvítězí ten hráč, který má více zlatých. Pokud je i zde shoda, hráči se o vítězství dělí.

Taktické typy

Zejména na počátku hry hrají důležitou úlohu **zlatníci**. V průběhu celé hry je vždy dobré mít v zásobě nějaké **zlaté**, které vám zajistí více možností.

Výhodné kombinace kartiček a figurek mohou být často na začátku poměrně drahé. Je dobré si počkat, až budou **v průběhu kola levnější**. Na druhou stranu je třeba si dát pozor, aby vámi vybranou kombinací nevzal dříve některý z vašich spoluhráčů.

Pokud je ve hře kombinace, která je pro vás opravdu velmi potřebná, může se vyplatit zaplatit za ni více zlatých, nebo dokonce i nějaké vítězné body, pokud nemáte dost zlatých.

Není vždy nutné figurku ihned umístit na ostrov. Nebojte se dát figurku na pevninu a kartičku ostrova do jiné řady, kde se vám lépe hodí. Figurky lze převézt na ostrovy pomocí námořníků před velkým vyhodnocením.

Neporažené lodě vám mohou značně uškodit, pokud se vám ale lodě podaří porazit, mohou vám naopak přinést velmi cenné vítězné body a zlaté. Je tedy dobré si zajistit dostatek **bojovníků**.

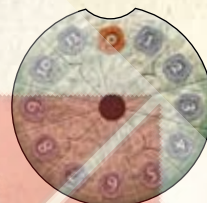
Dejte pozor na to, že své první 3 lodě musíte umístit na první 3 pole v řadě lodí. Může být dobré například svoji první loď umístit až na třetí pole, neboť většinu kartiček na začátku hry umístíte spíše do prvních dvou sloupců, které tato loď neohroží.

Námořníci mohou převážet ostatní Vikingy vždy pouze na počátku velkého vyhodnocení, tedy po 2., 4. a 6. Kole hry.

I když máte v průběhu hry bodovou ztrátu, nemusí být nic ztraceno. V průběhu závěrečného vyhodnocení můžete získat poměrně velký počet bodů, což může hru zvrátit. Důležité je nepodcenit zásobování jídlem a tedy mít dostatečný počet **rybářů**.

Sestavení herního plánu

Před první hrou připojte otočné kolo k hernímu plánu pomocí dvojice plastových dílků a podložné destičky. Na kolečko s větším průměrem položte herní plán, pak podložnou destičku a poté otočné kolo. Vše zpevněte vložením kolečka s menším průměrem a jeho zatlačením. (viz obrázek). Kolo pak již může zůstat sestaveno, není třeba jej znova sestavovat při každé další hře.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH
80809 München
Originální název: Wikinger

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MindOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10
www.mindok.cz



Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme.
Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na www.hrajeme.cz.

Pravidla pro pokročilé hráče

Pravidla pro pokročilé se od základní hry liší v několika bodech – **umístování figurek do nabídky**, v pravidlech pro **námořníky** a tím, že je do hry přidána **dražba začínajícího hráče** a zapojeny **zvláštní kartičky**. Tato pravidla nemusejí být využita všechna zároveň, lze hrát jen některá z nich, velmi dobře funguje například hra se všemi pravidly kromě zvláštních kartiček.

Umístování figurek do nabídky

Při tvorbě nabídky vytáhne začínající hráč z minulého kola (na začátku nejmladší) ze sáčku **13 figurek** místo 12. Tyto figurky roztrídí podle barev a prozatím je neumístí na políčka vedle otočného kola, ale vedle herního plánu. V tuto chvíli je do průběhu kola přidána dražba začínajícího hráče.

DRAŽBA ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE

V tuto chvíli hráči draží o to, kdo se pro toto kolo stane začínajícím hráčem. Ke dražbě se používá zlatých. Kdo žádné zlaté nemá, může i v tuto chvíli zaplatit místo zlatých vítěznými body v poměru 1:1. Začínající hráč může učinit první nabídku, nemusí však nabídnout nic. Dokola, po směru hodinových ručiček, mají ostatní hráči možnost nabídku zvýšit. Kdo nechce (nebo nemůže) nabídku zvýšit, z dražby vypadává. Dražba probíhá dokola do té doby, než v ní zůstane pouze jeden hráč. Ten zaplatí svoji nabídku do banku - stává se pro toto kolo začínajícím hráčem a dostane figurku začínajícího hráče. Pokud žádný z hráčů nic nenabídne, začínajícím hráčem zůstává předcházející začínající hráč.

Začínající hráč vybere **1 z 13** vytažených **figurek** a vrátí ji **zpět do sáčku**. Zbývá tak 12 figurek, které budou nyní umístovány k otočnému kolu, ovšem jiným způsobem než v základní hře.

Začínající hráč, stejným způsobem jako v základní hře, nyní **umístí** na pole vedle otočného kola **12 kartiček** (kartičky ostrovů od nejnižších, kartičky lodí od nejvyšších čísel).

Začínající hráč nyní vezme **všechny vytažené figurky jedné barvy** a umístí je na políčka vedle otočného kola k nejvyšším číslům (viz příklad). Poté je na řadě další hráč po směru hodinových ručiček a učíní totéž – vezme všechny vytažené figurky od další z barev a umístí je na další pole v pořadí (viz příklad).

Takto se pokračuje do té doby, než jsou všechny vytažené figurky umístěny. Začínající hráč pak **začíná kolo tím**, že si vezme a zaplatí z herního plánu jednu kombinaci kartičky a figurky. Kolo probíhá stejným způsobem, jako v základní hře.

Námořníci

Každý **námořník** může na začátku velkého bodování převést z pevniny na ostrovy **pouze 1 figurku**.

Zvláštní kartičky

25 zvláštních kartiček před začátkem hry zamíchejte a položte do balíčků lícem dolů na dvě určená pole na herním plánu. Ještě před dražbou začínajícího hráče na začátku každého kola vyložte na určená pole lícem nahoru 4 zvláštní kartičky.

ZÍSKÁVÁNÍ ZVLÁŠTNÍCH KARTIČEK.

Kdykoli hráč získá z herního plánu **v tento moment nejdražší** kombinaci kartičky a figurky, může si ihned vzít jednu z vyložených zvláštních kartiček. Hráč nezíská žádnou zvláštní kartičku, pokud si bere poslední zbývající kombinaci zdarma.

Získanou zvláštní kartičku si hráč položí vedle své pevniny (viz. Zvláštní kartičky a jejich efekty).

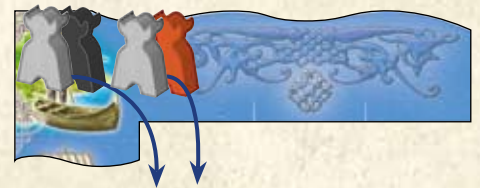
V průběhu jednoho kola hry nelze získat více než 4 vyložené kartičky. Kartičky se na volná místa nedoplňují ihned, ale vždy až **na začátku dalšího kola**. Pokud získáte na zvláštních kartičkách nějaké „postavy“, není potřeba zásobovat je jídlem při závěrečném vyhodnocení **rybářů**.

Pokud jste již několikrát **Vikingy** hráli, můžete využít tato pravidla, která do hry přinášejí ještě větší variabilitu a více taktických možností.

Příklad 1: Začínající hráč vrátí **1 námořníka** zpět do sáčku. Poté vyloží 12 kartiček na pole vedle otočného kola. Vybere si **zlatníky**, kteří jsou vytaženi 2, a umístí je na políčka vedle čísel 11 a 10. Druhý hráč si vybere 4 rybáře a umístí je na pole vedle čísel 9, 8, 7 a 6. Tímto způsobem se pokračuje dále, dokud nejsou umístěny všechny figurky.



Příklad 2: Dva **námořníci** převezou na ostrovy 2 figurky



Pole pro balíčky zvláštních kartiček





















Pole pro vyložení zvláštních kartiček

Příklad 3: Pokud si hráč vybere kartičku **loďi** a **bojovníka** za 10 zlatých, může si vybrat jednu zvláštní kartičku.



Zvláštní kartičky a jejich efekty

počet	kartička	provedení efektu	efekt
1		ihned	Hráč dostane 5 zlatých. Kartičku odstraňte ze hry.
malé a velké vyhodnocení			
2	 		Kartičku položte vlevo od pevniny, vedle řady zlatníků . Hráč dostane za každého zlatníka na ostrovech, který není ohrožen lodí, 1 zlatý navíc .
1	 		Kartičku položte vlevo od pevniny, vedle řady zlatníků . Hráč dostane za každého zlatníka na ostrovech, který není ohrožen lodí, 2 zlaté navíc .
velké vyhodnocení			
6	 		1 námořník společně s lodí může převést buď všechny figurky jedné barvy , nebo jednu figurku od každé z barev na volné kartičky ostrovů. Námořníka i loď odstraňte ze hry.
3			Kartičku položte vlevo od pevniny, vedle řady šlechticů . Hráč dostane za každého šlechtice na ostrovech, který není ohrožen lodí, 1 bod navíc .
1			Kartičku položte vlevo od pevniny, vedle řady zvěďů . Hráč dostane za každého zvěda na ostrovech, který není ohrožen lodí, 1 bod navíc .
1			Kartičku položte vlevo od pevniny, vedle řady rybářů . Hráč dostane za každého rybáře na ostrovech, který není ohrožen lodí, 1 bod .
závěrečné vyhodnocení			
4	 		Kartičku položte vlevo od pevniny, vedle námořníků . V průběhu hry nemůže být použita k převozu figurek na ostrovy, na konci hry se ovšem počítá jako 1 námořník navíc při určování nejvyššího počtu námořníků .
1			Kartičku položte vlevo od pevniny, vedle řady rybářů . Hráč získá na konci hry při vyhodnocení rybářů za přebytek jídla 3 body za každou figurku, kterou je schopen zásobovat navíc (místo 2). Při nedostatku jídla ztrácí za každou nezásobenou figurku stále 1 bod .
1			Kartičku položte nad pevninu. Na konci hry dostane hráč 1 bod za každé 3 zlaté , které mu zůstaly (místo za 5 zlatých).
4	   		Hráč musí tuto kartičku, ihned když ji získá, okamžitě vyměnit za kartičku s vyobrazením stejné budovy , kterou již má položenou na ostrovech u své pevniny (původní kartičku odstraňte ze hry). Pokud hráč takovou kartičku na ostrovech vedle své pevniny nemá, položí si právě získanou kartičku vedle své pevniny. Pokud později získá kartičku s příslušnou budovou, okamžitě ji vymění za dříve získanou zvláštní kartičku. Při závěrečném vyhodnocení získá hráč za každou figurku , která stojí na této kartičce a nebo na kartičkách s ní vodorovně, svisle, nebo diagonálně sousedících 1 bod . Maximálně tedy 9 bodů. Pokud je tato kartička ohrožená lodí , nedostane za ni hráč žádné body.