

# Harald Enoksson

## Hosszúhajók

Hosszúhajóiddal kóborld be a bálnák ösvényeit, vagyis a hideg Északi-tengert. Kereskedj a gazdagokkal, fossz ki a gyengéket. Áldoz az isteneknek, hogy elnyerd a jóindulatukat. Zsákmányodból ácsoltass újabb hosszúhajókat, hogy még többet zsákmányolhass. Győzől, ha elsüllyeszted mind a többieket, ha hét hosszúhajónak parancsolsz, vagy ha a kereszténység eljövelekor tiéd a legnagyobb flotta.

### 0. ELŐKÉSZÜLETEK

Az 52 istenkártyát az istenek szerint válogassátok szét négy paklira. Rakjatok 8-8 gombát Norvégiához és Dániához, 8-8 ruhát Dániához és Angliához, 8-8 rabszolgát Angliához és Skóciához, valamint 8-8 szőrmét Skóciához és Norvégiához. A széljelzőt (ez a sakkfigura) rakjatok a játéktábla középső mezőjére. Válasszatok magatoknak egy vikinget és vegyétek magatokhoz annak jelzőit. Kockadobással döntsétek el, ki lesz a kezdőjátékos.

### 1. AZ ELSŐ FORDULÓTOK

Most és a későbbiekben is az óramutató járása szerint követitek egymást. A kezdőjátékos választ egy országot, lerakja oda egy hajóját, majd a hajójára rak onnét négy árut (ha egy országban már négynél kevesebb áru van, nem érdemes azt választani). Ezután az országhoz rakja egy fosztogatásjelzőjét. Utána sorban a többiek is így tesznek. Miután ez megtörtént, a kezdőjátékos elkezd a normál fordulóját - ezután minden forduló eszerint zajlik majd.

### 2. A FORDULÓ

Minden forduló hét fázisból áll:

- 1) Javítás
- 2) Szél
- 3) Hajózás
- 4) Harc
- 5) Fosztogatás
- 6) Áldozás
- 7) A riadó vége

A soron lévő játékos két fázisa között kereskedhet is, istenkártyáit pedig szinte bármikor felhasználhatja.

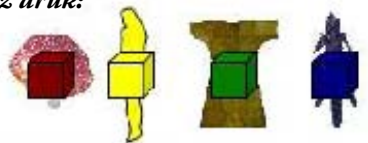
Az **országok** a játéktábla sarkai. **Ellenséges** veled szemben az az ország, ahol gyűlöletjelzőt vad; **baráti** az, ahol nincs gyűlöletjelződ.

#### Az istenek:

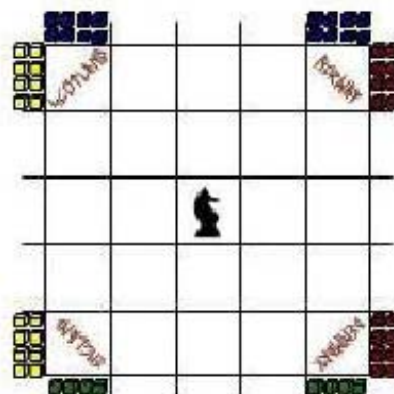


Tyr Odin Freya Thor

#### Az áruk:



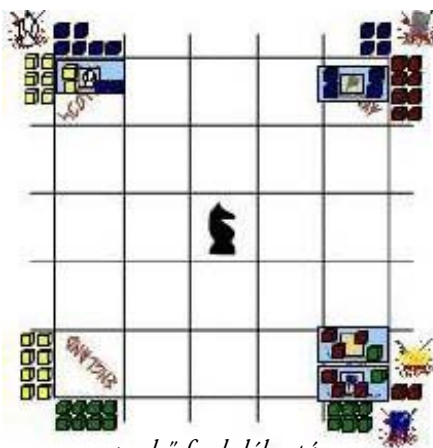
gomba rabszolga ruha szőrme



az előkészületek végén



fosztogatásjelzők



az első fordulók után



sérülésjelzők



vikingjelzők - ha hajótokon már annyi áru van, hogy nem látszik, rakjatok az áruk tetejére



gyűlöletjelzők

## 2.1 Javítás

Minden olyan hajódról, ami jelenleg baráti országnál van, vedd le a sérülésjelzőket.

## 2.2 Szél

A széljelzővel lépjél egy mezőt függőlegesen vagy vízszintesen (de ne átlósan).

2.2.1 Nem kötelező mozgatnod a széljelzőt.

2.2.2 A széljelzővel a játéktábla olyan mezőire lehetsz, ahol vannak nyilak.

2.2.2.1 A játéktábla szélső mezőiről le is léphetsz a játéktábláról az asztalra.

2.2.2.1.1 Ha a széljelző a játéktáblán kívül van, úgy kezeljétek, mintha olyan mezőn lenne, amelynek nyilai meggyeznének azon mező nyilaival, ahonnan leléptek a játéktábláról.

2.2.2.1.2 Ha a széljelző a játéktáblán kívül van, csak két irányba mozgatható: a játéktábla felé, illetve attól elfelé.

(Valamilyen módon jelöljétek, hogy a széljelző hány lépésnyire van éppen a játéktáblától.)

## 2.3 Hajózás

Minden hajódat egyszer mozgathatod.

2.3.1 Hogy merre mozgathatod hajóidat, azt a széljelző szabja meg, pontosabban az, hogy azon a mezőn, ahol a széljelző van, mely irányokba mutat egy vagy két nyíl. Minden hajóddal olyan irányba léphetsz egy mezőt, amerre egy nyíl mutat a széljelzős mezőn; ha egy irányba két nyíl is mutat, hajóid egy vagy két lépést tehetnek abba az irányba.

2.3.2 A hajók mozgatása nem kötelező, bármelyiknél dönthetsz úgy, hogy nem mozgatod, vagy csak egy lépést teszel vele, holott kettőt is léphetnél.

2.3.4 Sérült hajó csak egy mezőt léphet, kettőt nem.

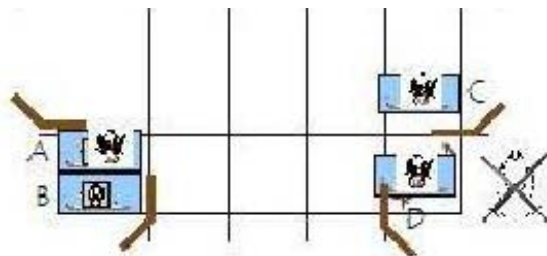
2.3.5 A hajóiddal csak a játéktábla belső, 5x5-ös részén mozoghatsz.

### 2.3.6 Vihar

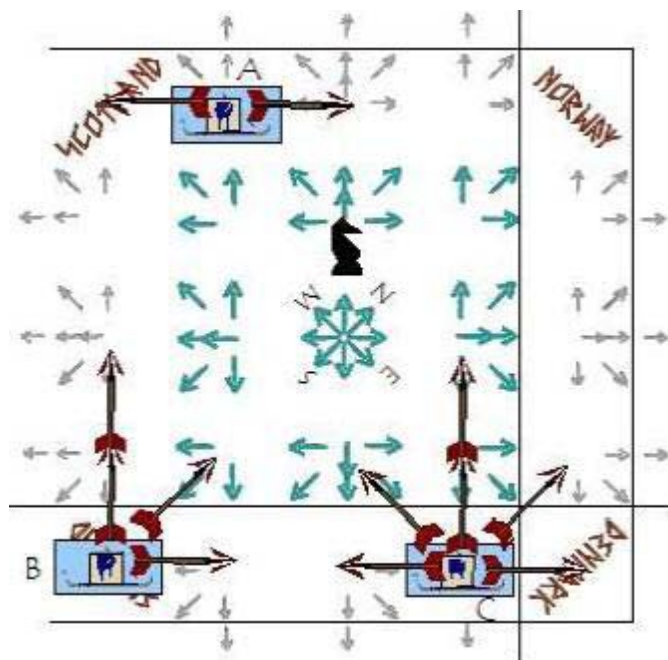
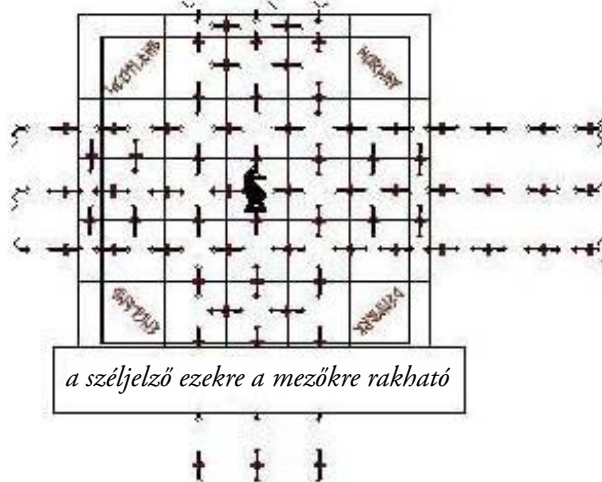
Ha a széljelző olyan mezőn van, ahol a nyilak szürkés-fehérek, vihar tört ki. Ilyenkor minden olyan hajó, amelyik a hajózási fázisod végén nincs országnál, megsérül - rakj rá egy sérülésjelzőt.

2.3.6.1 Ha egy már megsérült hajó újra megsérül, az a hajó elsüllyed: a rajta lévő árukkal együtt vissza kell rakni a készletbe.

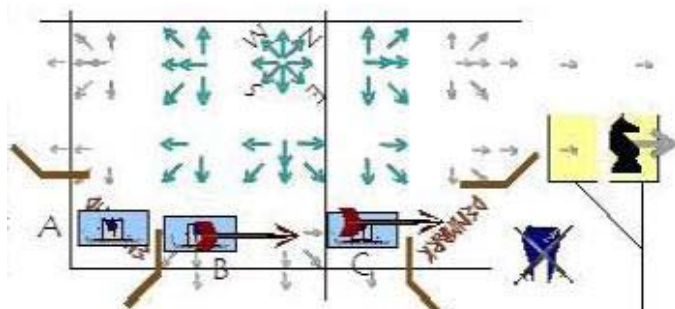
2.3.6.2 Egy sérült hajón legfeljebb 4 áru lehet, a többit a tengerbe kell szórni.



Csak az A hajó javítódik ki; B nem sérült, C nem országnál van, D pedig országnál, de az nem baráti.



**Példa a hajózásra:** A széljelző a középtől egy mezőnyire északnyugatra van. Kézfogú Harald hajói elvileg 2 mezőt léphetnek északnyugatnak vagy 1 mezőt délnyugatnak, nyugatnak, északnak vagy északkeletnek. Az A és B hajó lehetőségeit a játéktábla széle is korlátozza.



**Példa viharra:** Kézfogút elkapta a vihar. Az A hajó maradhat a biztonságos angolai kikötőben, a C Dániába hajózhat (az nem számít, hogy ellenségesek ott vele szemben), a B hajóját azonban mindenképp a nyílt tengeren éri a vihar, így megsérül.

## 2.4 Harc

Fordulódban minden hajód egy harcot kezdeményezhet. Hajód olyan, másik játékoshoz tartozó hajót támadhat meg, amelyekkel egy mezőn tartózkodik.

2.4.1 Ha a megtámadott játékosnak azon a mezőn több hajója is van, ő dönti el, melyik hajójával fog védekezni.

2.4.1.1 Az nincs korlátozva, hogy egy fordulóban egy hajó hányszor védekezhet.

2.4.2 Először is úgy te, mint a védekező annyi harc-kártyát játszotok ki a kezetekből, amennyit csak akartok.

2.4.2.1 A már kijátszott harc-kártya nem vehető vissza.

2.4.3 Ha már egyikőtök se akar újabb harc-kártyát kijátszani, dobj a kockával, és

- az eredményhez adj hozzá annyit, ahány harc-kártyát kijátszottál;
- az eredményből vonj le annyit, ahány harc-kártyát kijátszott a védekező játékos;
- az eredményből vonj le 1-et, ha a hajód sérült;
- az eredményhez adj hozzá 1-et, ha a védekező hajó sérült.

Ha a végeredmény 0 vagy kevesebb, a hajód elsüllyed.

Ha a végeredmény 1 vagy 2, a hajód megsérül.

Ha a végeredmény 3, egyik hajó sem sérül meg.

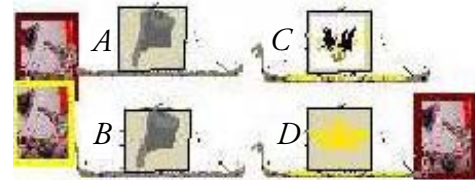
Ha a végeredmény 4, mindkét hajó megsérül.

Ha a végeredmény 5 vagy 6, a védekező hajó megsérül.

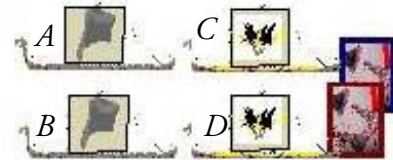
Ha a végeredmény 7 vagy több, a védekező hajó elsüllyed.

2.4.4 Ha egy már sérült hajó megsérül a harcban, elsüllyed.

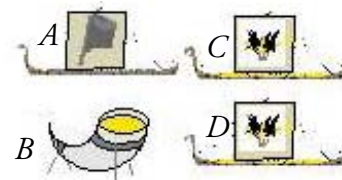
## Példaharc



Szürkeköpenyes Harald az A hajójával megtámadja Keménykezű Haraldot, aki D hajójával védekezik. Szürkeköpenyes 2, Keménykezű 1 harc-kártyát játszik ki. A dobás 4, ezzel jön +2 a támadó, -1 a védekező harc-kártyái miatt. A végeredmény 5, vagyis a D hajó megsérül.



Szürkeköpenyes újra támad, most a B hajójával, Keménykezű pedig megint a D hajójával védekezik. Ő 2 harc-kártyát játszik ki, a támadó Szürkeköpenyes egyet sem. A dobás 1, ehhez jön -2 a védekező harc-kártyái miatt és +1 azért, mert a védekező hajó sérült. A végeredmény 0, vagyis a B hajó elsüllyed.



Amikor egy hajó elsüllyed, a rajta lévő k a Valhallába kerülnek, ahol sört vedelnek egész a Ragnarökig.

	0-	1	2	3	4	5	6	7+
+1								
-1								
-1								
+1								

### 2.4.5 Á zsákmány

- **Ha mindkét hajó elsüllyedt:** Mindkét hajót és a rajtuk lévő árukat rakjatók vissza a készletbe.
- **Ha csak az egyik hajó süllyedt el:** A hajót rakjatók vissza a készletbe, az áruit pedig át a győztes hajóra. A harc győztese ezen felül húz még egy istenkártyát a vesztes kezéből.
- **Ha az egyik hajó megsérült, de nem süllyedt el:** A győztes hajóra rakjatók át a vesztes hajóról az azon lévő áruk felét (lefelé kerekítve). A zsákmánynak a négy árufajta között egyenlően kell megoszlania, amennyire csak lehetséges. Ezen felül a harc győztese még húz egy istenkártyát a vesztes kezéből.
- **Ha mindkét hajó megsérült, de egyik sem süllyedt el:** Sem áru, sem istenkártya nem cserél gazdát.
- **Ha egyik hajó sem sérült meg:** Sem áru, sem istenkártya nem cserél gazdát.

### 2.4.6 Raktérlimit

Miután minden harcot befejeztél, számoljátok meg, hány áru van az összes olyan hajón, amelyik harcolt, de nem süllyedt el. Egy sértetlen hajón legfeljebb 8, sérült hajón legfeljebb 4 áru lehet. Ha egy hajón ennél a limitnél több, a hajó tulajdonosának annyi árut kell a tengerbe szórnia (vagyias a készletbe visszaraknia), amennyivel meghaladja a limitet - hogy mely árukat dobja el, ő dönti el. Ha valakinek egy mezőn több hajója is van, az árut, ami az egyik nem fér el, átrakhatja másik hajójára; ellenben másik játékosnak nem adható át ilyen áru, ahogy az isteneknek sem áldozható.

### 2.4.7 Diplomáciai következmények

Ha egy ország vizein támadtál meg egy hajót, és annak a tulajdonosa baráti viszonyt ápolt azzal az országgal, le kell raknod egy gyűlöletjelződet az országhoz (kivéve, ha már van ott ilyen jelző).

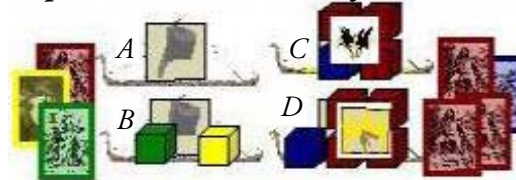
Ha egy országnál gyűlöletjelződ van:

- Tudsz ott kereskedni, illetve fosztogatni.
- Ellenben a hajóidat nem javítják ki ott, és nem is építhetsz ott új hajókat.

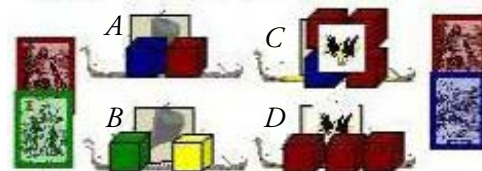
### 2.4.8 Helyet a zsákmánynak!

Ha te támadsz, még a harc tényleges megkezdése előtt a hajódról a tengerbe szórhatsz árukat, hogy nehogy esetleges vereséged esetén azok egy ellenséged kezébe kerüljenek. A megtámadottnak erre nincs lehetősége.

### A példaharcok következményei:



*Az első harc után a győztes A hajóra átkerül a megsérült D hajóról egy-egy gomba és szőrme, valamint Szürkeköpenyes húz egy istenkártyát Keménykezű kezéből (egy Tyr-lapot választ).*



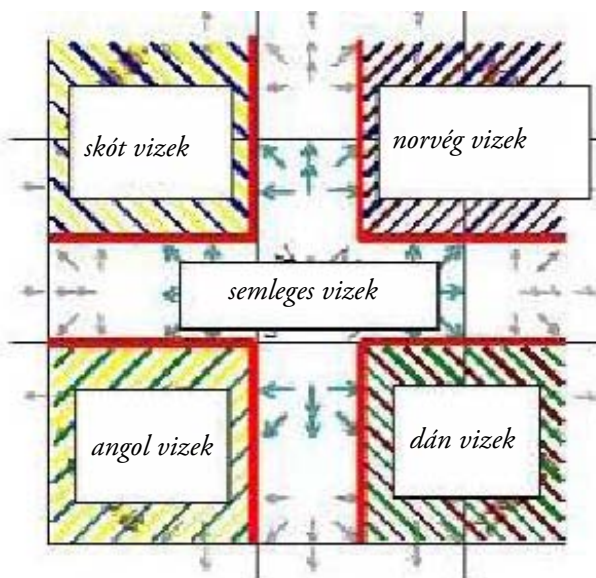
*A második harc után a győztes D hajóra átkerül minden áru az elsüllyedt B hajóról, valamint Keménykezű húz egy istenkártyát Szürkeköpenyes kezéből (egy Freya-lapot választ).*



*A végén a C hajón túl sok áru van, Keménykezűnek egy árucockát a tengerbe kell szórnia.*



*Ha a két harc dán vizeken zajlott, és Keménykezű eddig barátja volt a dánoknak, akkor most le kell raknia Dániára egy gyűlöletjelzőjét.*



## 2.5 Fosztogatás

Olyan országot fosztogathatsz, ahol van hajód, és amely országnál nincs fosztogatásjelző.

Ha egy országnál fosztogatásjelző van, akkor:

- ott senki sem kereskedhet, sem nem fosztogathat;
- ott nem lehet új hajót építtetni, sem sérült hajót megjavíttatni.

### 2.5.1 Védelmező szövetségesek

Ha megtámadsz egy országot, hogy kifosszad, az ott lévő hajók mind megtámadhatnak.

2.5.1.1 Először a bal oldaladon ülő játékos támadhat, majd sorra, az óramutató járása szerint a többiek. Akár elpasszolja a támadási lehetőségét, az nem támadhat meg téged.

2.5.1.2 Fosztogató viking megtámadása nem jár diplomáciai következményekkel (*ellentétben a sima harrcal - l. 2.4.7*)

2.5.1.3 Minden hajó egyszer támadhat, és a harcok a normál harci szabályok szerint zajlanak (*l. 2.4*)

2.5.1.4 Minden harc után dönthetsz úgy, hogy inkább mégse fosztogatsz itt - ekkor a többiek már nem támadhatnak meg. Ha elállsz a fosztogatástól, nem vehetsz le egy árut sem az országról, de ilyenkor is le kell raknod az országhoz egy gyűlöletjelződet (kivéve, ha ott már van ilyen).

2.5.1.5 Miután minden harc megtörtént, nézzétek meg, nincsenek-e túlterhelve hajóitok (*l. 2.4.6*)

### 2.5.2 A rabolt holmi

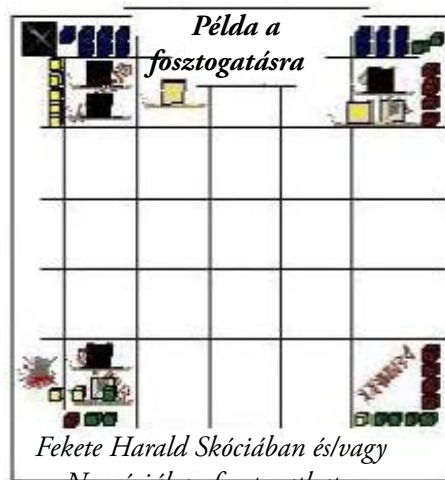
Ha a többiek támadásai után még mindig van a kifosztani vágyott országnál hajód, begyűjtöd a zsákmányt.

2.5.2.1 Először játssz ki a kezedből bárhány harckártyát, majd dobj annyiszor a kockával, ahány hajót van az országnál. Az összeredményükből vonj le annyiszor 2-t, ahány itteni hajód sérült, és adj hozzá annyiszor 2-t, ahány harckártyát kijátszottál: ennyi árut rakjál az országról hajóidra.

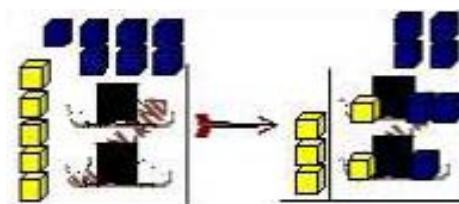
2.5.2.2 Azonban minden ottani árufajtából legfeljebb az árukockák felét viheted el.

2.5.2.3 A kifosztott országhoz rakj egy fosztogatásjelzőt; ha ott már van gyűlöletjelzőt, azt fordasd át fosztogatásjelzős oldalára. (Ha egy viking fordulója végén egy adott országnál nincs hajója, az ottani fosztogatásjelzőjét át kell fordítani gyűlöletjelzős oldalára - l. 2.7)

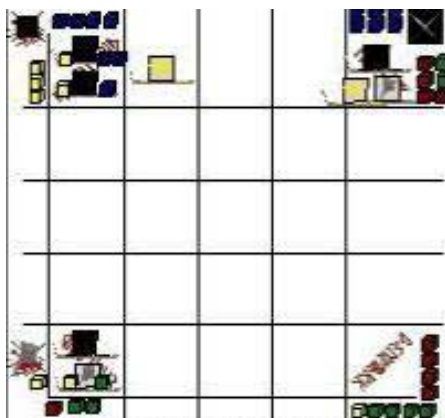
2.5.2.4 Ha a hajóid túl vannak terhelve (sértetlen hajón 8, sérült hajón 4 árukocka lehet legfeljebb), a túlsúlyt a tengerbe kell szórnod - vagy vissza is rakhatod az országra. A túlsúlyt nem áldozhatod az isteneknek, és nem is kereskedhetsz vele.



Először Norvégiában próbál fosztogatni, de ott megtámadja Keménykezű Harald. A harc után felhagy itteni tervével, nehogy aztán hajóját elsüllyessze Szürkeköpenyes Harald.



Skóciát nem védi senki. Fekete Haraldnak két hajója van itt, tehát készér dob, az eredmény  $4+2=6$ . Mivel egy árufajtának legfeljebb a felét veheti el, 2 rabszolgát és 3 szőrmét zsákmányol.



Végül Fekete Harald lerak egy gyűlöletjelzőt Norvégiához a sikertelen fosztogatási kísérlet miatt, Skóciánál pedig az ottani gyűlöletjelzőt átforgatja fosztogatásoldalára.

## 2.6 Áldozás

Áldozásnál rakj vissza a hajódról a készletbe egy árukockát, és húzz egy istenkártyát a megfelelő pakliból. Gomba feláldozásáért Tyr, rabszolga feláldozásáért Odin, ruha feláldozásáért Freya és szőrme feláldozásáért Thor paklijából húzol lapot.

2.6.1 Fordulódban annyi áldozatot mutathatsz be, amennyit csak akarsz.

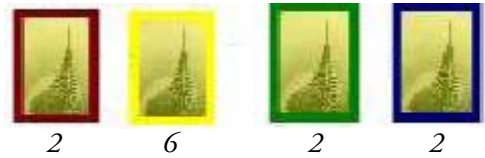
2.6.2 Harckártya (6 Tyr, 2-2 a többi isten paklijában)

Ahogy azt a 2.4 és 2.5 fejezetekben olvashattad, amikor más vikingekkel harcolsz vagy országokban fosztogatsz, ezekkel teheted magad erősebbé.



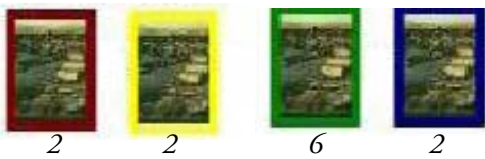
2.6.3 Javításkártya (6 Odin, 2-2 a többi isten paklijában)

Felhúzása után bármelyik *következő* fordulódban kijátszhatod, hogy egy hajódat azonnal kijavítsd. Másik játékos fordulójában nem játszhat ki javításkártyát, és akkor sem játszhatod ki, amikor éppen elsüllyedne egy hajód.



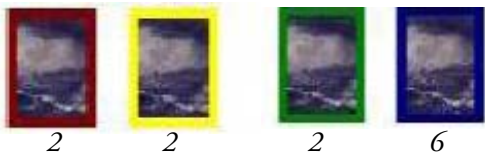
2.6.4 Gazdagságkártya (6 Freya, 2-2 a többi isten paklijában)

Felhúzása után bármelyik *következő* fordulódban kijátszhatod, hogy egy országban lévő árukockák számát 2-vel megnövelj (csak olyan árufajtákból választhatsz, amiket az adott ország termelni képes).



2.6.5 Szélkártya (6 Thor, 2-2 a többi isten paklijában)

Felhúzása után bármelyik *következő* fordulódban kijátszhatod, hogy egy mezővel arrébbhelyezd a széljelzőt (az arra vonatkozó normál mozgási szabályok szerint). Szélkártyát akár két hajód mozgatása közben is kijátszhatod. Hajóid továbbra is csak egyszer mozoghatnak fordulódban.



**Példa:** Egyik hajóddal két mezőt mozogsz délnyugatnak, kijátszol egy szélkártyát, hogy a széljelzőt visszarakd a középső mezőre, majd egy másik hajóddal egy mezőt lépsz északkeletre.

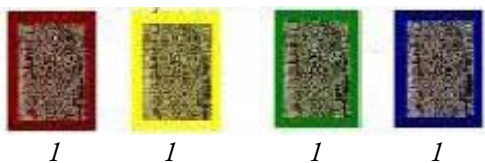
2.6.6 A kijátszott istenkártyát rakd az istene szerinti dobott lapokhoz. Amikor kifogy egy istenpakli, az adott isten dobott lapjait megkeverve alkossatok új húzópaklit.

2.6.6.1 Ha egy istenpakli összes lapja a kezedben van, feláldozhatsz két ugyanolyan árut, hogy elhúzz egy megfelelő istenkártyát annak a játékosnak a kezéből, akinél a legtöbb ilyen istenkártya van. Ha ez döntetlen, te döntöd el, hogy az abban érintettek közül kitől húzol.

2.6.6.1.1 Ha az adott isten lapjaiból a te kezedben van a legtöbb, még 2 áru feláldozásával sem húzhatsz ilyen istenkártyát.

2.6.7 Kereszténységkártya (1 minden isten paklijában)

Ha istenkártyát húzol, azt rakd képpel felfelé a játéktábla mellé, és helyette húz másik lapot. A kereszténységkártya a játék végéig a játéktábla mellett marad, nem keveritek vissza a paklijába. Ha a negyedik kereszténységkártyát felhúzza valaki, ő még húz helyette egy másik lapot, de ezzel a játék véget is ért (l. a 4. fejezetet).



2.6.8 Az isteneket nem sürgetheted

Ha áldozás révén szerzel egy istenkártyát, azt ebben a fordulódban még nem használhatod fel (a győztes harc miatt húzott istenkártyát viszont igen).

## 2.7 A riadó vége



A fordulód végén nézd meg, hogy van-e fosztogatásjelződ olyan országnál, ahol nincs egy hajód sem, és az ilyen jelzőidet forgasd át gyűlöletoldalukra.

### 2.7.1 Amnesztia

Ha egy országra felkerül a második (két játékos esetén), a harmadik (három vagy négy játékos esetén), illetve a negyedik (öt vagy hat játékos esetén) gyűlöletjelző, vegyétek le onnét a leggyengébb viking gyűlöletjelzőjét, akinek van ott ilyen jelzője. (Csak egy jelző kerül le onnét.)

2.7.1.1 Az a leggyengébb, akinek a legkevesebb hajója van. Egyenlőségnél közülük az a leggyengébb, akinek kevesebb sértetlen hajója van. Ha ez is egyenlő, az számít, kinek van kevesebb áruja és istenkártyája összesen, majd az, hogy kinek van kevesebb áruja. Végül az, hogy kinek van több gyűlöletjelzője a játéktáblán. Ha még ez is egyenlő, a sorsra (kockadobás) kell bízni a döntést.

## 2.8 Kereskedelem

Fordulóban bármely két fázis között annyit kereskedhetsz, amennyit csak akarsz. Kereskedni háromféleképpen lehet:

### 2.8.1 Kereskedés saját hajóid között

Ha egy mezőn több hajód van, szabadon átrakhatod a rajtuk lévő árukockákat.

### 2.8.2 Kereskedés más vikingekkel

Minden hajód kereskedhet más, ugyanezen a mezőn lévő ellenséges hajókkal. Árukockákkal és ígéretekkel kufárkodhattok, istenkártyákat és hajókat viszont nem adhattok át egymásnak.

2.8.2.1 Nem kötelező cserébe adni valamit, adhatsz árut megvesztegetésképpen, hogy ne támadjanak meg, de te is követelhetsz adóba azért, hogy te ne támadd meg a másik hajóját. Az ígéretek betartása nem kötelező, a ti saját döntésetek, mennyit ér a szavatok. Ha hazug csallókként akartok bekerülni a krónikákba, a ti dolgotok...

2.8.2 Csak te, akinek épp a fordulója van, csakis te kereskedsz; a többiek csak veled kereskedhetnek, egymással nem.

### 2.8.3 Kereskedés országokkal

Ha van hajód olyan országban, ahol nincs fosztogatásjelző, az a hajód kereskedhet azzal az országgal.

2.8.3.1 Kereslet és kínálat: Nézd meg, hány árukockája van az országnak abból, amit meg akarsz venni (A), és ebből vonj le annyit, ahány árukockája van az országnak abból, amit el akarsz adni (B).

- Ha az eredmény 4 vagy több, egy B árut adsz el, és két A árut kapsz érte.
- Ha az eredmény 2 vagy 3, egy B áruért egy A árut kapsz.
- Ha az eredmény 1 vagy kevesebb, az országot ez a csere nem érdekli.

2.8.3.1.1 Ha az ország két árufajtájánál is megvan a legalább 4-es különbség, egy árukockáért egy-egyét is elvehetsz e két árufajtából.

2.8.3.2 Az országnak odaajándékozhatasz árut, árukat.

Az ország, ahol fosztogatásjelző van, riadókészültségben van: a gazdaság romokban, a férfiak fegyverben. A maradék értékeiket elrejtették, így ott nem lehet sem kereskedni, sem fosztogatni. Az ország ettől még kijavítja a baráti vikingek hajóit, és újakat is épít nekik - végülis a baráti vikingek flottája védelmezi országukat.

Ha egy fosztogató viking minden hajója már a látóhatáron túl hajózott, az élet az országban visszatér a rendes kerékvágásba, és az ország újra kifosztható, hiszem nem elég gazdagok és szervezettek ahhoz, hogy állandó sereget felállítva védjék meg magukat.

Az országok nem javítják ki a velük ellenséges vikingek hajóit, nem is építenek nekik új hajókat, de kereskedni hajlandók velük kereskedni. Tudják, ha ezt is visszautasítják, a vikingek bizonyosan megpróbálják kifosztani őket.

**Amnesztia:** Ha egy ország minden vikinggel ellenséges viszonyt tart fenn, nem lesz, aki megvédje. Ha már túl sokakkal vannak viszályban, az enyhébb vagy a régebbi bűnöket célszerű megbocsátani. A valóságban az országok leginkább azoknak bocsánatának meg, akik eddig a legtöbbször védték meg őket, akiknek bűnei kisebbek vagy már elfelejtődtek - de az egyszerűség és a játékegyensúly miatt a játékban az országok mindig a leggyengébbek bocsánatának meg.

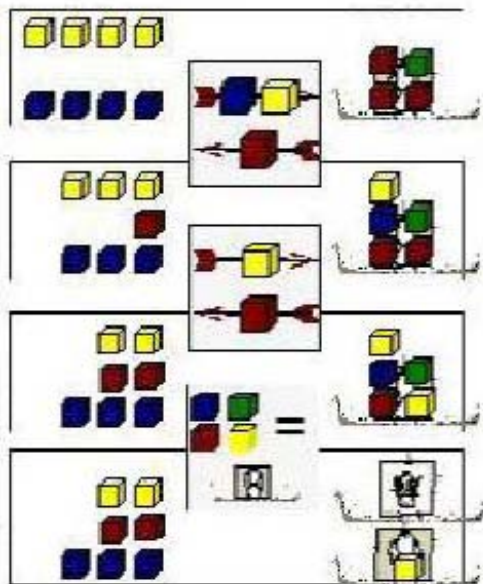
**Alkudozás:** Néhányan hajlamosak a végtelenségig alkodozni. Ha ilyenek is vannak köztetek, jobb, ha betiltjátok az egymással való kereskedést (2.8.2)

**Királycsinálás:** A 2.8.2-es fejezetben leírtakat nem használhatjátok úgy, hogy valamelyikötök győzelemre segít valakit egy harmadik játékos ellenében. Aki ebben mégis bűnösnek találtatik, egy évig nem játszhat Mondainal-játékkal. Aki nem akar győzni, az hagyja hajóit ott, ahol vannak (hadd süllyesszék el azok a többiek), menjen játszani a konzolával, és ne rontsa el mások játékokat.

### Példa a kereskedésre:

Skócia

Nyúllábú Harold



2.8.3.3 Hajóépítés: Ha van olyan hajód, amin minden áru-fajtából van egy árukocka, és ez a hajód baráti országnál van, visszarakhatod ezt a négy árukockát a készletbe, hogy felrakd az országhoz egy hajódat. Az új hajóra rakj egy sérülésjelzőt. Ez a sérülésjelző majd a következő fordulód javításfázisában kerül le az új hajóról (amennyiben az országgal még mindig baráti a kapcsolatod). Ha közben az új hajód megsérül, elsüllyed.

2.8.3.3.1 Az új hajódat a következő fordulóig nem mozgathatod.

2.8.3.3.2 Ha már hat hajód van, és befizeted a hetedik árát, azonnal megnyered a játékot.

2.8.3.4 Kirabolt országok: Ha egy országnál fosztogatásjelző van, az ország nem kereskedik senkivel.

2.8.3.5 Termelés: Minden ország kétféle árut termel és két másik fajtát "importál". Ha egy országban mindkét "import" áru-fajtából van 1, azt a két árukockát azonnal ki kell cserélni 3-3 ott termelt árukockára.

2.8.3.5.1 Az "importárukat" az ország akkor is elhasználja, ha nincs elég áru a készletben a termeléshez.

2.8.3.5.2 Ha kifogy egy áru-fajta, abból az áruból addig semmiféle termelés nem lehetséges, amíg valahogy vissza nem kerül kocka a készletbe (vagyis a készlet véges).

2.8.3.6 Raktérkorlát: Minden fázis (és forduló) végén, mielőtt elkezdődne a következő fázis (vagy forduló), nézzétek meg, nincs-e olyan sértetlen hajó, amelyiknek 8-nál több, illetve nincs-e olyan sérült hajó, amelyiken 4-nél több árukocka van.

Ha az áldozásfázisod előtt kereskedtél, és túlsúlyod keletkezett, kivételesen ekkor az isteneknek is áldozhatod ezeket az árukockákat.

### 3. HALÁL

#### 3.1 A halott viking fordulója

Ha fordulód úgy kezdődik, hogy egy hajód sincsen, halott vagy. Dobd el a kezedből az összes istenkártyát, vedd le a játéktábláról a gyűlölet- és fosztogatásjelzőidet. Ha úgy véled, ideje, hogy valaki megrendelje a közös pizzát, tegyél úgy; ha viszont még mindig az Északi-tenger rettegett ura szeretnél lenni, térj vissza a játékba úgy, hogy lemásolod a leggyengébb játékost (a leggyengébb játékost l. a 2.7.1.1 fejezetben).

Annyi sérült és sértetlen hajód lesz, mint amennyi a leggyengébb játékosnak van, pont ugyanazon a mezőkön, mint neki, és a hajókon pont ugyanazokkal az árukkal. Gyűlölet- és fosztogatásjelzőid is ott lesznek, ahol neki vannak. Minden istenpakliból annyit húzz, ahány ilyen istenkártya van az ő kezében (azonban legfeljebb annyit, ahány lap van az adott paklikban).

3.1.1 Miután mindezt leraktad és felhúztad, a fordulód véget is ért.

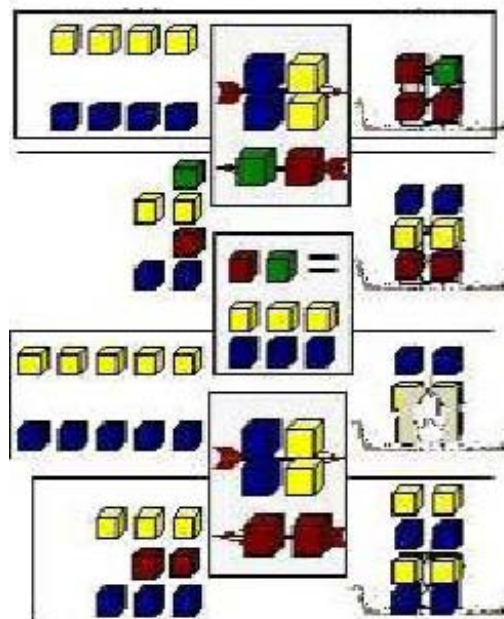
3.1.2 Azt azonban még nézd meg, nincs-e az egyes országoknál túl sok gyűlöletjelző, és ha igen, a szabályok szerint járj el (l. 2.7.1).

















A sebzésjelző azt jelképezi, hogy az új hajót még fel kell szerelni minden szükségessel el kell látni legénységgel.

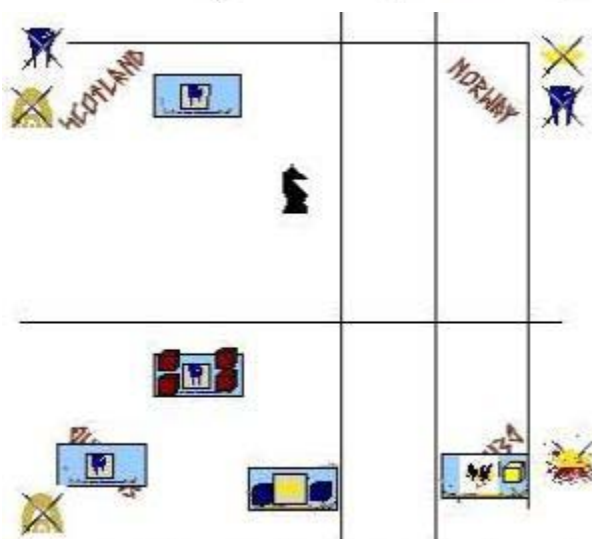
#### Példa a termelésre kereskedés közben:

Skócia

Nyúllábú Harold



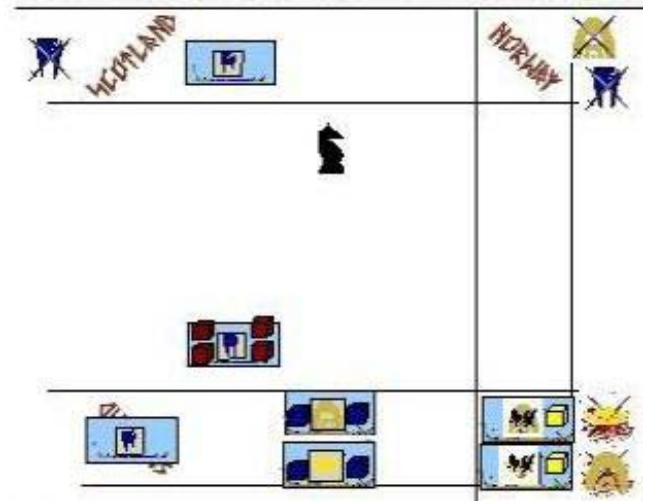
	Termelt áruk	Importárúk
Dánia	 	 
Anglia	 	 
Skócia	 	 
Norvégia	 	 



**Példa:** Széphajú Harald fordulója van éppen. Semmije sincs a játéktáblán, csak gyűlöletjelzői. Leveszi ezeket, majd Keménykezű Harald (a leggyengébb játékos, mivel 2 hajója van, Kékfogú Haraldnak viszont 3) ikerjeként megjelenik: annyi és olyan istenkártyát húz, amennyi és amilyen van Keménykezű kezében (persze a kártyák előoldala más lesz), ugyanott lesznek ugyanolyan hajói, ugyanolyan árukkal, és ugyanott lesznek jelzői is. Norvégiában így három gyűlöletjelző lenne, de három játékosnál csak kettő lehet, így onnét lekerül Keménykezűé. Az ikerzödéssel Széphajú fordulója véget is ért: nem mozgatta a szelet, nem kereskedik, nem áldozik az isteneknek, stb.



3.1.3 Ha csak játékos van életben, ő megnyeri a játékot. (Ez azt is jelenti, hogy kétszemélyes játékban nincs "feltámadás").



Az ikreződött játékos kereskedelmileg ellenfele lesz a leggyengébb játékosnak, ellenben diplomáciailag szinte szövetségese: ugyanazon országnak barátai és ellenségei.

#### 4. A JÁTÉK VÉGE

Az a viking győz, aki egyedül életben van (l. 3.1.3), illetve akinek hét hajója van (l. 2.8.3.3.2).

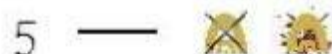
Ha ezek még nem történtek meg, de felcsaptátok a negyedik kereszténységkártyát is, a játék véget ér; az győz, akinek a legtöbb pontja van.

2 pontot kaptok minden olyan ország után, ahol nektek van a legtöbb hajótok; döntetlennél az ebben érintetteknek 1-1 pont jár, ahogy 1 pont jár annak is, akinek a második legtöbb hajója van. 3 pont jár annak, akinek egy adott isten kártyájából a legtöbb van a kezében; döntetlen és második legtöbb 2 pontot ér. Minden áruajtánál 1 árukocka 1 pontot ér, 2 kocka 3-at, 3 kocka 6-ot, 4 kocka 10-et, és minden további árukocka 5 pontot. Ha valakinek egy adott áruajtából egy kockája sincs, azért 10 pontot veszít. Minden gyűlöletjelzőtökért veszítetek 1 pontot, meg még annyit, ahány más játékosnak van az adott országnál gyűlöletjelzője (ha például Dániában három vikingnek van gyűlöletjelzője, mind a hárman veszítenek 3 pontot). Az a viking, aki a játék közben a legtöbb mezőn járt, megkapja a felderítóbónuszt, ami 10 pont (holtversenynél 3-3). Az a viking, aki a legtöbb hajót elsüllyesztette, megkapja a sárkánybónuszt, ami 13 pont (holtversenynél 4-4). Az a viking, aki a legtöbb szélkártyát játszotta ki, megkapja a viharbónuszt, ami 7 pont (holtversenynél 2-2).

Jó vicc volt, mi? **Az győz, akinek a legtöbb hajója van.** Ha ez döntetlen, az győz, akinek az érintettek közül több sértetlen hajója van. Ha ez is egyenlő, a kézben lévő istenkártyák és a hajókon lévő áruk összege számít; azután a hajókon lévő árukockák száma, végül az, hogy kinek van kevesebb gyűlölet/fosztogatásjelzője a játéktáblán. Ha még ez is egyenlő, egy jó kis rövkrokkal\* kell dönteni.

\* A rövkrok régi svéd erő/ügyességi játék, Götlandon máig gyakorolják.

Győzelmi feltételek, holtversenyek eldöntése



## 5. VARIÁNSOK

### 5.1 Az Északi-tenger királyai

5.1.1 Nincs szükség a gyűlölet- és fosztogatásjelzőkre. Minden ország mindig kifosztható és mindig lehet ott kereskedni, továbbá az országok mindig kijavítják a vikingek hajóit és hajlandók új hajókat ácsolni.

5.1.2 Ország kifosztásakor csak 1 árukockát lehet elvenni; ez a szám harcártyák kijátszásával sem növelhető.

5.1.3 Hajó építtetése helyet erőd is emelhető. Az erődöt úgy jelzitek, hogy az új hajót az ország falai közé, de az ország mezőjén kívül rakjátok le. A hajó lényegében olyan, mint egy hajó, két különbséggel: nem mozoghat, valamint harcban +1-es bónusza van.

5.1.4 A halott játékos a leggyengébb élő játékos szerint ikerződik, annyi hajóval, erőddel, áruval, de nem ugyanott, hanem (középpontosan) épp ellenkezőleg. Vagyis ha például a leggyengébb játékosnak van egy sérült hajója Norvégiától egy mezővel délre, a halott játékos kap egy hajót Angliától egy mezővel északra.

### 5.2 Az Északi-tenger kereskedői

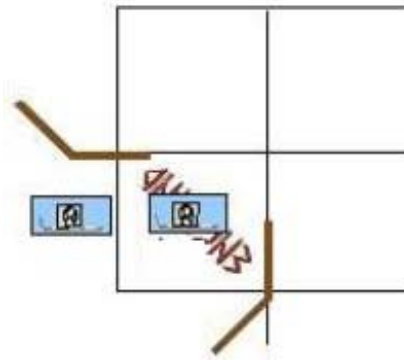
5.2.1 Nincs szükség a gyűlölet- és fosztogatásjelzőkre. Minden ország mindig kifosztható és mindig lehet ott kereskedni, továbbá az országok mindig kijavítják a vikingek hajóit és hajlandók új hajókat ácsolni.

5.2.2 Csak harcártyák révén lehet fosztogatni. Egy harcártyáért elvehető ez ország egy árukockája, attól függetlenül, hány van ott abból az árufajtából.

5.2.3 A játékosok soha nem harcolhatnak egymással (ártani csak közvetetten, viharok jó időben történő felkorbácsolásával lehet).

5.2.4 A halott játékos a leggyengébb élő játékos szerint ikerződik, annyi hajóval, erőddel\*, áruval, de nem ugyanott, hanem (középpontosan) épp ellenkezőleg. Vagyis ha például a leggyengébb játékosnak van egy sérült hajója Norvégiától egy mezővel délre, a halott játékos kap egy hajót Angliától egy mezővel északra.

\* A szabályban így van, de egyrészt nincs itt, hogy lehetne erődöt építeni, másrészt lényegében amúgy sincs semmi értelme erődöt építeni. - A ford.



**Tervező:** Harald Enoksson

**Illusztrátor:** Az internet.

Előre is elnézést kérek azoktól, akiknek grafikáit és pixeleit felhasználtam. Millió köszönet Yuchinomnak, aki nélkül a játék tele lenne berzerker jegesmedvékkel és más efféle furcsaságokkal, és aki késő éjszakáig vagdosta a jelzőket az Essen előtti utolsó napon miközben én az átkozott szabályokat próbáltam végre véglegesíteni.

**Fordító:** Thaur (thaur@freemail.hu)

