

Charles Chevallier en Laurent Escoffier

Vloot



SPELREGELS

KORT SPELOVERZICHT

In *Vloot* verzamel je middelen en verover je gebouwen om jouw fjord te ontwikkelen. Vul je vikingschepen en voltooi je bouwplaatsen om zoveel mogelijk punten te scoren. Verzamel jij de meeste rijkdommen, dan word jij tot jarl van de Vikingen gekroond!

— TERMEN —

Fjord: een door een gletsjer gevormde vallei, die nu met zeewater is gevuld.

Jarl: een rang van adel in het middeleeuwse Scandinavië.



SPEELMATERIAAL



43 gebouwtegels
(18 huizen, 16 uitkijktorens, 9 kastelen)



12 schilden



15 bouwplaatstegels
(5 havens, 5 altaren, 5 jarlpaleizen)



1 scoreblok



4 fjordtableaus

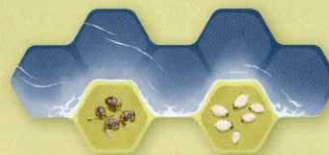
4 landborden (voorkant/achterkant)



52 Vikingen
(13 per kleur)



1 trofeeënbord



1 oceanbord



1 buidel
(voor het bewaren en trekken
van vikingschepen)



5 trofeeën



90 middelentegels
(bijen, hout, schapen en goud)



30 vikingschepen
(6 hout, 6 schapen, 4 goud, 5 huizen,
5 uitkijktorens, 4 kastelen)

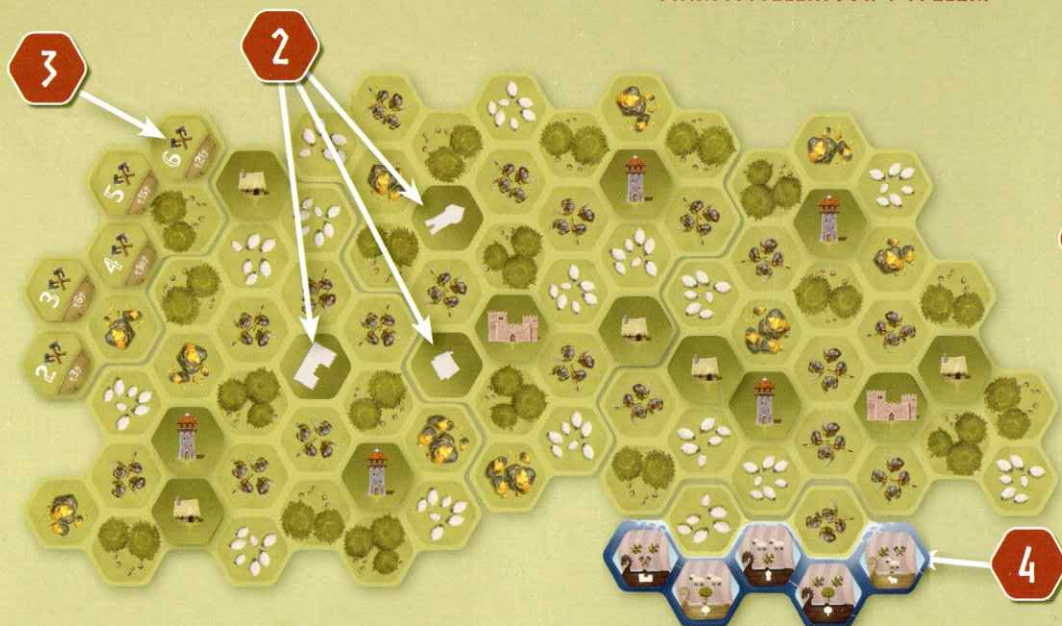
VOORBEREIDING

1. Neem zoveel landborden als het aantal spelers en sluit deze op elkaar aan om het speelbord te vormen. Daarbij moeten de zijanten van de borden precies in elkaar passen.
2. Leg dan 2 huizen, 2 uitkijktorens en 3 kastelen op elk van de bijbehorende velden op het speelbord.
3. Leg het trofeeënbord langs 1 kant van het speelbord en leg de 5 trofeeën in oplopende volgorde op het trofeeënbord.
4. Leg het oceanbord langs 1 kant van het speelbord. Doe de 30 vikingschepen in de buidel, schud deze en trek er 5. Leg er 1 op elk van de velden van het oceanbord. Daarbij moet de vikingschipkant zichtbaar zijn.
5. Vorm een algemene voorraad middelen aan de rand van het speelbord (bijen, hout, schapen en goud).
6. **Iedere speler kiest een kleur** en neemt de bijbehorende onderdelen: 1 fjord, 13 Vikingen en 3 schilden. Leg de schilden op de aangegeven velden op je fjord.
7. Schud de 3 soorten bouwplaatsen afzonderlijk (havens, altaren en jarlpaleizen) en geef iedere speler er willekeurig 1 van elke soort. Leg deze op de bijbehorende velden van je fjord. Daarbij moet de kant met middelen en gebouwen zichtbaar zijn.
8. De speler die het noordelijkst woont, is startspeler.

1 HET SPEELBORD IN ELKAAR ZETTEN



STARTOPSTELLING BIJ 3 SPELERS



6



MIDDELEN

Elke middelensoort komt met een bepaalde veldsoort overeen. Middelen geven je de mogelijkheid om je vikingschepen te vullen en je bouwplaatsen te voltooien (zie blz. 6 & 7). Hout, schapen en goud geven je punten. Bijen staan je toe om een trofee te claimen (zie blz. 7).



Startwaarden



Bossen en hout



Weiden en schapen



Bergen en goud



Slagvelden en bijen

SPELVERLOOP

Te beginnen met de startspeler en dan met de klok mee voert iedere speler steeds zijn beurt uit totdat niemand nog Vikingen heeft.



SPEELBEURT



In je beurt voer je 1 of meer van de volgende acties uit:

Verplicht

- Eén Viking zetten

Voorwaardelijk

- Een gebouw veroveren
- Een bouwplaats voltooien

Optioneel

- Een vikingschip kiezen
- Een schild gebruiken
- Een trofee claimen



EÉN VIKING ZETTEN (VERPLICHT)

In je beurt moet je 1 Viking zetten (**uitzondering**: zie schilden). Daarbij moet je aan de volgende 2 voorwaarden voldoen:

- Je mag je Viking niet op een **middelenveld** zetten waar al een andere Viking staat;
- Je Viking moet aan een andere Viking (van welke kleur dan ook) of een vikingschip grenzen.

Neem dan de bijbehorende middelentegel uit de algemene voorraad en leg die op een leeg veld van je fjord. Je kunt deze middelentegel later niet meer verplaatsen.

Controleer nu of je een gebouw hebt veroverd (zie onder).

Heb je aan het begin van je beurt geen Vikingen, dan is de volgende speler aan de beurt.



EÉN GEBOUW VEROVEREN (VOORWAARDELIJK)

Elke soort gebouw heeft andere veroveringsspelregels (zie blz. 5).

Je kunt bij het zetten van je Viking meer dan 1 gebouw (hetzelfde of een ander) veroveren.

Verover je een gebouw, dan leg je het op een leeg veld van je fjord. Dit gebouw kun je later niet meer verplaatsen.

VOORBEELD



Astrid zet haar Viking op een slagveld (grenzend aan een andere Viking). Ze krijgt een bij, die ze op haar fjord legt. Daarna controleert Astrid of ze een gebouw heeft veroverd (zie blz. 5).

Opmerking: verover je een gebouw en zijn er niet voldoende tegels in de algemene voorraad (of zelfs geen), dan neem je uitsluitend de voorradige tegels.

GEBOUWEN

Er zijn 3 soorten gebouwen: huizen, uitkijktorens en kastelen.

Gebouwen geven je de mogelijkheid om je bouwplaatsen te voltooien (zie blz. 7) en leveren daarnaast punten op.



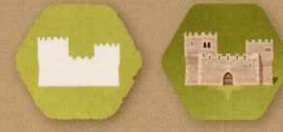
Startwaarden



Huizen



Uitkijktorens



Kastelen

EEN HUIS VEROVEREN

Zet je een Viking grenzend aan een huis, dan neem je 1 tegel voor dat huis.



Astrids Viking grenst aan 2 huizen, dus ze neemt voor elk ervan 1 tegel en legt die op haar fjord.



EEN UITKIJKTOREN VEROVEREN

Verbind je 2 uitkijktorens met Vikingen in jouw kleur, dan neem je voor elk van die uitkijktorens 1 tegel. Je kunt een uitkijktoren meermaals veroveren, maar **uitsluitend als** je die met een **andere** uitkijktoren verbindt.



Raj heeft 2 uitkijktorens met elkaar verbonden, dus hij neemt voor elk ervan 1 tegel.



Raj heeft nu een andere uitkijktoren **1** met zijn eerder verbonden uitkijktoren **2** verbonden. Hij neemt 1 tegel voor de net verbonden uitkijktoren **1** en 1 tegel voor de al eerder verbonden uitkijktoren **2**.

EEN KASTEEL VEROVEREN

Vorm je een aaneengesloten serie van minimaal 4 Vikingen in jouw kleur en grenst er minimaal 1 aan een kasteel, dan neem je 1 tegel voor dat kasteel. Vorm je een serie van minimaal 8 Vikingen, dan neem je een tweede tegel voor dat kasteel en vorm je een serie van 12 Vikingen, dan neem je een laatste tegel voor dat kasteel. Je mag uitsluitend een extra tegel van een kasteel nemen als je een langere serie vormt.



Hilda heeft een serie van 4 Vikingen gevormd en 1 ervan grenst aan een kasteel. Ze neemt 1 kasteeltegel en legt die op haar fjord.



Later in het spel verlengt Hilda haar serie van 4 Vikingen tot een serie van 8 Vikingen. Dat betekent dat ze nog een tegel voor dat kasteel **1** mag nemen.

Omdat de Viking die ze heeft gezet ook aan een tweede kasteel grenst, mag ze voor dat kasteel **2** ook 2 tegels nemen: 1 tegel voor de serie van 4 Vikingen en 1 tegel voor een serie van 8 Vikingen. Hilda heeft met deze zet in totaal 3 kastelen verdiend.

VIKINGSCHEPEN

Vikingschepen stellen de handel in middelen voor. Ze vergroten het aantal punten dat je voor middelen en gebouwen kunt verdienen.



- 1 De 3 middelen die aan het vikingschip moeten grenzen om dat vikingschip te vullen.
- 2 Het middel of gebouw dat de puntenbonus krijgt.
- 3 De bonuswaarde van het schip.

Op de laatste bladzijde van deze spelregels staat een overzicht van de vikingschepen in het spel.



EEN VIKINGSHIP KIEZEN (OPTIONEEL)

Aan het einde van je beurt mag je **1 vikingschip (niet meer!)** kiezen. Leg het op een leeg veld van je fjord.

Trek dan een nieuw vikingschip uit de buidel en leg het met de vikingschipkant naar boven op het vrijgekomen veld van het oceaانبord.

Een gevuld vikingschip geeft je een bonus voor een bepaalde soort middel of gebouw. Om een vikingschip te vullen moet je:

- alle 3 op het vikingschip aangegeven middelen op de eraan grenzende velden hebben gelegd.

Zodra je een vikingschip hebt gevuld, draai je het om, zodat de bonus ervan zichtbaar wordt.

Belangrijk! Aan het einde van het spel verlies je voor elk vikingschip dat je niet hebt gevuld 5 punten.

Opmerking: je mag middelen waar dan ook rond het vikingschip leggen.

Tip: je kunt middelen gebruiken om meerdere vikingschepen te vullen, dus leg tegels handig om je bonussen te optimaliseren!



EEN SCHILD GEBRUIKEN (OPTIONEEL)

Bij het zetten van een Viking mag je ook 1 of meer van je schilden gebruiken.

Je kunt elk schild maar eenmaal per spel inzetten. Een schild geeft je een bepaald voordeel:



Zet direct nog een Viking, waarbij de gebruikelijke spelregels gelden.



Zet je Viking op een door een andere Viking bezet middelenveld.



Neem bij het zetten van je Viking 2 exemplaren van dat middel in plaats van 1.

Draai een gebruikt schild om. Het heeft de rest van het spel geen functie meer.

BOUWPLAATSEN

Er zijn 3 soorten bouwplaatsen in je fjord. Voltooide bouwplaatsen geven je punten.



Bouwplaatswaarden



Haven



Altaar



Jarlpaleis

De vereiste middelen en gebouwen om de bouwplaats te voltooien

Te verdienen punten

EEN BOUWPLAATS VOLTOOIEN (VOORWAARDELIJK)

Krijg je middelen of gebouwen, dan kun je die zo leggen dat ze 1 van je 3 bouwplaatsen voltooien.

Je bouwplaatsen werken op dezelfde manier als vikingschepen. Om een bouwplaats te voltooien moet je:

- alle op de bouwplaats aangegeven middelen en gebouwen op de eraan grenzende velden hebben gelegd.

Zodra je een bouwplaats hebt voltooid, draai je die om, zodat de afbeelding ervan zichtbaar wordt.

Opmerking: je mag middelen en gebouwen waar dan ook rond de bouwplaats leggen.

VOORBEELD



Olaf heeft net 1 hout en 1 huis genomen. Hij besluit om deze aan zijn bouwplaats te leggen. Omdat hij nu alle vereiste middelen en gebouwen heeft gelegd, is die bouwplaats voltooid. Hij draait de bouwplaats naar de kant met de afbeelding.

EEN TROFEE CLAIMEN (OPTIONEEL)

Aan het einde van je beurt mag je een trofee claimen.

Je mag tijdens het spel maximaal 1 trofee claimen. Elke trofee is uniek. Kies dus het juiste moment om een trofee te claimen, maar wacht niet te lang!

Om een trofee te claimen moet je **minimaal zoveel bijlen** hebben als op de trofee is aangegeven. Waar de bijlen op je fjord liggen, is niet van belang.

Leg de door jou geclaimde trofee op het daarvoor bedoelde veld van je fjord, zodat de kant met de punten zichtbaar is.

VOORBEELD



Raj heeft aan het einde van zijn beurt 5 bijlen op zijn fjord **1** en wil een trofee nemen. Omdat Astrid de trofee voor 5 bijlen al heeft genomen **2**, moet Raj in plaats daarvan de trofee voor 4 bijlen nemen, **3** die hem aan het einde van het spel 10 punten geeft.



Aantal bijlen

Punten

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is voorbij zodra iedere speler al zijn Vikingen heeft gezet.

Gebruik het scoreblok om de scores van de spelers te bepalen:

- Tel de startwaarde van je kastelen bij jouw eventueel verkregen kasteelbonussen op. Vermenigvuldig het resultaat met het aantal kastelen dat je hebt.
- Bereken de punten die je voor je uitkijktorens, huizen, goud, schapen en hout hebt verdiend op dezelfde manier.
- Tel de punten voor je voltooide bouwplaatsen bij elkaar op.
- Noteer de punten voor je eventueel geclaimde trofee.
- Trek tot slot 5 punten af voor elk vikingschip dat je niet hebt gevuld.

De speler met de meeste punten wint het spel en is de volgende *jarl van de Vikingen*.

Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de trofee met de hoogste waarde. Geeft dat geen beslissing, dan delen de betreffende spelers de winst.



Hilda heeft 2 kasteelbonussen (+3 en +4) en 3 kastelen. Ze telt de waarde van haar bonussen bij de startwaarde van haar kastelen (4) op. Dat maakt 11 (startwaarde van 4 + bonus van 3 + bonus van 4). Ze vermenigvuldigt die waarde (11) met haar aantal kastelen (3). Hilda krijgt dus $11 \times 3 = 33$ punten voor haar kastelen.

VIKINGSCHEPEN

SCHEPEN VOOR KASTELEN



SCHEPEN VOOR GOUD



SCHEPEN VOOR UITKIJKTORENS



SCHEPEN VOOR SCHAPEN



SCHEPEN VOOR HOUT



SCHEPEN VOOR HUIZEN



© 2023 Gigamic
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere

www.999games.nl
Klantenservice: 0900-999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Charles Chevallier en Laurent Escoffier
Illustraties: Naïade
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.
Alle rechten voorbehouden.
Made in China

