

Nei tempi in cui molti erano ancora i pericoli e i Vichinghi conducevano una vita piena di insidie, i capi che tenevano alla propria pelle si creavano un luogo in cui trovare rifugio. Inoltre, la vicinanza di altre famiglie non era sempre priva di

EKETORP

pericoli. Era quindi ovvio che tutto ciò che poteva essere utilizzato in qualche modo veniva impiegato per la realizzazione di mura fortificate. E

naturalmente era più facile procurarsi il materiale prendendolo direttamente dal vicino ...

Materiale del gioco

- **1 tabellone** – presenta sette caselle per il materiale edile, il lazzaretto, e 6 villaggi ciascuno con i relativi 6 cantieri.

- **6 targhette con i nomi dei villaggi** – indicano con il colore il villaggio di ciascun giocatore.

Caselle per riporre le carte della battaglia di un giocatore che sono state scambiate

Uno dei 6 cantieri di ciascun villaggio

7 caselle (A-G) per il materiale edile

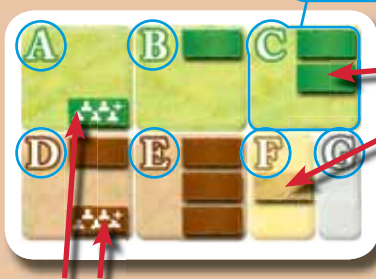


3 caselle di assedio, di cui le 2 delle mura di un villaggio possono essere attaccate

Spazio riservato al lazzaretto con 4 stazioni

- **12 carte dei materiali** – mostrano i mattoni a disposizione per ogni turno ed indicano su quali caselle vengono posti i mattoni.

Caselle per i materiali edili: da A a G



Mattoni:
verde = erba
marrone = legno
naturale = argilla
grigio = pietra

I mattoni contrassegnati vengono distribuiti solo se si gioca in cinque o in sei.

- **30 amuleti** – 5 per ciascuno dei colori. Il “martello di Thor” può portare fortuna per un massimo di cinque volte a ciascun giocatore o aumentare il punteggio di uno alla fine del gioco.



- **54 carte della battaglia** – 9 per ciascuno dei valori da 1 a 6.



- **48 Vichinghi** – 8 per ciascuno dei sei colori dei giocatori



- **112 mattoni** –
di cui 52 verdi (erba), valore: 1 punto
42 marroni (legno), valore: 2 punti
12 naturali (argilla), valore: 3 punti
e 6 grigi (pietra), valore: 4 punti



- **cartelle con cartoncino di protezione** – servono per disporre i propri Vichinghi.
- **1 foglio delle istruzioni per il gioco**

Scopo del gioco

I giocatori spediscono i propri Vichinghi alla ricerca del miglior materiale per il villaggio. I mattoni sono differenti,

e, alla fine, ciascuno spera che nel proprio villaggio vengano utilizzati i mattoni di maggior valore.

Preparazione del gioco

Il tabellone viene posto al centro del tavolo. Ciascun giocatore contraddistingue il proprio villaggio con la targhetta del colore prescelto.

Ciascuno riceve inoltre nel proprio colore:

- 1 cartella con il cartoncino di protezione,
- 1 gruppo di amuleti (5 pezzi), nonché
- a seconda del numero di giocatori:
 - 8 Vichinghi in 3 giocatori,
 - 6 Vichinghi in 4 e 5 giocatori,
 - 5 Vichinghi in 6 giocatori.

Ciascun giocatore pone i propri Vichinghi sul tabellone nel proprio villaggio.

Ciascun giocatore pone i propri Vichinghi sul tabellone all'interno del proprio villaggio.

Le carte della battaglia vengono mescolate e vengono distribuite 4 per ciascun giocatore. Le restanti carte della battaglia vengono lasciate in un mazzo coperto.

I vari mattoni vengono posti accanto al tabellone.

Viene mescolato il mazzo delle **carte dei materiali**. **Due delle carte** vengono messe da parte coperte e il resto del mazzo viene predisposto coperto.



Esempio: Il giocatore Rosso con la sua cartella ed il cartoncino di protezione, 5 amuleti e 5 Vichinghi (se si gioca in 6)

*Annotazione: Se (all'inizio del gioco) un giocatore ha ricevuto solo le carte dei valori 1, 2 o 3, riceve **quattro nuove carte** (finché non riceve delle carte che non presentano solo questi tre bassi valori). Prima dell'inizio del gioco, tutte le carte cambiate vengono reinserite nel mazzo che va mescolato.*

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più anziano, che riceve il mazzo con le carte dei materiali.

Il gioco si svolge in più turni. Ciascun turno consiste di 6 fasi, che vanno eseguite nella sequenza indicata.

1. Distribuzione del materiale sul tabellone
2. Disposizione dei Vichinghi
3. Posizionamento dei Vichinghi sul tabellone
4. Battaglie e assedi
5. Conquista del bottino e costruzione del villaggio
6. Conclusione del turno di gioco

Le fasi nel dettaglio:

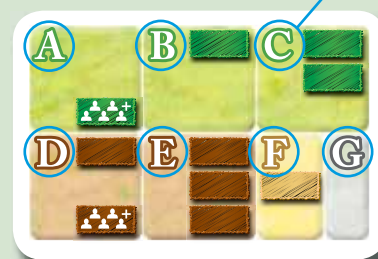
1. Distribuzione del materiale sul tabellone

Il primo giocatore scopre la carta dei materiali sulla sommità e distribuisce di conseguenza i mattoni in essa indicati fra le varie caselle per il materiale edile.

I mattoni contrassegnati dal simbolo bianco sulla carta vengono distribuiti solo se si gioca in 5 o 6.



Caselle per i materiali edili: da A a G



In questo esempio, giocando in tre o quattro, vengono distribuiti 3 mattoni verdi, 4 marroni ed 1 color naturale (per un totale di 8 mattoni). Se si gioca in cinque o sei vengono distribuiti 10 mattoni: 4 verdi, 5 marroni ed 1 naturale.

In questo esempio, i mattoni vengono posti sulle caselle del tabellone:



2. Disposizione dei Vichinghi

Tutti i giocatori prendono contemporaneamente i Vichinghi dal proprio villaggio e li posizionano dove desiderano sulla loro cartella dietro il cartoncino di protezione.

Ogni cartella mostra come nelle immagini sul tabellone:

- le 7 caselle per il materiale edile (da A a G)
- le caselle di assedio (catapulta, nave e ariete) dei villaggi degli altri giocatori
- ed il proprio villaggio

Nelle caselle A - G è possibile posizionare tutti i Vichinghi che si desidera; qui i Vichinghi lottano per i preziosi mattoni che trovano sulle caselle.

Sulle caselle di assedio è possibile posizionare 1 solo Vichingo. La casella indica da quale lato deve essere attaccato un determinato villaggio di un avversario.

Nella propria casella del villaggio nella cartella è possibile porre tutti i Vichinghi che si desidera, servono alla difesa del villaggio in questo turno e non possono attaccare.

Annotazione: Non è possibile impiegare i Vichinghi che si trovano ancora nel **Lazzaretto**.

Per ciascun villaggio ci sono 3 caselle di assedio - su ogni casella è possibile posizionare 1 solo Vichingo.

La casella del proprio villaggio in cui è possibile posizionare tutti i Vichinghi che si desidera.



In queste caselle (A-G) è possibile posizionare il numero di Vichinghi desiderato.

Annotazione: E' possibile assediare solo i villaggi in gioco, quindi solo quelli degli avversari.

3. Posizionamento dei Vichinghi sul tabellone

Dopo che tutti i giocatori hanno distribuito i Vichinghi sulle cartelle i cartoncini di protezione vengono rimossi contemporaneamente. Ciascun giocatore sposta ora i propri Vichinghi dalla cartella alle caselle corrispondenti del tabellone.

Nota: Non ha senso posizionare i Vichinghi in caselle dei materiali vuote (A - G) oppure in caselle di assedio di un villaggio ancora senza mura (es. al primo turno!).

4. Battaglie e assedi

4.1 Dove si svolgono e dove non si svolgono le battaglie

A seconda di come i Vichinghi si incontrano sulle caselle dei materiali e di assedio, si preserva la pace o inizia la battaglia.

Caselle senza battaglia

I Vichinghi che si trovano su una casella dei materiali rimangono in pace se è presente una quantità di mattoni sufficiente, vale a dire un numero pari o superiore a quello dei Vichinghi.

Se in una casella dei materiali si trovano solo i Vichinghi di un giocatore, naturalmente non si verifica nessuna battaglia neanche se il numero di mattoni è inferiore a quello dei Vichinghi.

Sulle caselle dei materiali "in pace", ogni Vichingo presente riceve un mattone; per maggiore chiarezza il Vichingo viene posto sul mattone.

Caselle con battaglia

Su ogni casella dei materiali nella quale si trovano Vichinghi di diversi giocatori e non è presente un mattone per ciascun Vichingo, inizia una battaglia per la conquista dei mattoni.

Esempi per le caselle senza battaglia:

Sulla casella "C" c'è un numero di mattoni sufficiente.



Sulla casella "D" sono presenti solo i Vichinghi di un giocatore.

Annotazione: Alla fine del turno, il materiale conquistato viene portato insieme al Vichingo al proprio villaggio sul tabellone e utilizzato per la costruzione.

Annotazione: Se su una casella si trovano più Vichinghi di un giocatore, quelli in soprannumero rimangono a mani vuote per questo turno.



Caselle nelle quali si verifica una battaglia.

Su una **casella di assedio** davanti al villaggio di un giocatore si verifica una battaglia per il diritto all'assedio se sono presenti più **Vichinghi**.

Caselle con assedio

Su ciascuna **casella di assedio** con esattamente 1 Vichingo (es. dopo una battaglia) si verifica un assedio.

Le battaglie hanno sempre luogo in una determinata sequenza. Anzitutto il primo giocatore verifica se e su quali caselle i suoi Vichinghi possono combattere o assediare, e prende parte ad 1 battaglia o ad 1 assedio. Seguono quindi gli altri giocatori in senso orario. Si procede a turno finché non sono terminate tutte le battaglie e tutti gli assedi.

4.2 Svolgimento delle battaglie e degli assedi

Il giocatore di turno indica su quale casella intende attaccare e definisce quindi – in modo chiaro per tutti – i propri Vichinghi e quelli degli avversari.

I due avversari giocano una delle carte coperte e la scoprono contemporaneamente. Vince la carta con il valore più alto. La differenza fra il valore delle due carte rappresenta la **differenza della battaglia**.

Il giocatore con il valore delle carte inferiore pone ora il Vichingo nel lazzaretto. **In caso di parità entrambi i giocatori pongono il proprio Vichingo nel lazzaretto.** La differenza della battaglia indica su quale casella del lazzaretto va posizionato il Vichingo:

Se la differenza è:

pari o superiore a 3, il Vichingo viene posto sulla casella "3•4•5".

pari a 1 e 2, il Vichingo viene posto sulla casella "1•2".

in caso di parità entrambi i Vichinghi vanno posizionati sulla casella "0".

Successivamente, i due giocatori si scambiano fra loro le carte giocate e le pongono coperte sulle caselle accanto al villaggio. I due hanno ora in mano 1 carta in meno.

Se un giocatore non ha più carte, prende le carte messe da parte (per averne quindi di nuovo 4).

4.3 Casi speciali dell'assedio

In caso di assedio la battaglia si svolge fra l'assediatore ed il difensore. Il difensore non può attaccare, mentre l'assediatore può attaccare solo una volta, anche se nel villaggio sono presenti più difensori. Un assedio si svolge esattamente come una battaglia. Se il difensore perde, vengono apportate le seguenti modifiche:

• Il difensore va nel lazzaretto

Il Vichingo del **difensore sconfitto** viene posto sulla casella del lazzaretto corrispondente e infine subito spostato di 1 casella in direzione della freccia.

Annotazione: In caso di parità può accadere che dopo la battaglia, nel luogo di assedio, non rimanga alcun Vichingo.

Quindi l'assedio non si verifica.

Sulla casella di assedio "Catapulta" si verifica un assedio ...

... sulla casella "Nave" deve prima svolgersi la battaglia fra Giallo e Blu.



Condizioni per una battaglia / un assedio:

Numero di mattoni inferiore rispetto a quello dei Vichinghi

(di giocatori differenti): **Battaglia**

Più Vichinghi su una casella di assedio: **Battaglia**

1 Vichingo su una casella di assedio: **Assedio**



Il Blu lotta contro il Rosso. Quando vengono scoperte le carte il Blu mostra un "3" e il Rosso un "5".



La differenza della battaglia è 2. Il giocatore sconfitto Blu deve quindi porre il proprio Vichingo sulla casella [1•2] del lazzaretto.



Utilizzo degli amuleti

Prima di una battaglia i due partecipanti possono, a partire da chi attacca, cambiare le carte. **In tal caso, devono essere sempre tuttavia sostituite tutte le carte.**

Per ogni carta scambiata il costo è 1 **amuleto**, che deve essere quindi successivamente messo via.

Si ripongono le proprie carte coperte su un mazzo e si pescano le carte necessarie.

Se lo si desidera e si possiede un numero di amuleti sufficiente, è possibile ripetere questa operazione.

Gli amuleti non vengono restituiti al giocatore.

Ogni amuleto di cui si è ancora in possesso al termine del gioco, vale 1 **punto**.

- **Nel villaggio non è presente alcun difensore**
Il proprietario del villaggio gioca comunque una carta. Tuttavia la carta per questa battaglia ha valore "0". Anche questa carta viene successivamente sostituita.
- **In caso di vittoria viene conquistato un bottino**
Se l'attaccante vince l'assedio può rimuovere mattoni dal villaggio, **indipendentemente dal fatto che siano o meno presenti altri difensori.**

Regole:

- E' possibile rimuovere solo i mattoni dalle **due mura confinanti** della casella di assedio.
- I mattoni possono essere tolti solo dall'alto verso il basso.
- E' possibile rimuovere mattoni finché il loro punteggio totale non supera la differenza della battaglia.
- L'attaccante può scegliere uno dei mattoni rimossi come bottino e porre il proprio Vichingo su questo mattone.
- Gli altri mattoni rimossi tornano nella scorta.

Dopo ogni battaglia ed ogni assedio si verifica se tutte le caselle sono nel frattempo in pace o se devono svolgersi altre battaglie.

Nota: Lasciare il villaggio senza difensori è un grosso rischio, perché quando avviene un assedio, si potrebbero perdere molti mattoni.

Annotazione: In caso di assedio senza difesa nessuno finisce naturalmente nel lazzaretto.



Esempio: Il Blu vince l'assedio con una differenza di battaglia di 2 [5-3=2] contro il Rosso. Può quindi prelevare dalle due mura confinanti mattoni pari ad un valore massimo di 2 punti. Da questi mattoni può scegliersene uno come bottino, e alla fine del turno utilizzarlo nel proprio villaggio:

In questo caso i due mattoni verdi (2 x 1 punto) o il mattone marrone (2 punti). Sceglie quest'ultima opzione perché così può portarsi a casa come bottino un mattone da 2 punti.

Il Vichingo rosso (difensore del villaggio) va in lazzaretto sulla casella "1-2" e viene spostato ulteriormente di 1 casella.



■ 5. Conquista del bottino e costruzione del villaggio

Ora tutti i giocatori prendono i Vichinghi che non si trovano nel lazzaretto, e tornano nel loro villaggio con i mattoni conquistati.

I mattoni vengono utilizzati in base alle seguenti regole:

- Un mattone viene posto su uno dei 6 cantieri o sopra un mattone già presente.
- E' possibile posizionare uno sopra l'altro fino ad un massimo di **3 mattoni**.
- Una volta posizionato, il mattone **non** può essere più spostato.

■ 6. Conclusione del turno di gioco

Ora tutti i Vichinghi presenti nel Lazzaretto vengono spostati di 1 casella in direzione della freccia. I Vichinghi che in tal modo lasciano il lazzaretto tornano nel loro villaggio.

Tutti i mattoni verdi e marroni che si trovano ancora sulle caselle per il materiale edile vengono poste nella scorta. Se sulle caselle si trovano **mattoni naturali o grigi**, questi rimangono dove si trovano.

Il mazzo delle carte dei materiali viene passato al prossimo giocatore in senso orario, che sarà il primo giocatore del turno successivo, che ora inizia.

Nelle caselle evidenziate in giallo è possibile porre altri mattoni, su quelle rosse non più. Sono già stati utilizzati 3 mattoni.

I Vichinghi che si trovano nell'ultima casella del lazzaretto alla fine del turno vengono dimessi e tornano al villaggio.



Termine del gioco e calcolo del punteggio

Il gioco termina quando uno o più giocatori riescono a realizzare un villaggio con 18 mattoni. Altrimenti il gioco termina alla fine del 10° turno.

Punteggio

Ai giocatori vengono assegnati punti in base al seguente schema:

- Per ogni mattone nel villaggio, in base al colore
 - per il verde (erba) 1 punto
 - per il marrone (legno) 2 punti
 - per il colore naturale (argilla) 3 punti
 - per il grigio (pietra) 4 punti

Se al termine del gioco un giocatore possiede **più di 18 mattoni**, vanno conteggiati **anche** questi.

- Per un villaggio completato (18 mattoni) ... 5 punti.
- Per ogni amuleto ancora posseduto 1 punto.

Ciascun giocatore somma i propri punti. Vince il giocatore che ha conseguito il punteggio più elevato.



Esempio: Il giocatore "Rosso" riceve

per gli amuleti rimanenti	3 punti
per i mattoni, verde (9 x 1 punto)	9 punti
marrone (6 x 2 punti)	12 punti
naturale (2 x 3 punti)	6 punti
grigio (1 x 4 punti)	4 punti
per il villaggio completato	5 punti
Totale	39 punti

Schema di un turno di gioco

Preparazione

Ciascun giocatore riceve, nel colore prescelto, 1 cartella con cartoncino di protezione, 5 amuleti, 1 targhetta per il villaggio e a seconda del numero di giocatori:

- 5 Vichinghi – in 6 giocatori
- 6 Vichinghi – in 4 e 5 giocatori
- 8 Vichinghi – in 3 giocatori.

1. Distribuzione del materiale sul tabellone

Il primo giocatore scopre la carta dei materiali sulla sommità. I mattoni vengono quindi distribuiti nelle caselle A – G.

2. Disposizione dei Vichinghi

Ciascuno pone i propri Vichinghi dietro il cartoncino di protezione sulla propria cartella:

- su ciascuna casella di assedio al massimo 1 Vichingo,
- sulle caselle A – G il numero di Vichinghi che si desidera
- anche sul proprio cantiere il numero di Vichinghi che si desidera

3. Posizionamento dei Vichinghi sul tabellone

I Vichinghi vengono posti sulle caselle corrispondenti del tabellone, in base alla disposizione prescelta.

4. Battaglie e assedi

Il giocatore di turno stabilisce dove è coinvolto in una battaglia e ne sceglie una, che affronta. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Caselle con battaglia:

- Ogni casella con meno mattoni dei Vichinghi ma con Vichinghi di almeno due giocatori.
- Ogni casella di assedio con più di un Vichingo.

Caselle con assedio:

- Ogni casella di assedio con esattamente 1 Vichingo
- Attenzione: Si svolge esattamente 1 battaglia di assedio, indipendentemente dal numero di difensori nel villaggio. Anche se non è presente alcun difensore una carta della battaglia viene sostituita.

5. Conquista del bottino e costruzione del villaggio

I Vichinghi che non si trovano nel lazzaretto tornano (eventualmente con il bottino conquistato) al proprio villaggio sul tabellone. I mattoni conquistati vengono ora utilizzati. Quando un villaggio è pronto (18 mattoni), termina il gioco e viene calcolato il punteggio, altrimenti si procede con la fase 6.

6. Conclusione del turno di gioco

Tutti i Vichinghi presenti nel Lazzaretto vengono spostati di 1 casella in direzione della freccia. I Vichinghi che in tal modo lasciano il lazzaretto tornano nel proprio villaggio sul tabellone.

I mattoni verdi e marroni rimasti vengono riposti nella scorta (quelli grigi e color naturale rimangono dove si trovano). Il mazzo delle carte dei materiali passa al giocatore successivo in senso orario.