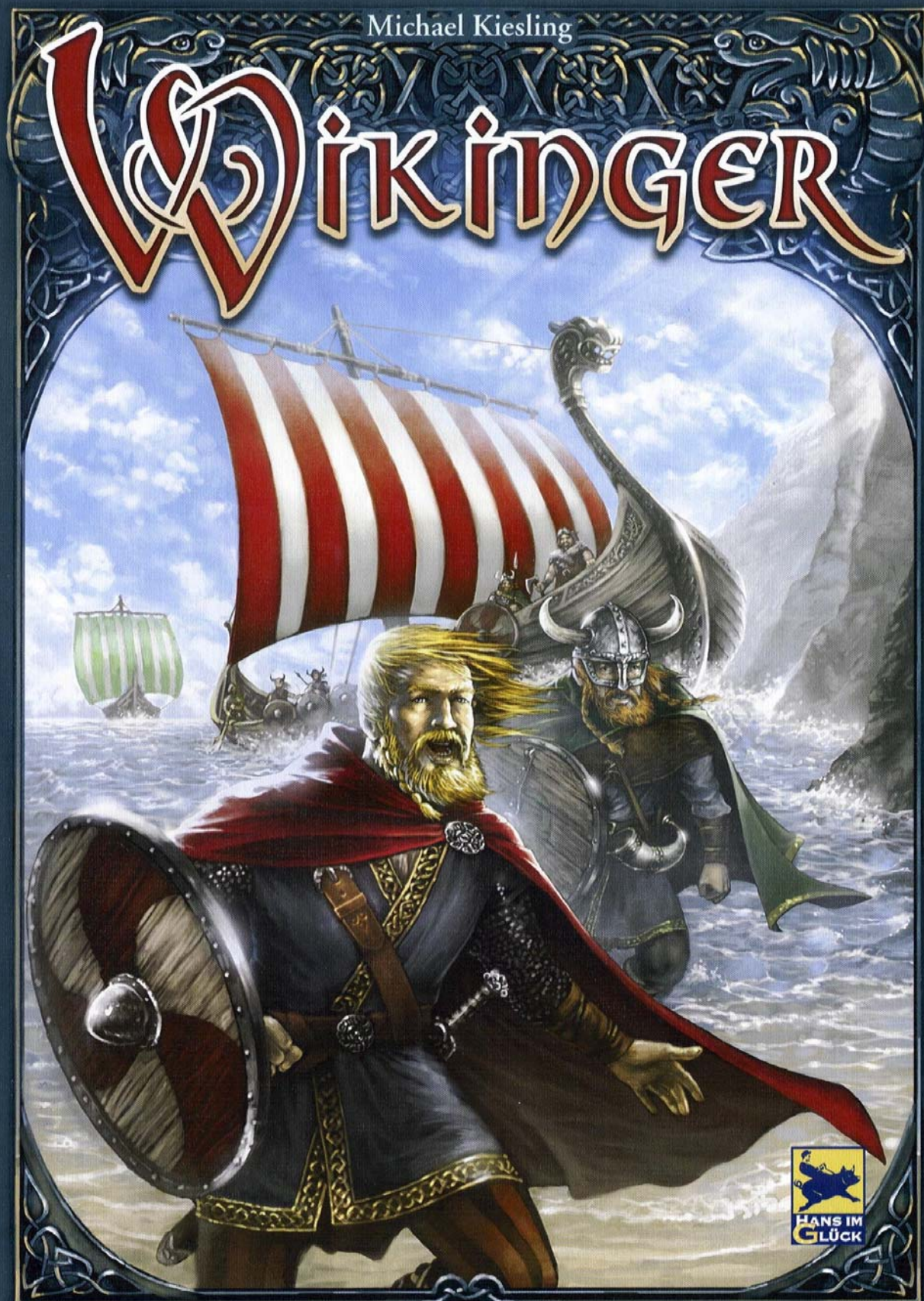
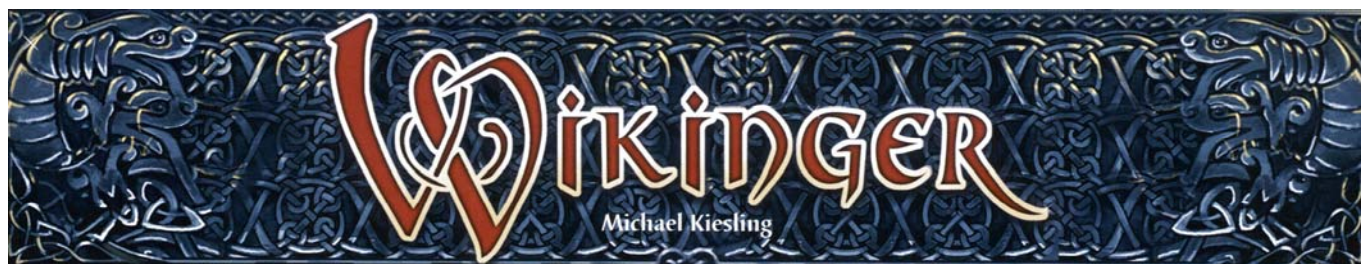




Wiking
Hans im Glück, 2007
Michael KIESLING
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten



De spelers ontdekken, als aanvoerder van een Vikingstam, stap voor stap de eilanden vóór hun vaste land. Daar vestigen zich ambachtslui en edelen. De spelers posteren er ook strijders om de naderende vijandige schepen af te weren en daardoor roem en goud te behalen.

Na 6 rondes staat de meest succesvolle Vikingstam vast.

Spelmateriaal

- ➡ **1 speelbord** met draairad
(voor de montage, zie pagina 15)



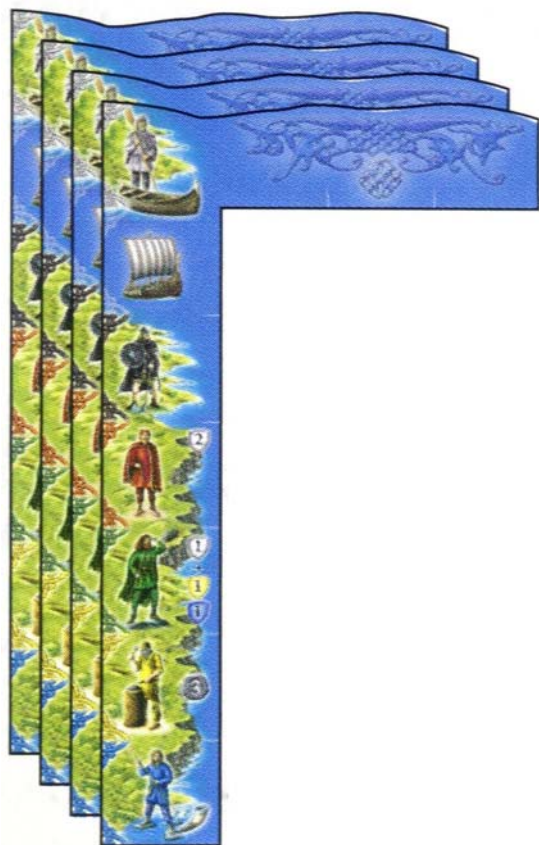
- ➡ **8 spelerstenen**
(telkens 2 in de kleuren ivoor, oranje, lichtbruin en donkerbruin)



- ➡ **45 goudstukken**
 - 10x een goudstuk van 10
 - 15x een goudstuk van 5
 - 20x een goudstuk van 1



➡ 4 spelershoeken vasteland



➡ 1 startspelerfiguur



➡ 1 stoffen buidel
(voor het bewaren van de spelfiguren)



➡ 4 overzichtskaarten



➡ 78 spelfiguren

(telkens 13 in de volgende kleuren:

- **blauw** = visser
- **geel** = goudsmid
- **groen** = verkenners
- **rood** = edele
- **zwart** = strijder
- **grijs** = bootsman



➡ 76 kaartjes

Er zijn 62 eilandkaartjes en 14 scheepskaartjes. Onder deze kaartjes bevinden zich 4 startkaartjes met een speciaal gekenmerkte rugzijde.



voor- en rugzijde startkaartje

➡ 25 speciale kaartjes

voor de versie voor gevorderden



De spelregels voor gevorderden vindt men op pagina 17.

rugzijde speciale kaartjes

➡ 1 extra blad

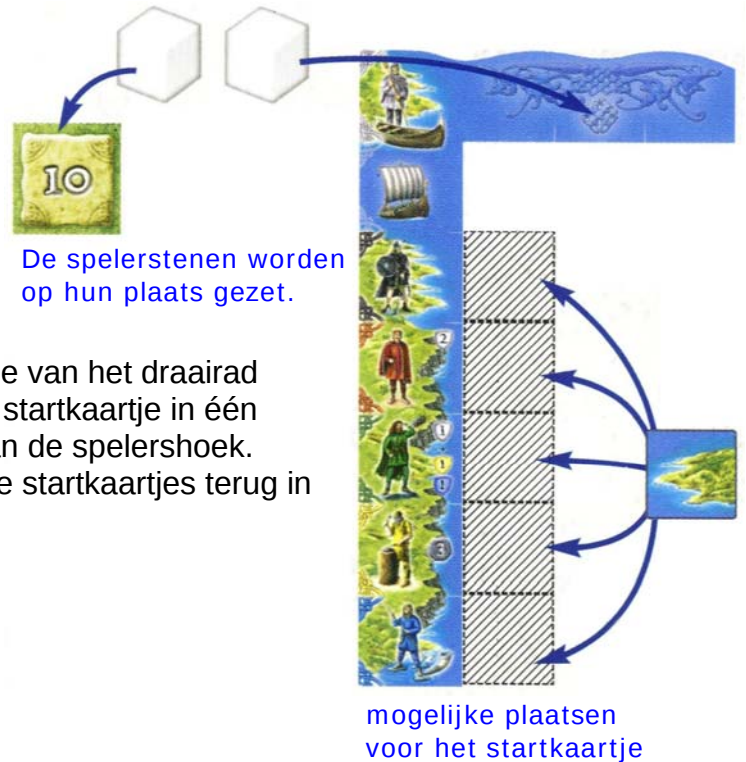
voor de spelregels voor gevorderden
(in deze handleiding is dit blad verwerkt)

➡ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt:

- **1 spelershoek** als vasteland. Deze dient als uitgangspunt van de eigen vitrine.
- **2 spelerstenen**
Eén spelersteen wordt geplaatst op veld 10 van de scoretabel, de andere spelersteen wordt boven op de eigen spelershoek geplaatst als kenteken van de kleur van deze speler.
- **1 startkaartje**. Als de speler zijn eerste kaartje van het draairad koopt en aflegt (zie pagina 8), legt hij ook het startkaartje in één van de onderste 5 rijen aan de rechterkant van de spelershoek. Bij minder dan 4 spelers worden de overblijvende startkaartjes terug in de doos gelegd.
- **goud**
 - bij 2 spelers: **30** goud
 - bij 3 spelers: **25** goud
 - bij 4 spelers: **20** goud
- **één speloverzicht**



Bovendien worden de volgende zaken klaargelegd:

- Het **speelbord** met een bevestigd draairad wordt in het midden van de tafel gelegd. Op het speelbord bevinden zich **aflegvelden** voor de kaartjes en de speciale kaartjes, het **draairad** met biedvelden en ook een **scoretabel** om de zegepunten aan te duiden.
- De resterende **72 kaartjes** worden zeer grondig gemixt. Van deze kaartjes worden **6 verdeckte stapels** gebouwd met **telkens 12 kaartjes**. Deze 6 verdeckte stapels worden op de voorziene velden van het speelbord gelegd.

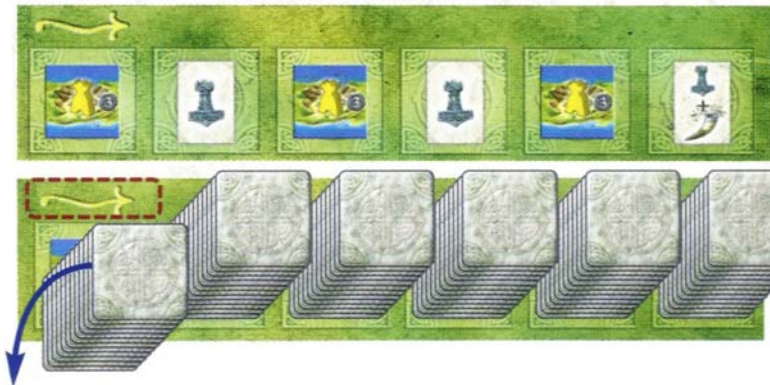


Aflegvelden voor de 6 kaartenstapels met symbolen voor de waarderingen.

- De resterende **goudstukken** vormen de kassa.
- Alle **78 spelfiguren** worden in de stoffen buidel gestopt en zeer goed gemixt.
- De **jongste** speler wordt de **startspeler** en ontvangt het Vikingschip als startspelerfiguur.

Overzicht van het spelverloop

Het spel bestaat uit **6 rondes**, waarin de **6 kaartenstapeltjes** van links naar rechts in het spel worden gebracht.



de plaatsen op het speelbord waarop de 6 stapeltjes worden gelegd

de stapel die het dichtst aan de pijl ligt, wordt rondom het draairad afgelegd

Aan het begin van elke ronde wordt een **aanbod** (= 12 kaartjes en 12 spelfiguren) **klaargelegd** (zie de afbeelding 'Voorbeeld van een aanbod' op pagina 6). Om een aanbod te vormen, neemt de startspeler een kaartenstapel (de eerste stapel na de pijl) en legt de kaartjes één voor één open op de 12 vierkante velden naast het draairad.

Hierbij moet de speler met het volgende rekening houden:

- ⇒ Het **eerste** blootgelegde **eilandkaartje** moet naast de **0** worden gelegd.
Elk volgend eilandkaartje wordt telkens open naast het **eerstvolgende duurdere veld** gelegd (1, 2, 3 ... enzovoort).
- ⇒ Het **eerste** blootgelegde **Vikingschip** moet naast de **11** worden gelegd.
Elk volgend Vikingschip wordt telkens op het **eerstvolgende goedkopere veld** gelegd (10, 9, 8 ... enzovoort).

Daarna trekt de startspeler **12 spelfiguren** uit de stoffen buidel en sorteert deze spelfiguren naar kleur. Te beginnen bij de **0** en dan in opklimmende volgorde plaatst hij de afzonderlijke kleuren rondom het draairad (telkens 1 spelfiguur naast 1 kaartje).

De speler plaatst eerst alle figuren van één kleur vooraleer hij de spelfiguren van een volgende kleur plaatst. Daarbij moet de speler de volgende volgorde respecteren: te beginnen bij de **0** en daarna opklimmend, plaatst hij eerst de **blauwe vissers**, daarna de **gele goudsmiden**, daarna de **groene verkenners**, daarna de **rode edelen**, dan de **zwarte strijders** en tot slot de **grijze bootslui**.

Als er een kleur niet voorhanden is, wordt deze kleur overgeslagen.



Op het speelbord staat aangeduid:

- de manier van plaatsing van de eilandkaartjes en de Vikingschepen;
- de volgorde van de kleuren voor het plaatsen van de spelfiguren.



Voorbeeld van een aanbod

In dit voorbeeld zien we dat de kaartjes van de Vikingschepen vanaf de **11**, aaneensluitend en tegen de wijzers van de klok in, werden gelegd en dat de eilandkaartjes vanaf de **0**, aaneensluitend en met de wijzers van de klok mee, werden afgelegd.

In dit aanbod zien we ook dat de spelfiguren per kleur, te beginnen vanaf positie **0**, met de wijzers van de klok mee, rondom het rad werden geplaatst en dit in de kleurvolgorde (blauw, geel, groen, rood, zwart en grijs).

Groen is in dit voorbeeld niet vertegenwoordigd en werd dus gewoon overgeslagen.

Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, verwerven de spelers nu **combinaties**.

Een **combinatie** = **1 kaartje met een bijbehorende spelfiguur**. Deze combinatie leggen de spelers nu in hun eigen spelershoek.

Als alle 12 kaartjes en de bijbehorende spelfiguren zijn verworven, eindigt een ronde en vindt er een waardering plaats.



➤ Na de **eerste**, **derde** en **vijfde** ronde vindt er een **kleine** waardering plaats.



symbool van de kleine waardering

➤ Na de **tweede**, **vierde** en **zesde** ronde vindt er een **grote** waardering plaats.



symbool van de grote waardering

➤ Na de **zesde** ronde vindt er als **extra** nog een slotwaardering plaats.



symbool van de slotwaardering

Een combinatie (kaartje met figuur) verwerven

Te beginnen met de startspeler **moet** elke speler per speelbeurt precies 1 combinatie verwerven en betalen. De speler betaalt de prijs die naast de gekozen combinatie op het draairad staat.

Deze combinatie legt de speler in zijn eigen vitrine (zie pagina 8).

Er wordt zolang gespeeld, met de wijzers van de klok mee, tot alle 12 velden leeg zijn (zo heeft in een spel met vier spelers elke speler drie combinaties).

↪ Van de **positie 0** mag men enkel nemen als de spelfiguur daar de enige is die van zijn kleur aan het draairad staat.



Voorbeeld

De laatste **visser** die naast de 0 stond werd weggenomen, zodat er geen figuur meer van dezelfde kleur naast de 0 staat.

Afgezien van deze voorwaarde kan iedere speler een combinatie naar keuze kopen.

Voorbeeld

Zo kan bijvoorbeeld, in de afbeelding op pagina 6 bovenaan, de speler een **strijder** kopen voor 8 of een **visser** voor 1.

↪ De speler die **geen goudstukken** meer heeft of onvoldoende goudstukken heeft om de voordeligste combinatie te kopen (afgezien van de 0 uiteraard), moet de **combinatie 0** nemen ook al zondigt hij dan tegen de bovenstaande regel.

↪ De spelers mogen te allen tijde zegepunten in goudstukken omruilen (de verhouding is **één zegepunt** voor **één goudstuk**). De omgeruilde zegepunten worden onmiddellijk op de scoretabel afgetrokken. Daarbij mag de telsteen van de speler maar tot de 0 worden teruggezet. Er mogen dus geen zegepuntschulden of goudschulden worden gemaakt. Een speler is echter niet verplicht om zegepunten te ruilen voor goudstukken om niet de combinatie 0 te moeten nemen.

Het draairad bewegen

Als na het verwerven van een combinatie de plaats naast de 0 leeg is, wordt het draairad, met de wijzers van de klok mee, zo lang gedraaid tot naast de 0 opnieuw een combinatie ligt. Met deze handeling wordt de prijs, voor alle combinaties die nog op het speelbord liggen, goedkoper.

Voorbeeld

Zoals in de afbeelding hierboven is te zien, werd de **visser** naast de 0 weggenomen. Het draairad wordt nu gedraaid tot er opnieuw een combinatie naast de 0 ligt.



De kaartjes afleggen en de spelfiguur plaatsen

Het eigen speelveld

De spelershoek is het vertrekpunt van de vitrine van iedere speler.

De spelershoek bakent de **rijen** af (telkens voor **Vikingschepen**, **strijders**, **edelen**, **verkenners**, **goudsmeden** en **vissers**).

In elke rij kan een willekeurig aantal kaartjes worden afgelegd.



Het afleggen van de kaartjes ...

In één speelbeurt wordt telkens 1 combinatie behaald. Deze combinatie wordt onmiddellijk in het eigen speelveld geplaatst.



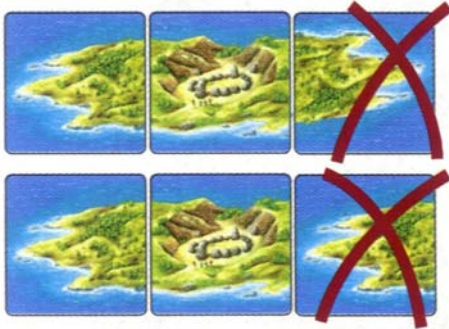
Als een **Vikingschip** wordt behaald, moet het in de eerste rij worden gelegd:

- De eerste 3 plaatsen van de scheepsrij moeten als eerste in een willekeurige volgorde worden belegd. De volgende schepen moeten steeds zo worden gelegd dat ze contact hebben met een schip dat al werd afgelegd.



Als een **eilandkaartje** wordt behaald, moet het, rekening houdend met de volgende regels, passend in één van de andere vijf rijen worden gelegd:

- Een eilandkaartje moet steeds zo worden afgelegd dat het ofwel een ander eilandkaartje ofwel de spelershoek **met één zijde** raakt.
- Alle eilandkaartjes hebben een eenduidige oriëntatie en mogen niet omgekeerd worden afgelegd (om zo bijvoorbeeld met een linkereiland een rechtereiland af te sluiten).
- Een eilandkaartje mag niet worden gelegd dat niet passende zijden aan elkaar worden gelegd (zee aan land of omgekeerd).
- Als het eilandkaartje niet past, wordt het kaartje uit het spel genomen en de spelfiguur wordt bovenaan op het vasteland bij de bootsman gezet.



Het eilandkaartje mag niet ondersteboven worden aangelegd (de branding bevindt zich altijd onderaan).

Een zee mag niet grenzen aan een eiland.

TIP

Als de speler zijn eerste scheeps- of eilandkaartje in zijn vitrine legt, plaatst hij ook tegelijkertijd zijn **startkaartje** (zie afbeelding pagina 4 bovenaan).



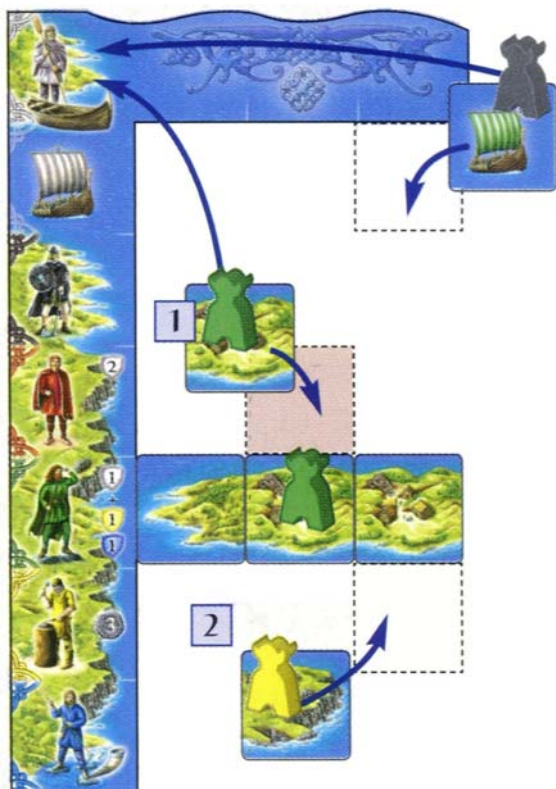
Voorbeeld van het afleggen van kaartjes

In deze situatie mogen op de **gestippelde** plaatsen scheepskaartjes en op de **gearceerde** plaatsen eilandkaartjes worden afgelegd.

... en het plaatsen van de spelfiguren

- Als een eilandkaartje in **die rij** wordt afgelegd **die past** bij de **spelfiguur** die tegelijkertijd werd gekocht, wordt de spelfiguur onmiddellijk op dit eilandkaartje geplaatst (bijvoorbeeld de **gele goudsmid** in de rij van de goudsmeden) en niet op een ander kaartje in dezelfde rij. Eenmaal een spelfiguur op een eilandkaartje werd geplaatst, blijft deze figuur daar staan tot aan het einde van het spel. Als de speler de spelfiguur niet op het eilandkaartje wil plaatsen, kan hij de spelfiguur ook op het vasteland naast het veld van de **bootsman** zetten.
- Als het eilandkaartje in een **andere rij** wordt gelegd, wordt de spelfiguur **op het vasteland** naast het veld van de **bootsman** gezet. De speler is niet verplicht in de rij van de behaalde spelfiguur te leggen, ook niet als dat mogelijk is. De spelfiguren op het vasteland kunnen later in de grote waardering (zie pagina 11) door de **bootsmannen** naar de eilanden worden gebracht.

- De spelfiguur die samen met een **Vikingschip** wordt behaald, moet op het vasteland naast het veld van de **bootzman** worden gezet.
- Als de gekochte figuur een **bootzman** is, moet hij uiteraard altijd op zijn plaats op het vasteland naast de bootzman worden gezet.
- Op 1 eilandkaartje mag maar 1 spelfiguur staan.
- Iedere spelfiguur kan maar worden geplaatst in de rij van zijn kleur.
- Er worden nooit kaartjes of spelfiguren in de vitrine van een medespeler gelegd of aan een medespeler gegeven.
- Op het vasteland (naast de bootzman) mag een willekeurig aantal spelfiguren worden geplaatst.



Voorbeeld 1

Het eilandkaartje wordt in de rij der **edelen** gelegd en de **verkennen** wordt op het vasteland gezet.

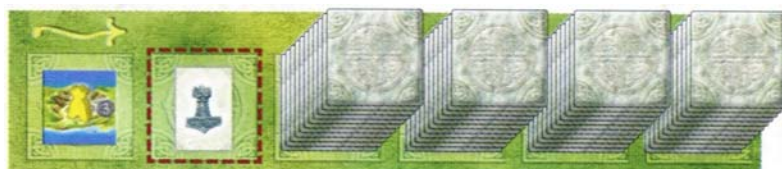
Voorbeeld 2

Het eilandkaartje wordt in de rij der **goudsmiden** gelegd en de spelfiguur wordt op dit kaartje gezet.

Waarderingen

Als alle velden rondom het draairad leeg zijn, komt het **ofwel** tot een **kleine** ofwel tot een **grote** waardering.

Zegepunten of goudstukken kunnen alleen worden behaald door spelfiguren die op de eilandkaartjes staan. Daarbij speelt het geen rol of het eiland is afgewerkt of niet.



Welke waardering er plaatsvindt wordt altijd aangeduid door het laatste vrije waarderingssymbool.

Kleine waardering



De kleine waardering vindt plaats na de **eerste**, de **derde** en de **vijfde** ronde. Voor elke **goudsmid** die zich op een eilandkaartje bevindt, ontvangt men **3 goudstukken**. Als een **goudsmid** door een Vikingschip wordt bedreigd (zie ook de grote waardering), worden er geen goudstukken gegeven.

Grote waardering



(Voor een verkorte versie van de grote waardering kan men de overzichtskaart raadplegen.)

De grote waardering vindt plaats na de **tweede**, de **vierde** en de **zesde** ronde.

Om de beurt, te beginnen bij de startspeler, voeren de spelers alle acties en waarderingen uit. Daarbij markeert iedere speler met zijn telsteen onmiddellijk de behaalde punten op de scoretabel op het speelbord. De spelfiguren worden van boven naar onder gewaardeerd.

GROTE WAARDERING	
Iedere bootsman kan: - alle figuren van één kleur of - van iedere kleur één figuur naar de eilanden transporteren In de derde grote waardering moet de bootsman figuren transporteren.	
1.	Iedere strijder weert een Vikingschip af dat boven hem staat en ontvangt wat het afgeveerde schip aan de bovenste rand toont.
2.	2 zegepunten voor iedere edele. ★
3.	1 zegepunt voor iedere verkenner en telkens 1 extra zegepunt voor elke goudsmid en elke visser die onder de verkenner staat. ★
4.	3x goud voor iedere goudsmid. ★
5.	

★ alleen zonder bedreiging door een Vikingschip



1. Bootsmannen

Alleen aan het begin van een grote waardering kunnen met de **bootsmannen** spelfiguren, die nog op het vasteland staan, naar de eilanden worden gebracht. **1 bootsman** brengt ofwel **alle spelfiguren van één kleur** ofwel **1 spelfiguur van iedere aanwezige kleur op het vasteland** naar vrije eilandkaartjes.

Uiteraard gelden hierbij de regels voor het plaatsen van de spelfiguren. In één speelbeurt kan een speler een willekeurig aantal **bootsmannen** inzetten. Er mogen alleen spelfiguren van het vasteland naar de eilanden worden gebracht. Spelfiguren die al op de eilanden staan, mogen niet meer worden verplaatst. Iedere **bootzman** die spelfiguren naar de eilanden heeft overgebracht, wordt uit het spel genomen.

Bij de derde grote waardering (na de zesde ronde) **moeten** alle **bootsmannen** worden ingezet, in zover zij spelfiguren van het vasteland naar vrije eilanden kunnen overbrengen.

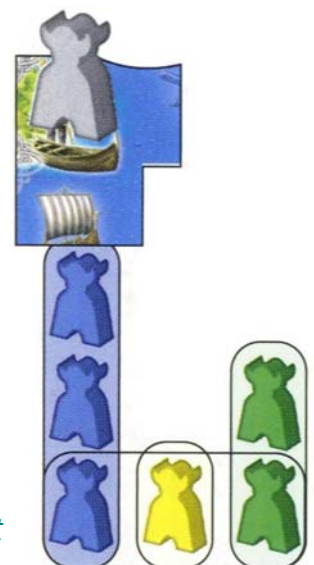
Voorbeeld van de bootsman

Van deze spelfiguren op het vasteland kan **1 bootsman** één van de volgende combinaties naar de vrije eilandkaartjes brengen:

- **3 vissers** of
- **1 goudsmid** of
- **2 verkenners** of
- 3 spelfiguren van een verschillende kleur (**1 visser**, **1 goudsmid** en **1 verkenner**)

OPMERKING

Spelfiguren die, met de spelregels van de bootsman, niet kunnen worden geplaatst, blijven op het vasteland staan.





2. Vikingschepen

Een Vikingschip bedreigt de spelfiguren die er loodrecht onder staan. De bedreiging reikt tot en met de rij welke dezelfde kleur heeft als het zeil van het Vikingschip.

Als een spelfiguur door een Vikingschip wordt bedreigd, worden er geen goudstukken en geen zegepunten behaald.



Om een duidelijker overzicht hiervan te krijgen bij de waardering, worden de bedreigde spelfiguren neergelegd (zie voorbeeld).

Voorbeeld

Een Vikingschip met een **groen** zeil bedreigt de spelfiguren die er loodrecht onder staan en dit tot en met de rij van de **groene verkenner**.

De **zwarte strijder** weert de bedreiging van het groene Vikingschip af dat loodrecht boven hem staat.



3. Strijder

Als een **strijder** op een eilandkaartje staat dat direct onder een Vikingschip ligt, dan weert deze strijder de bedreiging van dit Vikingschip af. Hiervoor ontvangt de speler hetgeen bovenaan het zeil van dit schip wordt aangegeven (zegepunten of goudstukken)



4. Edele

Voor elke **edele** die zich op een eilandkaartje bevindt, ontvangt men **2 zegepunten**. Als een **edele** door een Vikingschip wordt bedreigd, ontvangt hij geen zegepunten.

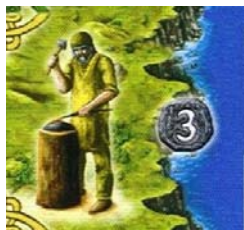


5. Verkenner

Voor elke **verkenner** die zich op een eilandkaartje bevindt, ontvangt men **1 zegepunt**. Bovendien ontvangt men **telkens 1 zegepunt** voor een **goudsmid** en een **visser** die zich op een eilandkaartje bevindt loodrecht onder de **verkenner**.

Als de **verkenner** door een Vikingschip wordt bedreigd, ontvangt hij geen zegepunten, ook niet voor de **goudsmid** en de **visser** die niet zijn bedreigd.





6. Goudsmiden

Voor elke **goudsmid** die zich op een eilandkaartje bevindt, ontvangt men **3 goudstukken**. Als een **goudsmid** door een Vikingschip wordt bedreigd, ontvangt hij geen goudstukken.



7. Vissers

De **visser** is verantwoordelijk voor de bevoorrading, welke pas bij de slotwaardering wordt beoordeeld.

Bij de grote waardering telt de **visser** alleen in combinatie met de **verkenner**.



Voorbeeld van een grote waardering

- 3 zegepunten voor het afgeweerde Vikingschip
- 3 goudstukken voor het afgeweerde Vikingschip
- Geen zegepunten voor de edele omdat hij door een Vikingschip wordt bedreigd.
- 2 zegepunten voor de edele.
- 1 zegepunt voor de verkenner.
- Geen zegepunten voor de verkenner en de beide figuren (goudsmid en visser) die onder hem staan omdat hij door een Vikingschip wordt bedreigd.
- 1 zegepunt voor de verkenner en 1 zegepunt voor de goudsmid die onder hem staat.
- 3 goudstukken voor de goudsmid.
- 3 goudstukken voor de goudsmid.
- De visser wordt alleen bij de slotwaardering gewaardeerd.

De speler ontvangt in deze **grote waardering** in totaal **8 zegepunten** en **9 goudstukken**.

Bij een **kleine waardering** met dezelfde vitrine zou hij **6 goudstukken** hebben ontvangen.

De volgende ronde

Na een waardering wordt de startspelerfiguur aan de linkerbuurman gegeven.

De nieuwe startspeler begint de volgende ronde door het nieuwe aanbod naast het draairad klaar te leggen.

Slotwaardering



(Voor een verkorte versie van de slotwaardering kan men de overzichtskaart raadplegen.)

Nadat alle 6 stapels, met telkens 12 kaartjes, werden opgebruikt en de derde grote waardering werd doorgevoerd, volgt de slotwaardering.

Op de hierna vermelde wijze worden aan het einde van het spel nog **éénmaal** de volgende punten uitgedeeld:

→ De Vikingschepen

Voor alle Vikingschepen, die **niet** door een strijder worden **afgeweerd**, moet de speler afgeven wat bovenaan het zeil van dat schip wordt getoond (zegepunten of goudstukken).

Als een speler goudstukken moet afgeven en hij heeft er niet genoeg meer, moet hij voor **één ontbrekende goudstuk** telkens **één zegepunt** afgeven.



Voorbeeld

Het niet afgeweerde groene Vikingschip kost bij de slotwaardering **5 goudstukken**, het niet afgeweerde blauwe Vikingschip kost **3 zegepunten**.

→ Goud

Voor elke **5 goudstukken** ontvangt iedere speler **1 zegepunt**. De **resterende** goudstukken blijven bij de speler.

→ Bootsmannen

De speler met de **meeste** overgebleven bootsmannen ontvangt **10 zegepunten**. Bij een gelijke stand ontvangt ieder van hen 10 zegepunten.

TIP

In de grote waardering na de zesde ronde **moet** iedere speler zo veel **bootsmannen** inzetten die nodig zijn om de resterende spelfiguren van het vasteland naar de eilandkaartjes te brengen.

→ Afgewerkte eilanden

De speler die de **meeste** afgewerkte eilanden in zijn vitrine heeft, ontvangt **7 zegepunten**. Bij een gelijke stand ontvangt ieder van hen 7 zegepunten. Een afgewerkt eiland bestaat uit een eiland-beginstuk en een eiland-eindstuk en eventueel een willekeurig aantal eilandkaartjes daartussen.



Voorbeeld

Dit zijn drie afgewerkte eilanden: telkens een afgewerkt eiland van 2 eilandkaartjes, 3 eilandkaartjes en 4 eilandkaartjes.

EINDE VAN HET SPEL	
1.	Voor elk niet afgeweerd Vikingschip moet worden afgegeven wat het schip aan de bovenste rand toont.
2.	5 goud = 1 zegepunt
3.	Wie de meeste bootsmannen heeft, ontvangt: ★ 10
4.	Wie de meeste afgewerkte eilanden heeft, ontvangt: ★ 7
5.	Wie het langste afgewerkte eiland heeft, ontvangt: ★ 5
6.	+ 2 punten voor elke goed verzorgde - 1 punt voor elke niet goed verzorgde ★ bij een gelijke stand ontvangt iedereen de zegepunten

→ Langste eiland

De speler die het **langste afgewerkte eiland** in zijn vitrine heeft, ontvangt **5 zegepunten**. Daarbij telt het aantal eilandkaartjes waaruit het afgewerkte eiland bestaat. Bij een gelijke stand ontvangt ieder van hen 5 zegepunten.



Voorbeeld

Een afgewerkt eiland met 6 eilandkaartjes.

→ Overbevoorrading en onderbevoorrading

Iedere speler telt het totaal aantal spelfiguren, zowel de spelfiguren op de eilanden alsook de spelfiguren op het vasteland (inclusief de **bootsmannen**). Alle spelfiguren moeten voldoende bevoorraadt worden. Iedere onbedreigde **visser** die op een eiland staat, bevoorraadt **zichzelf** en nog **4 andere spelfiguren** (= 5 spelfiguren in totaal).

Voor **elke spelfiguur** die nog **extra wordt bevoorraadt**, ontvangt men **2 extra zegepunten** (overbevoorrading). Voor **elke spelfiguur** die **niet bevoorraadt** kan worden, wordt **1 zegepunt** afgetrokken (onderbevoorrading).

Als een **visser** wordt bedreigd door een Vikingschip of als een **visser** zich bevindt op het vasteland, kan hij niet zorgen voor bevoorrading en moet hij zelf worden bevoorraadt.

Voorbeeld van een bevoorrading door vissers

Speler A heeft **23** spelfiguren in totaal, waaronder **5 vissers** op eilandkaartjes die dus **25** spelfiguren kunnen bevoorraden. Voor de overbevoorrading van **2** spelfiguren ontvangt de speler **4 zegepunten**.

Speler B heeft ook **23** spelfiguren, waaronder **3 vissers** op eilandkaartjes die dus **15** spelfiguren kunnen bevoorraden. Voor de onderbevoorrading van **8** spelfiguren worden **8** zegepunten afgetrokken.

Einde van het spel

Na de slotwaardering eindigt het spel.

De winnaar is de speler die de meeste zegepunten heeft behaald. Als er meerdere spelers zijn die evenveel zegepunten hebben behaald, wint van die spelers de speler die het meeste goudstukken heeft. Als ook hier een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

Opbouw van het speelbord en het draairad

Maak voorzichtig het draairad en de onderliggende schijf los uit het stanskarton.

Leg het plastic onderdeel met de dikkere pin naar boven, daarop het speelbord, daarop de onderliggende schijf en daarbovenop de draaischijf.

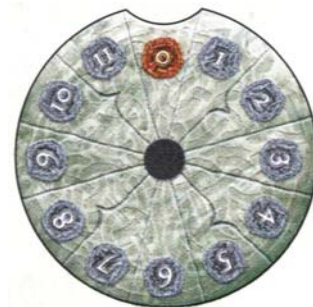
Dan drukt men het plastic onderdeel met de dunnere pin in de dikkere pin.

Het speelbord is nu klaar en het kan met de gemonteerde draaischijf in de doos worden bewaard voor een volgend partijtje.



Tactische tips

- ⇒ Het **goud** is vrij beperkt aanwezig. Probeer er dus voor te zorgen dat men genoeg goud in de eigen voorraad heeft voor de volgende rondes. In dit kader spelen de **goudsmiden** een zeer belangrijke rol. Hoe sneller men deze spelfiguren op de eilanden kan posteren, hoe sneller men een regelmatig inkomen kan verkrijgen.
- ⇒ Dankzij het **draairad** worden aanvankelijk zeer dure combinaties zeer snel goedkoper. Wacht af tot het draairad wordt gedraaid om op die manier een combinatie aan gunstige voorwaarden te verkrijgen. Als er echter een perfecte combinatie voor de eigen vitrine op een dure plaats ligt, kan het toch lonend zijn om toch meer goud af te geven.
- ⇒ Betaal bij het verwerven van een kaartje pas dan met **zegenpunten in plaats** van met **goud** als het werkelijk lonend is.
- ⇒ Zorg dat men op tijd een **strijder** heeft, ook al heeft men nog geen Vikingschip dat men moet afweren. Het kan immers zeer snel gebeuren dat men een Vikingschip moet nemen, ook al heeft men dat niet gepland.
- ⇒ Het **eerste Vikingschip** zal men meestal rechtsboven aan zijn spelershoek leggen omdat de eilandkaartjes bij de start in de beide eerste kolommen moeten worden gelegd. Als het Vikingschip dan op de meest rechtse plaats ligt, bedreigt het schip in het begin geen enkele spelfiguur.
- ⇒ Denk eraan dat pas om de **twee** rondes (bij de grote waardering) de spelfiguren, die bij de **bootzman** staan, in hun desbetreffende rijen kunnen worden ondergebracht.
- ⇒ Verwaarloos ook de **bevoorrading** niet van de spelfiguren door de **vissers**. Ook al worden ze pas gewaardeerd aan het einde van het spel, de **vissers** kunnen een beslissende rol spelen.
- ⇒ De **slotwaardering** geraakt in de hitte van de strijd soms in de vergetelheid. Aangezien er echter belangrijke punten te verdienen zijn, loont het meer dan de moeite om dit goed in het oog te houden. Bekijk regelmatig de overzichtskaarten.



GROTE WAARDERING	EINDE VAN HET SPEL
1. Indelen bootzman kan alle figuren van een kleur of van andere kleur die figuur naar de eilanden transporteren. In de derde grote waardering moet de bootzman figuren transporteren.	1. Voor elk winst afgewerd Vikingschip moet worden afgegeven wat het schip aan de bootman raad heeft.
2. Indelen strijder raakt een Vikingschip of dat heeft hem staat en ontvangt wat het afgewerd schip aan de bootman raad heeft.	2. 5 goud + 1 zegenpunt
3. 2 zegenpunten voor iedere edele.	3. Wie de meeste bootzman heeft, ontvangt.
4. 1 zegenpunt voor iedere verkoper en iedere 1 extra zegenpunt voor elke goudheid en elke visser die onder de verkoper staat.	4. Wie de meeste afgewerde eilanden heeft, ontvangt.
5. 1 goud voor iedere goudheid.	5. Wie het langste afgewerde eiland heeft, ontvangt.
	6. + 2 punten voor elke overblijvende punt voor elke overblijvende bij een gelijk stand ontvangt ieder van hen de zegenpunten.



16 juli 2007



Versie voor gevorderden

Het spel voor gevorderden **onderscheidt zich** van het basisspel door het **klaarleggen van de spelfiguren in het aanbod** en in de **spelregels voor de bootsman**. Bovendien worden ook de **speciale kaartjes** in het spel betrokken.

OPMERKING

Als men Wikinger eenmaal heeft gespeeld, is men vertrouwd met het verloop van het spel en met de waarderingen. Deze versie voor gevorderden brengt dan extra tactische mogelijkheden en meer variatie in het spel.

De veiling bij het klaarleggen van het aanbod

Bij het klaarleggen van het aanbod trekt de actuele startspeler (aan het begin van het spel is dat de jongste speler) **13 spelfiguren** uit de stoffen buidel. Hij sorteert de spelfiguren naar kleur en legt de figuren nog niet aan het draairad. Eerst wordt het recht op de startspeler geveild.

Verloop van een veiling

Er mag nu met goud worden geboden. De speler die geen goudstukken meer heeft, kan te allen tijde in de verhouding van **1 op 1** zegepunten omruilen in goud. De actuele startspeler kan dan het eerste bod doen ofwel kan hij ook niets bieden. Om de beurt hebben de spelers nu de mogelijkheid om het bod te verhogen. De speler die het bod niet wil verhogen (of niet kan verhogen) past en verlaat ook de biedronde. De speler die het hoogste bod heeft uitgebracht, wint de veiling en betaalt dit bedrag aan de kassa. Als geen enkele speler een bod uitbrengt, wint de startspeler de veiling zonder iets te betalen.

De winnaar van de veiling is nu de startspeler

- Hij ontvangt de **startspelerfiguur**.
- Hij kiest **één** van de **13** getrokken spelfiguren en legt deze spelfiguur terug in de **doos**. Deze spelfiguur is definitief uit het spel. Nu zijn er nog 12 spelfiguren die rondom het rad moeten worden geplaatst.
- Om te beginnen belegt hij eerst de velden naast het **draairad met 12 kaartjes** en dit uiteraard volgens de **standaardregels** (eilandkaartjes te beginnen vanaf 0, Vikingschepen te beginnen vanaf 11).
- Daarna kiest hij **alle spelfiguren van één kleur** naar keuze en plaatst alle spelfiguren van deze kleur, te beginnen vanaf de **11** en dan **afdalend** naast het **draairad**. Daarna komt de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt. Hij kiest van de overgebleven spelfiguren opnieuw alle spelfiguren van één bepaalde kleur en plaatst die spelfiguren, te beginnen van de hoogste vrije plaats en dan afdalend aan het draairad. Dit gaat nu zolang door tot alle spelfiguren naast het draairad werden geplaatst (zie voorbeeld).
- De startspeler begint nu de **nieuwe ronde** met het kopen van één combinatie aan het draairad. Voor de rest verloopt alles zoals in het basisspel.

TIP

De versie voor gevorderden kan ook worden gespeeld zonder deze speciale veiling bij het samenstellen van het aanbod.

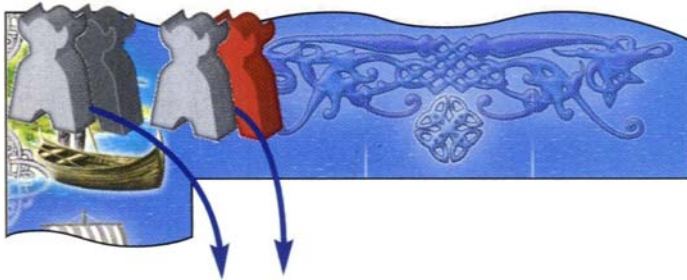
Voorbeeld

De startspeler legt één **bootzman** terug in de doos.
Daarna legt hij de 12 kaartjes, volgens de basisregels,
naast het draairad. Hij kiest de groep van de **goudsmeden**
en plaatst de **goudsmeden** naast de 11 en de 10.
De volgende speler kiest de **visser** en plaatst ze naast de
9, 8, 7 en 6. Zo gaat het verder tot alle spelfiguren naast
het draairad zijn geplaatst.



Bootsman

Een **bootzman** brengt bij een grote waardering nu nog maar **1 spelfiguur** van het vasteland naar een vrij eilandkaartje.



Voorbeeld

Twee **bootsmannen** brengen twee spelfiguren naar een vrij eilandkaartje.

Speciale kaartjes

Het blootleggen van de speciale kaartjes

De **25 speciale kaartjes** worden verdekt zeer grondig gemixt en als 2 verdekte stapels op de beide speciale velden op het speelbord gelegd.

De **startspeler** legt van deze stapels in de eerste ronde 4 kaartjes bloot op de desbetreffende aflegvelden en dit vóór de startspelerveiling begint.



aflegvelden voor 4 blootgelegde
speciale kaartjes



één van de twee speciale
velden voor de stapel van
de verdekte speciale
kaartjes

Het nemen van een speciaal kaartje

Telkens een speler de **actuele duurste combinatie** aan het draairad koopt, mag deze speler **één van de 4** blootgelegde speciale kaartjes nemen. Het verkregen speciale kaartje wordt, afhankelijk van zijn functie, links naast of op zijn vasteland gelegd. De speler die een combinatie van de **0** verwerft, ontvangt **nooit** een speciaal kaartje !

Per ronde worden **nooit meer dan de 4** blootgelegde speciale kaartjes uitgedeeld. De vrijgekomen speciale aflegvelden worden pas bij het begin van de volgende ronde aangevuld.

De personen die op de speciale kaartjes zijn afgebeeld, moeten in de **slotwaardering niet worden bevoorrad** door een **visser**.



Voorbeeld

Als een speler het Vikingschip met strijder koopt voor de prijs van 10 goudstukken ontvangt hij een speciaal kaartje.

De speciale kaartjes en hun betekenis

aantal kaartje en uitvoering betekenis

onmiddellijk

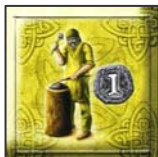
1



De speler ontvangt 5 goudstukken.
Daarna wordt het kaartje uit het spel genomen.

kleine en grote waardering

2



Het kaartje wordt links naast het vasteland bij de **goudsmiden** gelegd. Men ontvangt voor iedere **goudsmid** die zich op een eilandkaartje bevindt en niet door een Vikingschip wordt bedreigd, **1 extra goudstuk**.

1



Het kaartje wordt links naast het vasteland bij de **goudsmiden** gelegd. Men ontvangt voor iedere **goudsmid** die zich op een eilandkaartje bevindt en niet door een Vikingschip wordt bedreigd, **2 extra goudstukken**.

grote waardering

6



Een bootman brengt met één boot ofwel **alle figuren van één kleur** ofwel **van iedere kleur één figuur** naar de vrije eilandkaartjes (zoals het transport in het basisspel). Het bootsmankaartje en de bootman worden na eenmalig gebruik uit het spel genomen.

3



Het kaartje wordt links naast het vasteland bij de **edelen** gelegd. Men ontvangt voor iedere **edele**, die op een eiland staat en niet door een Vikingschip wordt bedreigd, **1 extra zegepunt**.

1



Het kaartje wordt links naast het vasteland bij de **verkenners** gelegd. Men ontvangt voor iedere **verkenners**, die op een eiland staat en niet door een Vikingschip wordt bedreigd, **1 extra zegepunt**.

1



Het kaartje wordt links naast het vasteland bij de **visser** gelegd. Men ontvangt voor iedere **visser**, die op een eiland staat en niet door een Vikingschip wordt bedreigd, **1 extra zegepunt**.

slotwaardering

4



Het kaartje wordt links naast het vasteland bij de **bootman** gelegd. Het kaartje mag niet worden ingezet om figuren van het vasteland naar de eilanden te transporteren. Bij de vaststelling van de meerderheid bij de **bootmannen** telt dit kaartje als **1 bootman** bij de houten **bootmanfiguren**.

1



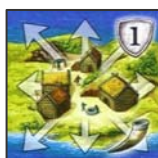
Het kaartje wordt links naast het vasteland bij de **visser** gelegd. Aan het einde van het spel ontvangt de speler, afwijkend van de basisregel (+2 of -1) voor elke spelfiguur die overbevoorraad is **3 zegepunten**. Voor elke figuur die onderbevoorraad is wordt zoals normaal **1 zegepunt** afgetrokken.

1



Het kaartje wordt op het vasteland gelegd. Aan het einde van het spel ontvangt de bezitter voor elke **3 goudstukken** telkens **1 zegepunt** (in plaats van voor 5 goudstukken).

4



De speler moet dit speciale kaartje onmiddellijk ruilen tegen een normaal eilandkaartje met **hetzelfde bouwwerk** (het geruilde kaartje wordt uit het spel genomen). Als de speler nog geen eilandkaartje heeft, wordt het speciale kaartje terzijde gelegd. Verwerft de speler in de loop van het spel een eiland dat overeenstemt, moet hij dit onmiddellijk ruilen. Aan het einde van het spel ontvangt de speler voor **iedere figuur** die op een **speciaal kaartje** en op alle kaartjes die horizontaal, verticaal en diagonaal **aangrenzend** aan dit speciale kaartje staat, telkens **1 zegepunt** (maximaal 9) op voorwaarde dat het speciale kaartje niet door een Vikingschip wordt bedreigd.