



HOSSZÚHAJÓIKON 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 színt, 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 egykötök bankárként kezeli a pénzt a játék folyamán.



A játéktábla

A játéktábla lapkákból áll össze. A lapkákat képpel lefelé keverjétek meg, Egyet csapjatok fel¹ és rakjátok ki az asztal közepére - ez a játéktábla első lapkája. Felváltva csapjatok fel a lapkákat és illesszétek őket bárhová a már lerakottakhoz.

¹ Nem lényeges, ki kezdi a lapkák lerakását.

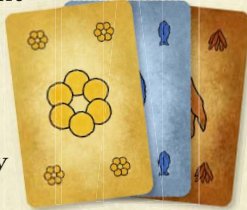




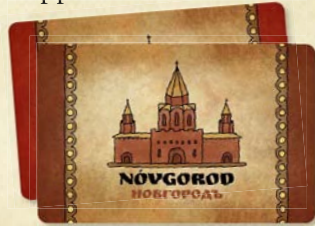
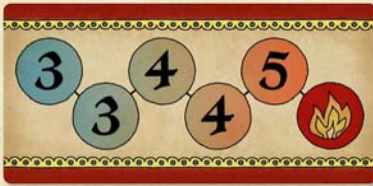
tűzvészjelzőt rakjátok az árkártya mezőire úgy, hogy csak a 3-as mező ne legyen letakarva.

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.



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 **tűzvészjelző**ket 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 kijevei 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,

szervződést 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.²

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.

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





Minden megvásárolt áru **egy rubel**be kerül.

A megvásárolt árut a hajókártyára kell rakni - azonban kis hajón legfeljebb két áru lehet egyszerűen.

Áruk eladása

Árukat eladni csak az asztalon lévő szerződések szerint lehet. Minden szerződésen látható egy város és egy áru-fajta. Ebben a városban eladható egy ilyen áru, ilyenformán:

- A játékos az árut visszarakja a készletbe.
- Eldobja a szerződéskártyát.³
- Begyűjti az áruért járó pénzt - annyi rubel jár érte, amennyi az árkártyán éppen látható legnagyobb szám.

A soron lévő játékos el is dobhat árukat, ha akar.

Nagyobb hajó

Ha a játékosnak kis hajója van, **öt rubel**ért vehet helyett egy nagyot. Ekkor átfordítja hajókártyáját. A nagy hajón akárhány áru elfér.

Szerződések felfedése

A játékos a kezében lévő **összes szerződéskártyát** felfedi és lerakja az asztalra. *(A szerződéskártyák húzását l. a 7. oldalon.)*

Kereskedés a többiekkel

A játékos bármelyik ellenfelével kereskedhet, akinek hajója az ő hajójával szomszédos lapkán van. A játékosok kereskedhetnek egymással árukkal, pénzzel, engedélyekkel és szerződésekkel.

³ Ha már sem a pakliban, sem az asztalon, sem a kézben nincs szerződéskártya, a játék véget ér.





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 érdeklík 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**⁴, aki utána hajóját átrakja egy szomszédos üres lapkára^{5,6}.

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-

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

⁵ Ha üres szomszédos lapka, a hajó marad a hordás lapkán.

⁶ 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^{7,8}.

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

⁷ Ha nincs üres szomszédos lapka, a hajó marad a nagyfejedelemes lapkán.

⁸ 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.

Az 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. 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.

