



**N**OSSZÚHAJÓIKON szelték át a varégek a tengert, hogy alá-ereszkedjenek Kelet folyamain. Kereskedtek mézzel és viasszal, prémekkel és rabszolgákkal, és városokat alapítottak közben.

## VARÉGEK A VOLGÁN

Társasjáték 2-4 fő részére, 8 éves kortól; a játékidő kb. 45 perc.

A célotok az, hogy ti legyetek a leggazdagabb varég vezérek, mielőtt túl sok város égne porig. Aki összegyűjt 30 rubelt, győz; ha viszont leég az ötödik város, a játék azonnal véget ér, és az győz, akinek épp a legtöbb pénze van.

## Előkészületek



Mind egy hajóval kezdtek - válasszatok egy szint, és vegyétek el abban a hajót és a hajókártyát. A kártyán látható, mekkora a hajótok: az egyik oldalán kicsi, a másikon nagy hajó látható.

Hajókártyákat rakjátok le magatok elé úgy, hogy a kis hajós oldal legyen felfelé.



A rubel a pénzetek (a játékban papírpénzként). Mind 5 rubellel kezdtek. A többi pénzt rakjátok félre, hogy az asztal közepe üres maradjon. Célszerű, ha az egykötők bankárként kezeli a pénzt a játék folyamán.



## A játéktábla

A játéktábla lapkákból áll össze. A lapkákat képpel lefelé keverjétek meg, Egyet csapjatok fel<sup>1</sup> és rakjátok ki az asztal közepére - ez a játéktábla első lapkája. Felváltva csapjátok fel a lapkákat és illesszétek őket bárhová a már lerakottakhoz.

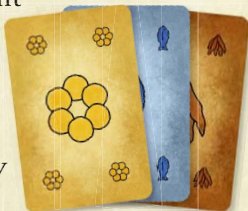
<sup>1</sup> Nem lényeges, ki kezdi a lapkák lerakását.





## Az áruk

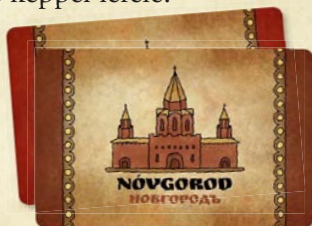
Háromféle **áru** van: borostyán, hal és prém. Az árukártyákat fajták szerint válogassátok szét és rakjátok le képpel felfelé egy-egy pakliban a játéktábla mellé.



tűzvészjelzőt rakjátok az árkártya mezőire úgy, hogy csak a 3-as mező ne legyen letakarva.



**GO** minden város tartozik egy **engedély**, amivel ingyen bejuthattok a városba. Az engedélyeket megkeverve rakjátok le képpel lefelé.



Az áruk többször is változnak a játék folyamán, ezért az **árkártyát** rakjátok le úgy, hogy mind jól lássátok.

## Városok

A leégett városokra majd **tűzvészjelzőket** kell raknotok. Minél több város égett le, annál nehezebb árukhoz jutni, ezért felmennek az áruk. Az 5



## A kunok és a nagyfejedelem

A **kunok** rá-rátörnek a vidékre, égetve és fosztogatva. Csapjátok fel az első engedélyt, hogy lássátok, melyik városra tör rá először a horda, és az árukártyáról a bal szélső tűzvészjelzőt rakjátok erre a városra, a jelzőre pedig rakjátok rá a horda bábuját.





### A kijeви nagyfejedelem

is a vidéket járja, segítve alattvalóit, újjépítve a leégett városokat, elűzve a hordát. Csapjatók fel még egy engedélyt, és a városára rakjátok rá a nagyfejedelem bábuját.



☞ után a többi engedélyt is fordítsátok képpel felfelé, és rakjátok le ezeket úgy, hogy az összes látható legyen.

### Szerződések

Ha egy városnak áru kell,

**szereződést** kínálnál ehhez.

Minden szerződésen látható, melyik városé és az milyen árut kíván.

Keverjétek meg a szerződés-kártyákat, és a paklit rakjátok le képpel lefelé.

A játék kezdetén is elérhető már néhány szerződés:



csapjatók fel kétszer annyit, mint ahányan vagytok, és ezeket rakjátok ki egymás mellé az asztalra.

### Kezdés

Mind egy-egy engedéllyel kezditek a játékot. Aki az utolsó lapkát lerakta, az választ először, majd az ő **jobb** oldali szomszédja, és így tovább, míg mind el nem vette egyet.

Utána ugyanebben a sorrendben mind választotok egy üres várost: először aki az utolsó lapkát lerakta, majd az ő **jobb** oldali szomszédja, és így tovább, míg mind le nem raktátok hajótokat.

Hajó nem lehet olyan városban, ahol már van hajó, vagy ahol ott van a horda vagy a nagyfejedelem bábuját.

Aki utoljára rakta le a közületek a hajóját, az kezdi majd a játékot. A játék maga az óramutató járása szerint halad, vagyis mindig a **bal** oldali szomszédok követik egymást.





## A játékos köre

A soron lévő játékos körében sokféle dolgot tehet, tetszőleges sorrendben:

- mozgathatja hajóját
- engedélyeket vásárolhat
- árukat vehet és adhat el
- nagyobb hajót vehet
- felfedhet szerződéseket
- kereskedhet a többiekkel

### Mozgás a hajóval

A viking hosszúhajók gyorsan haladtak a folyókon, de elég könnyűek voltak ahhoz, hogy szárazföldön (vállon, rönkökön) is mozoghassanak. Folyón legfeljebb **három lapkányit** lehet lépni, szárazföldön **egyetlen lapkányit**.

Nem lehet rálépni arra a lapkára, amin ott a horda bábuja.

Nem lehet megállni olyan lapkán, amin másik hajó van, de keresztül lehet menni ilyen lapkán.

Ha a mozgás a nagyfejedelmes lapkán fejeződik be, a nagyfejedelem a maga jóindulatában eltávozik onnét: át kell rakni egy tetszőleges szomszédos lapkára.<sup>2</sup>

A városok megkövetelik, hogy az érkező hajók megálljanak ott és hogy vámot fizessenek. Ha a játékos hajója olyan, le nem égett város lapkájára lép, amihez nincs engedélye:

- a **mozgás befejeződik** erre a körre (a játékos más akciókat hajthat végre, például árukat vásárolhat);
- a játékos **egy rubelt** fizet annak, akinél a város engedélye van - ha senkinél nincs, a banknak fizet.

### Engedély vásárlása

Ha a játékos egy városban van, megveheti annak engedélyét a bankból **öt rubelért** - de csak ha a város nincs leégve.

### Mozgás a hajóval

Minden árufajta csak egy városban vásárolható meg:

- borostyán Novgorodban,
- hal Minszkben,
- prém Szmolenszkben.

E városokban tartozódkodva a játékos árukat vásárolhat.

<sup>2</sup> Ha nincs szomszédos üres lapka, a nagyfejedelem nem mozdul el lapkájáról (ahová a hajó érkezett).







## Speciális akciók

A soron lévő játékos dönthet úgy, hogy bele se kezd körébe, helyette egy speciális akciót hajt végre. Ekkor semmi mást nem csinálhat körében.

- Mozog a hordával.
- Mozog a nagyfejedelemmel.
- Új szerződéseket húz.
- Új életet kezd.

### A horda mozgatása

A játékos legfeljebb **két lapkányit** lép a hordával. A hordát nem érdeklik a folyók. A hordával megtámadhatók hajók, várások és a nagyfejedelem.

Ha a horda még le nem égetett városra lép, azonnal megállnak kifosztani a várost. Ekkor az árkátyáról a bal szélső tűzvészjelzőt a városra kell rakni. A hordát a városba kalauzoló játékos **egy rubelt** kap a bankból. Ha ezzel együtt öt város van leégve, a játék véget ér *(l. a következő oldalon)*.

Ha a horda játékos hajójához lép, azonnal meg-

állnak, hogy kifosszák a hajót. A hordát kalauzoló játékos a hajó tulajdonosától kap **egy rubelt**<sup>4</sup>, aki utána hajóját átrakja egy szomszédos üres lapkára<sup>5,6</sup>.

Ha a horda a nagyfejedelemhez lép, azonnal megállnak csatázni vele; utána a játékos átrakja a nagyfejedelemet egy üres, le nem égett városra.

### A nagyfejedelem mozgatása

A nagyfejedelem úgy mozog, mint egy **hajó** (3 lapka folyón, 1 szárazon), de mintha minden városhoz lenne engedélye.

Ha leégett városba ér, ott megáll, hogy az újjáépítse. A városról a tűzvészjelzőt vissza kell rakni az árkátyára, jobbról az első üres mezőre. A já-

<sup>4</sup> Ha nincs pénze, egy áruját kiválasztja és azt adja át. Ha nincs se pénze, se áruja, keservesen jajong, miközben támadója kigúnyolja a szegénységét.

<sup>5</sup> Ha üres szomszédos lapka, a hajó marad a hordás lapkán.

<sup>6</sup> Ha a horda egy városba úzi a hajót, a hajónak nem kell megfizetnie a vámot.





tékos jutalomként kap ezért **egy rubelt**.

Ha a nagyfejedelem mozgását olyan lapkán fejezi be, ahol van hajó, annak tulajdonosa átrakja hajóját egy szomszédos üres lapkára<sup>7,8</sup>.

Ha a nagyfejedelem arra a lapkára lép, ahol a horda van, azonnal megáll, hogy csatázzon a kunokkal, és a játékos átrakja a hordát egy üres, le nem égett városra.

## Új szerződés-kártyák húzása

A játékos felhúzza a kezébe két szerződés-kártyát, egyet megtartja, a másikat pedig kirakja az asztra.

## Új élet

Ha a játékos úgy érzi, zsákutcába került, dönthet úgy, hogy új varég vezérként kezd új életet. Ekkor visszaadja összes engedélyét, áruját és

<sup>7</sup> Ha nincs üres szomszédos lapka, a hajó marad a nagyfejedelemes lapkán.

<sup>8</sup> Ha a nagyfejedelem egy városba üzi a hajót, a hajónak nem kell megfizetnie a vámot.

pénzét. Utána a bankból kap öt rubelt, valamint elvesz egy szabad engedélyét. Hajóját bármelyik üres lapkára átrakhatja; hajókártyáját kis hajós oldalával felfelé forgatja.

## A játék vége

A játék véget ér, ha valakinek **harminc rubelje** lesz, vagy ha **öt város van felégetve**.

Az győz, akinek a legtöbb pénze van. Egyenlőségnél az számít, hogy az ebben érintettek közül kinek van több áruja; ha ez is egyenlő, engedélye.

**A**z mindig nyilvános, hogy kinek mennyi pénze van, milyen áruk vannak a hajóján és milyen engedélyeket birtokol.

Vikings on the Volga™ Copyright 2014 by the Lumenaris Group, Inc.™ All rights reserved. Game design and artwork by Joseph Fatula. See our entire line of games at [lumenaris.com](http://lumenaris.com). This printing is rulebook v2g.





## Áttekintés

### Előkészületek

Mindenkinek: **5 rubel**, hajó, hajókártya (kis hajós oldallal felfelé). Tűzvészjelzők az **árkartyán**, csak a bal szélső mező üres. Lapkák megkeverje, **játéktábla** kialakítva.

**Engedélyek** megkeverése. Egy felcsapva, odarakva a **horda** és a bal szélső tűzvészjelző. Másik felcsapva, odarakva a **nagyfejedelem**. Engedélyek felcsapása.

**Szerződés** megkeverése.

**Kétszer annyi** felcsapása, amennyi a játékosok száma.

Mindenki elvesz egy **engedélyt**, először aki utoljára rakott le lapkát, majd **jobbra** haladva. **Hajók lerakása** üres lapkákra, megint **jobbra** haladva. Aki utoljára rakja le hajóját, az kezd. A játék az óramutató járása szerint, azaz **balra** halad.

### A játékos köre

Minden akció (mozgás, vásárlás, eladás, nagyobb hajó, szerződések felfedése, kereskedés) opcionális, a sorrendjük szabad.

**Mozgás: 3 lapka folyón, 1 szárazon.** Nem léphet oda, ahol a horda van, nem állhat meg ott, ahol másik hajó van. A nagyfejedelemnél megállva az átkerül egy szomszédos üres lapkára. Városra lépve meg kell állni, **1 rubelt** fizetve annak, aki a város engedélye. Ha senki, az engedély

megvehető **5 rubelért**.

**Vásárlás:** Termelő városban, minden áru **1 rubel**.

**Eladás:** Asztalon lévő szerződést teljesítve, az árkartyán látható legnagyobb szám az ár.

**Nagyobb hajó:** **5 rubelért**.

**Szerződések felfedése:** Az **összes** szerződés kézből kirakása.

**Kereskedés:** Szomszédos hajókkal.

### Speciális akciók

Normál kör helyet egyetlen speciális akció.

**Horda mozgatása:** **1 vagy 2 lapkányit.** Városban megáll felégetni - **1 rubel**. Hajónál megáll kirabolni - **1 rubel**, átlöki egy szomszédos üres lakára. **Nagyfejedelemnél** megáll, elküldi egy üres, még le nem égett városba.

**Nagyfejedelem mozgatása:** **Hajóként**, de nem kell városban megállnia. Hajónál befejezve az átlöki egy szomszédos üres lapkára. **Hordánál** megáll, elküldi egy üres, még le nem égett városba.

**Szerződések húzása:** **Két** kártya felhúzáza, egy megtartása, egy kijátszása.

**Új élet:** Mint az előkészületeknél.

### A játék vége

**30 rubelnél** vagy **5 leégett városnál**. Az győz, akinek a legtöbb pénze van. Döntetlennél áruk, majd engedélyek száma dönt.

