

# JÓRVÍK



Egy játék Stefan Feldtől,  
2 - 5 játékos részére,  
10 éves kortól

A Viking kor több évtizede alatt Anglia nagy részét elfoglalták a normannok. Az ő irányításuk alatt vált az egyik legnagyobb város virágzó kereskedelmi és kézműves központtá. A vikingek a várost és a környező királyságot Jórvíknak nevezték - ma úgy ismerjük, hogy York városa.

## Áttekintés

A Jórvík játékban egy-egy viking törzs akciót irányítjátok, akik ebben az észak-angliai régióban telepedtek le. Az év négy évszakán keresztül próbáljátok megerősíteni a befolyásotokat Jórvík kereskedelmében például azzal, hogy

a kereskedelmi hajókkal a városba vitt árukat a kézműveseiteknek juttatjátok, raktárt építetek, kereskedtek vagy segítitek a város védelmét az északról jövő piktek támadásokkal szemben. A négy évszak után az a játékos nyeri a játékot, akinek az akciói a legtöbb győzelmi pontot hozták.

## Játékelemek

1 játéktábla



30 érme



1 zsák



1 kezdőjátékos-jelző



Mjölñir (Thor kalapácsa)

104 kártya



24 télkártya



25 tavaszvártya



25 nyárkártya

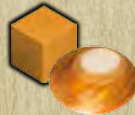


29 őszkártya



1 befejező "A piktek támadása" kártya

54 áru kocka



9 borostyán (narancs)



9 vas (szürke)



9 bőr (barna)



9 gyapjú (fehér)



9 gagát\* (fekete)



3 selyem (rózsaszín)



3 üveg (kék)



3 arany (sárga)

\*bitumennel teleszívott barnaszén, mely megmunkálva, esztergályozva, igen szép fekete színű, nagyon jól fényesíthető és így csecsebecsére, különösen pedig gyász-ékességekre nagyon keresett cikk.

22 viking

4 minden játékos színében  
2 barna



5 győzelmipont-jelző

1 minden játékos színében



5 játékos tábla

1 minden játékos színében



## Előkészületek

Döntsétek el, hogy a Karl játékot vagy a **Jarl játékot** szeretnétek játszani. "Karl" a szabad viking földművesek neve, míg a "Jarl" a viking nemeseké. A Karl játékmód könnyebben érthető, és jó bevezetést ad a játékba. A választásoknak megfelelően készítsétek elő a játékot. A szabályban és a példák során

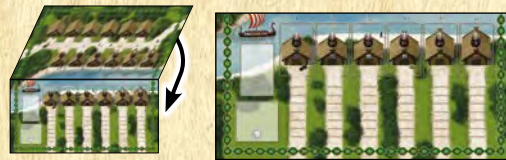
a csak Jarl játékmódra érvényes dolgokat egy **piros keretbe** és piros szöveggel írjuk. Ha a Karl játékkal játszotok, akkor ezeket teljesen hagyjátok figyelmen kívül. Az előkészületektől eltekintve a Karl játékmód összes szabálya érvényes a Jarl játékmód esetén is.



## Karl játékmód előkészületei

1. Felezzétek meg a játéktáblát, a felső felének hátrahajtásával, így csak az alsó fele lesz látható. Majd tegyétek az asztalra úgy, hogy mindenki elérje.
2. Vegyétek ki a következő 9 árukockát a játékból: 3 selyem ( ), 3 üveg ( ) és 3 arany ( ). A megmaradt **45 árukockát** tegyétek a zsákba.
3. Tegyétek a **30 érmét** a játéktábla mellé közös készletként.
4. Készítsétek elő a kártyapaklit:
  - Az összes, a jobb alsó sarkában **“csak Jarl játék”** jelzésű ( + ) kártyát vegyétek ki a játékból, és tegyétek vissza a játék dobozába.
  - Ha 2, 3 vagy 5 játékos játssza a játékot, az oldal alján látható keretes részben megadott őszkártyákat távolítsátok el a játékból. Ha 4 játékos játszik, akkor nem kell semmit kivenni.
  - Tegyétek a **befejező "A piktek támadása" kártyát** a paklihelyre a játéktáblán.
  - A megmaradt **őszkártyákat** (D) keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé a befejező "A piktek támadása" kártya tetejére.
  - A megmaradt **13 nyárcártyát** (C) keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé az őszkártyák tetejére.
  - A megmaradt **13 tavaszkartyát** (B) keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé az nyárcártyák tetejére.
  - Végül a megmaradt **13 télkartyát** (A) keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé a tavaszkartyák tetejére, ezzel elkészült a kártyapakli.
5. Minden játékos válasszon egy **játékoszint**, és a következőket tegye meg:
  - Vegye el a színének megfelelő **3 vikinget** és a **játékosztáblát**. Tegye maga elé a játékosztábláját, és mellé a vikingeket, ez a játékos **személyes viking készlete**. Majd a színének megfelelő **győzelmipont-jelzőt** tegye a játéktábla győzelmipont-sávjának 10-es értékére.
  - Vegyen el **5 érmét** a készletből és tegye maga elé.
6. Határozzátok meg a kezdőjátékost a kedvenc házi szabályotok alapján, és adjátok neki a kezdőjátékos-jelzőt.

Végül az összes fel nem használt játékelemet tegyétek vissza a játék dobozába.



## Jarl játékmód előkészületei

1. Tegyétek a teljes, nyitott **játéktáblát** az asztalra úgy, hogy mindenki elérje.
2. Tegyétek mind az **54 árukockát** a zsákba.
3. Tegyétek a **2 barna vikinget** és a **30 érmét** a játéktábla mellé közös készletnek.
4. Készítsétek elő a kártyapaklit:
  - Ha 2, 3 vagy 5 játékos játssza a játékot, az oldal alján látható keretes részben megadott őszkártyákat távolítsátok el a játékból. Ha 4 játékos játszik, akkor nem kell semmit kivenni.
  - Tegyétek a **befejező "A piktek támadása" kártyát** a paklihelyre a játéktáblán.
  - A megmaradt **őszkártyákat** (D) keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé a befejező "A piktek támadása" kártya tetejére.
  - Keverjétek meg a **25 nyárcártyát** (C), és tegyétek képpel lefelé az őszkártyák tetejére..
  - Keverjétek meg a **25 tavaszkartyát** (B), és tegyétek képpel lefelé az nyárcártyák tetejére.
  - Végül a **24 télkartyát** (A) keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé a tavaszkartyák tetejére, ezzel elkészült a kártyapakli.
5. Minden játékos válasszon egy **játékoszint**, és a következőket tegye meg:
  - Vegye el a színének megfelelő **4 vikinget** és a **játékosztáblát**. Tegye maga elé a játékosztábláját, és mellé a vikingeket, ez a játékos **személyes viking készlete**. Majd a színének megfelelő **győzelmipont-jelzőt** tegye a játéktábla győzelmipont-sávjának 10-es értékére.
  - Vegyen el **5 érmét** a készletből és tegye maga elé.
6. Határozzátok meg a kezdőjátékost a kedvenc házi szabályotok alapján, és adjátok neki a kezdőjátékos-jelzőt.



Egy **2-fős** játékban ezeket az őszkártyákat vegyétek ki:



A Jarl játékmód esetén ezeket az őszkártyákat is vegyétek ki:



Egy **3-fős** vagy **5-fős** játékban ezeket az őszkártyákat vegyétek ki:



A Jarl játékmód esetén ezeket az őszkártyákat is vegyétek ki:





# A játék menete

Jórvík játékot több fordulón keresztül játsszátok, minden forduló a következő 4 fázisból áll:



## 1. Kínálatfázis

Ebben a fázisban a kezdőjátékos kártyákat húz a pakliból, amiket a vásárlásfázisban lehet majd megvenni.



## 2. Keresletfázis

Ebben a fázisban a játékosok a táblára teszik a vikingjeiket, megjelölve velük az őket érdeklő kártyákat.



## 3. Vásárlásfázis

Ebben a fázisban a játékosok megvehetik az elérhető kártyákat a letett vikingjeik helyzetétől függő sorrendben.



## 4. Rakodásfázis

Ebben a fázisban a játékosok bevételhez jutnak, szétosztják a szerzett áruikat, és letisztítják a rakodási területüket.

## 1. Kínálatfázis

A kezdőjátékos kártyákat fordít fel a kártyapakliból, és a játéktábla kártyahelyeire teszi azokat. Az 1-es számú kártyahellyel kezdi, és növekvő sorrendben folytatja. Azonban a játékoszámtól függően néhány kártyahely nem kap kártyát: minden kártyahelynek van egy játékoszámjelle, ami megmutatja, hogy ezt a kártyahelyet fel kell-e tölteni adott játékoszámmal. Amint az adott játékoszám minden kártyahelye feltöltésre kerül, a játékosok a keresletfázissal folytatják.

**Fontos:** Ha egy hajókártya vagy egy A piktek támadása kártya kerül felcsapásra, a játékosnak a jobb oldali megfelelő keretben leírtakat kell követnie.



A **Jarl játékmódban** a kezdőjátékos még az elérhető 7-12 kártyahelyekre is tesz lapot a fentebbi szabályok betartásával.



## Példa - Kínálatfázis

Mivel Benedek a kezdőjátékos, ő csapja fel a pakliból, és teszi le a kártyákat a kártyahelyekre. Ebben a példában egy 4-fős játékot játszanak, így 5 lapot csap fel sorban egymás után, és teszi azokat az 1., 2., 3., 4. és 5. kártyahelyekre. 5. kártyaként egy hajókártyát fordít fel, amin 3 áru látszik, így 3 árut húz a zsákból, amiket a hajókártyára tesz.

A **Jarl játékmód** esetén Benedeknek 5-tel több kártyát kellene felcsapnia, amik a 7., 8., 9., 10. és 11. kártyahelyekre kerülnének.

Ha a felcsapott kártya egy hajókártya, a kezdőjátékos leteszi a lapot a szokásos módon egy kártyahelyre. Majd húz 3 árukockát a zsákból, amit a hajókártyára tesz.



hajókártya

A **Jarl játékmódban** a hajókártyák csak 1 vagy 2 árukockát kapnak a zsákból.



## A piktek támadása



Ha a kezdőjátékos egy "A piktek támadása" kártyát csap fel, akkor a kínálatfázis egy rövid időre megszakad, mivel piktek támadják meg a várost.

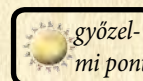


Minden játékosnak össze kell adnia a harcokártyáin látható védekezéspontokat.



harcokártya

Az a játékos, akinek a legtöbb védekezéspontja van, elzavarja a pikteket, és a Piktek támadása kártya bal alsó sarkában látható győzelmi pontot kapja.



Az a játékos, akinek a legkevesebb védekezéspontja van, a Piktek támadása kártya jobb alsó sarkában látható győzelmi pontot veszti.

Holtverseny esetén a a holtversenyben álló játékosok mind megkapják/elvesztik a megadott számú győzelmi pontot. Abban a nagyon ritka esetben, amikor minden játékosnak ugyanannyi a védekezéspont-összege, egyetlen játékos sem kap vagy veszít pontokat.

A játékosok a megszerzett vagy elvesztett győzelmi pontokat a győzelmipont-sávon jelzik a pontjelzőjükkel. Majd a kezdőjátékos fogja a "A piktek támadása" kártyát, és a játék dobozába teszi, ez után folytatódik a normál menete a kínálatfázisnak, és a következő lap kerül felfedésre a pakliból.

## Példa - "A piktek támadása" kártya

Benedek egy "A piktek támadása" kártyát csap fel: Most minden játékosnak össze kell adnia a saját védekezéspontjait, és össze kell hasonlítani őket, hogy kiderüljön kiüzi el a pikteket. Petinek egy 1 védekezéspontú harcokártyája van. Benedeknek 2 harcokártyája van, összesen 3 védekezésponttal, míg Esztinek és Móninak nincs harcokártyája, s így védekezéspontja sem. Benedek nyer, és megkapja a kártya bal alsó sarkában látható 2 győzelmi pontot. Peti nem nyer, de nem is veszít győzelmi pontokat. Eszti és Móni holtversenyben állnak a legkevesebb védekezéspont szerint, így mindketten 2 győzelmi pontot vesztenek. Miután ezt "A piktek támadása" kártyát végrehajtották, Benedek eldobja "A piktek támadása" kártyát a játék dobozába, és a következő kártya felhúzásával folytatódik a kínálatfázis.



## 2. Keresletfázis

E fázis során a játékosok megjelölik az őket érdeklő kártyákat. Az 1-6 kártyahelyek mindegyikéhez tartozik egy keresletsor. A kezdőjátékosal kezdve, és az óramutató járása szerint haladva, minden játékosnak **a körében le kell tennie 1 vikingjét** a saját vikingkészletéből az egyik keresletsorba, mindezt addig folytatva, amíg senkinek nem marad vikingje.

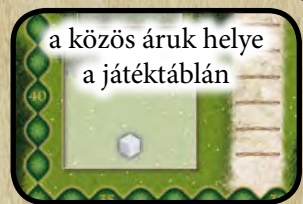
Ha egy játékos először tesz le egy vikinget egy adott keresletsorra, akkor az adott keresletsor legfelső helyére kell a bábut tennie. Ha már az adott helyen van viking, akkor egy hellyel lentebb kell tennie. Ha ott is van viking, akkor még eggyel lentebb, stb.. Akkor is tehet újabb vikinget egy sorra, ha ott már van 1 vagy több saját vikingje. Azonban ha egy keresletsorban már 8 viking van, akkor nem kerülhet oda több viking.

Miután minden viking lekerült, minden olyan **kártyát**, ami az 1-6 kártyahelyeken van **ÉS a keresletsora üres**, vissza kell tenni a játék dobozába.

Ezt követően a játékosok a **vásárlásfázissal** folytatják a játékot.



**Megjegyzés:** Ha egy hajókártya kerül vissza a dobozba, akkor a rajta lévő minden áru a játéktábla közös árumezőjére kerül.



A **Jarl játékmódban** a játékosoknak van egyéb lehetősége is: Ahelyett, hogy 1 vikinget tenne a játékos egy keresletsorra, az adott vikinget a 7-12 kártyahelyek bármelyik kártyájához is leteheti. Ezzel az adott kártyát lefoglalja magának, és azonnal átteszi a **kártyát és a vikinget is a foglalássor bal szélső üres helyére**.



Amint minden viking lekerül, minden olyan kártya, ami a 7 - 12 kártyahelyeken maradt, visszakerül a dobozba (az üres keresletsorú kártyákkal együtt).

Ezt követően a játékosok a **vásárlásfázissal** folytatják.

## Példa - keresletfázis

(a) Egy 4-fős játékban Benedek a kezdőjátékos. Így ő kezdi a keresletfázist azzal, hogy leteszi az egyik **sárga vikingjét**. Benedek úgy dönt, hogy az első vikingjét az 5-ös kártyahelyen található hajókártya alatti keresletsorra teszi. Mivel még nincs itt egy viking se, így a sárga vikingjét a keresletsor első, legfelső helyére teszi le.

(b) Móni a következő játékos, a **féhér vikingjét** a 2-es kártyahely alatti keresletsor legfelső helyére teszi le.



(c) Esztit is érdekli az 5-ös kártyahelyen található hajókártya, így a **zöld vikingjét** a Benedek sárga vikingje alatti helyre teszi.

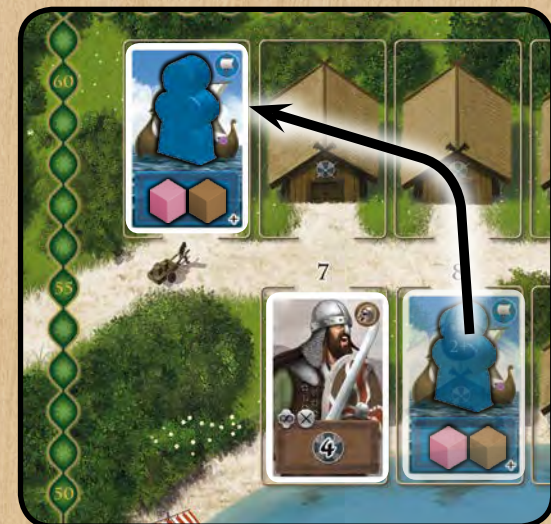
(d) Peti a **kék vikingjét** az 1-es kártyahely keresletsorába teszi le.

(e) Most Benedeknek kell a második **sárga vikingjét** letenni, és ezt az 1-5 kártyahelyek alatti bármelyik keresletsorra leteheti.

A játékosok addig folytatják a vikingjeik lerakását, amíg mindegyikük minden vikingje lekerül. Ezt követően minden olyan kártyát visszatesznek a játék dobozába, amelyeknek nincs a keresletsorában egy viking sem. Majd a játékosok a **vásárlásfázissal** folytatják a játékot.

Egy 4-fős **Jarl játékban**, összesen 10 kártya érhető el. 5 kártya az 1-6 kártyahelyeken és 5 kártya a 7-12 helyeken.

Az egyik körében Peti úgy dönt, hogy lefoglalja a 8-as kártyahelyen lévő hajókártyát. A **kék vikingjét** a hajókártyára teszi, és az áruköcskakkal, valamint a vikingjével együtt átteszi a kártyát a foglalássor bal szélső üres kártyahelyére.





### 3. Vásárlásfázis

A bal szélső keresletsor feletti kártyával kezdve, és növekvő sorrendben folytatva, minden kártya egyesével megvásárolható a következő módon:

Az a játékos, akinek a vikingje a kártya keresletsorának a legfelső helyén áll, megvásárolhatja az adott sor feletti kártyát, ha **annyi érmét** befizet a készletbe, **amennyi viking van az adott keresletsorban** (beleértve saját magát is). Ha megveszi a kártyát, akkor azt a játékosablája fölé, a **rakodási területre** teszi, ami a rakodásfázisig ott marad. (Csak két olyan speciális kártya van, amit a megvásárlásuk után rögtön fel kell használni, lásd a 9. oldalon részletesebben.) Ezután minden viking, ami ebben a keresletsorban maradt, visszakerül a játékos saját vikingkészletébe.

Ha az első viking tulajdonosa úgy dönt, hogy nem veszi meg a kártyát, vagy nem tudja megvenni a kártyát, akkor visszaveszi a vikingjét, és passzol, ezzel átadva a jogot a keresletsor következő helyén lévő viking játékosának a vásárlásra. Ez a játékos is megveheti a kártyát, ha **annyi érmét** fizet be a készletbe, amennyi viking most van a keresletsorban (saját magát is beleértve). Ő is megteheti, hogy visszaveszi a vikingjét a saját készletébe, ezzel átadva a vásárlási jogot annak a játékosnak, akinek a vikingje a keresletsor következő helyén áll, stb.

Ha egy játékos megveszi a kártyát, akkor azt a játékosablája fölé, a rakodási területére kell tennie. Ezután minden viking, ami ebben a keresletsorban maradt, visszakerül a játékos saját vikingkészletébe.

Ha minden játékos visszavette a vikingjét, és senki nem vette meg a kártyát, akkor az a kártya kikerül a játékból, vissza a játék dobozába.

Amikor egy kártyát vagy megvettek, vagy eldobtak, a növekvő sorrendben következő kártya kerül ugyanilyen módon eladásra. Ezt a folyamatot addig kell ismételni, amíg nem marad megvásárolható kártya. Ezután a játékosok a **rakodásfázissal** folytatják a játékot.

A **Jarl játékmódban**, miután az 1-6 helyeken lévő minden kártya vagy meg lett véve, vagy dobásra került, a játékosok megvehetik a lefoglalt kártyáikat a foglalássorból. Az a játékos kezdi a vásárlást, aki a foglalássor bal szélső kártyáját foglalta le a vikingjével:

Vagy megveszi a lefoglalt kártyát **befizetve annyi érmét** a készletbe **amennyi kártya van a teljes foglalássorban** (beleértve ezt a kártyát is)

VAGY

**eldobja a kártyát a játék dobozába** (ezzel megakadályozza azt, hogy bárki más megvegye ezt a lapot).

Mindkét esetben visszaveszi a vikingjét a saját vikingkészletébe.

Ha megvette a kártyát, akkor a játékos a játékosablája fölé, a rakodási területére kell tegye a lapot.

Majd annak a játékosnak a köre következik, akinek most van a foglalássor bal szélén a foglalása. A fentebbi szabálynak megfelelően szintén vagy megveszi a lefoglalt kártyát, vagy eldobja azt. Ezt addig kell így folytatni, míg a foglalássorban található minden kártyát vagy megvettek vagy eldobtak. Ezután a játékosok a **rakodásfázissal** folytatják a játékot.

### Példa - vásárlásfázis



(a) A játékosok a vásárlásfázist az 1-es helyen lévő kártya elárúsításával kezdik. A keresletsorban egy **kék** viking áll az első helyen, egy **fehér** a másodikon, és egy **sárga** áll a harmadik helyen. Így Peti, a **kék** viking tulajdonosa az első játékos, akinek lehetősége van megvenni a kártyát, méghozzá 3 érméért, mivel 3 viking áll a keresletsorban. Úgy dönt, hogy ezért a kártyáért nem ad ennyit, így tovább adja a vásárlási jogot, és visszaveszi a vikingjét a saját készletébe. A sorban következő **fehér** viking Mónié. Ő 2 érméért veheti meg a kártyát, mivel már csak 2 viking maradt a sorban. Úgy dönt, hogy ez a kártya megér neki 2 érmét, így befizeti azt a közös készletbe, és a játékosablája fölé, a rakodási területére teszi a kártyát. Ez után Móni és Benedek is visszaveszi a saját készletébe a vikingjét. Benedeknek nem volt lehetősége megvásárolni a kártyát, mivel Móni még előtte megvette azt. Ezt követően a játékosok a 2-es helyen található kártyát vehetik meg.

(b) A játékosok az 5-ös számú kártyahelyhez érkeztek: Benedeknek van elsőként lehetősége megvásárolni a hajókártyát 4 érméért, mivel 4 viking van a sorban: egy saját **sárga** vikingje az első helyen, majd egy **zöld** viking, majd egy másik **sárga** és végül egy **kék** viking. Benedek úgy dönt, hogy nem él a lehetőséggel, és átadja a vásárlási jogot. Abban bízik, hogy Esztinek nem kell a hajókártya 3 érméért. Jól érzi, mert Eszti anélkül veszi vissza a zöld vikingjét, hogy vásárolna. Most újra Benedek veheti meg a hajókártyát, már csak 2 érméért, amit meg is tesz. Így Peti kék vikingje üres kézzel tér haza.



(c) A **Jarl játékmódban** a játékosok a foglalássor bal szélső helyén álló kártyával folytatják: Petinek van egyedül lehetősége e kártyát megvenni, ha fizet érte 3 érmét, mivel ő tette a **kék** vikingjét erre a hajókártyára, és 3 kártya van a foglalássorban. Úgy dönt, hogy megveszi a kártyát, és az árukockákkal együtt a játékosablája fölé, a rakodási területére teszi. Majd visszaveszi a vikingjét a készletébe. A sorban következő kártyán Móni **fehér** vikingje áll. Ő úgy dönt, nem veszi meg a kártyát, mert nem tud 2 érmét fizetni. Visszateszi a kártyát a játék dobozába, és visszaveszi a vikingjét. Az utolsó kártyán Eszti **zöld** vikingje áll. Eszti boldog, mert mindössze 1 érméért vehet meg egy 5 védekezéses harcost. Mivel minden kártya vagy dobásra, vagy megvásárlásra került a játékosok a **rakodásfázissal** folytatják a játékot.



## 4. Rakodásfázis

A kezdőjátékkal kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányba haladva, minden játékos egy menetben végrehajtja a következő alfázisokat:

- **Bevétel:** A játékos **1 érmét** kap a közös készletből. Ha a játékosnak nincs kártyája a játékosablaja fölötti rakodási területén (mert nem vett egy kártyát sem az előző fázisban), akkor 2 érmét kap.
- A játékos a **hajókártyák kivételével** (amik a kirakodásra várnak) **áttesz** minden **kártyát** a játékosablaja fölötti **rakodási területéről** a játékosablaja alatti **saját kártyaterületére**.
- **Az áruk hozzárendelése:** A játékos kirakodja minden hajókártyáját, ami a rakodási területén van, és hozzárendeli az árukat a saját kártyaterületén lévő kártyákhoz és a játékosablajához (lásd a lentebbi szürke, keretes részeket a játékos összes hozzárendelési lehetőségének megismeréséhez). Miután minden hajóját kirakodta a játékos, a hajók is a saját kártyaterületére kerülnek.

Miután minden játékos végrehajtotta ezeket az alfázisokat, a kezdőjátékos **átadja a kezdőjátékos-jelzőt az óramutató járása szerint következő játékosnak**. Majd, már az új kezdőjátékos folytatja a játékot a következő **kínálatfázissal**.

### Az áruk hozzárendelése

Az áruk hozzárendelésekor (főképp a hajók kirakodásakor) a játékosnak a következő lehetőségei vannak. Ezeket a lehetőségeket tetszőlegesen, bármilyen sorrendben felhasználhatja. E fázis végére nem lehet olyan hajókártyája amin árukocka maradt, ezért minden olyan árut, ami nem került kiosztásra, vissza kell tennie a közös áruhelyre.

A játékos az áruját leteheti a saját kártyaterületén lévő kézműveskártyák üres anyagmezőjére. Minden kézműveskártyán az anyagmezők valamilyen egyedi kombinációja látható, és az egyes anyagmezőkre a megadott árut kell tenni. (További részleteket lásd a 8 oldalon.)



kézműveskártya

**Fontos:** Amint egy áru lekerült a neki megfelelő áruhelyre, többé **nem lehet elvenni** onnan. A végső értékelés során a játékos csak akkor kap egy kézművesért pontot, ha annak **minden** anyagmezőjén van egy megfelelő árukocka.

A játékos **egy** árukockát tárolhat a **játékosablaja raktármezőjén**. Ha van raktárkártyája, akkor azon legfeljebb 4 árut tárolhat (lásd 9. oldalon). Minden raktármezőre tetszőleges típusú árukockát lehet tenni. Egy raktármezőn tárolt árukockát bármelyik rakodásfázis során újra fel lehet használni, és másik kártyához lehet rendelni.

Raktármező  
a játékosablaján



A játékos az áruját eladhatja a saját kártyaterületén lévő kereskedőkártyáknak. Minden kereskedőkártya egy bizonyos árut fogad. Ha a játékos eladja a megfelelő árut egy kereskedőnek, akkor azonnal megkapja a megadott számú érmét a készletből, és az eladott árukockákat a játéktábla közös árumezőjére kell tennie. A játékos bármelyik kereskedőkártyáját bármennyiszer használhatja a rakodásfázisban.



kereskedőkártya

A **Jarl játékmódban** a játékos az isteneinek áldozhat árukat, ha van megfelelő jóslatkártyája (részletesen lásd a 8. oldalon). Csakúgy, mint a kereskedőkártyáknál, minden jóslatkártyához adott árutípusokra van szükség. De itt a játékos az érmék helyett, azonnal 2 győzelmi pontot szerez mindegyik, a jóslatkártyához feláldozott megfelelő típusú árukockáért (amit, mint mindig, a közös árumezőre kell tennie).



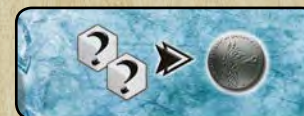
jóslatkártya

A játékos **3 tetszőleges árukockát** **tehet** a játéktábla közös árumezőjére. Cserébe **1 általa választott árukockát** vehet el a közös árumezőről, amit azonnal fel kell használnia (kártyához rendelés). Természetesen a választott árukockának elérhetőnek kell lennie a közös árumezőn abban a pillanatban. A játékos ezt az akciót bármennyiszer használhatja.



közös árumező

A játékos **2 tetszőleges árukockáért cserébe**, amit a játéktábla közös árumezőjére tesz le, **1 érmét** kap a készletből. A játékos ezt az akciót bármennyiszer használhatja.



**Megjegyzés:** Az érmekészlet korlátlan ebben a játékban. Ha elfogynak az érmék, használhatok valamilyen helyettesítőt (igazi pénzérme, kocka stb).

A **Jarl játékmódban** minden játékos **még 1 plusz érmét** kap **bevételeként**. (Azaz a bevétele 2 érme. Ha a játékos nem vett kártyát az utolsó vásárlásfázis során, akkor 3 érme a bevétele.)

### Példa - Kártyák áthelyezése





## Példa - Rakodásfázis

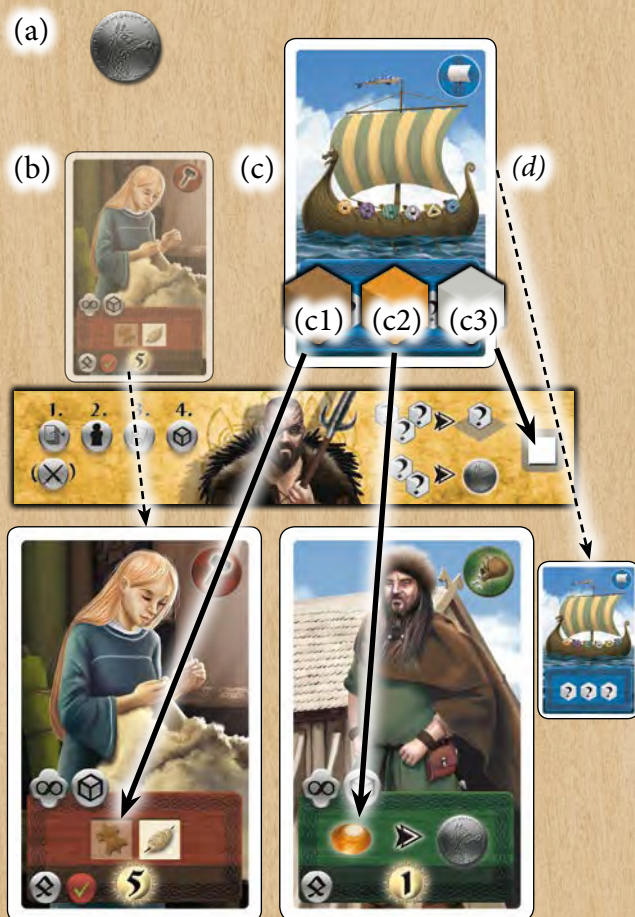
A rakodásfázis kezdetén Benedeknek 2 kártyája van a rakodás területén: a kézműveskártya (1 barna bőrkockát és 1 fehér gyapjúkockát igényel) és a hajókártya, amin 1 barna bőrkocka, 1 narancs borostyánkocka és 1 szürke vaskocka van.

(a) Mivel Benedek vett kártyát a vásárlásfázisban, így 1 érmét kap bevételként a készletből.

(b) Majd Benedek átteszi a kézműveskártyáját a játékosáblája alatti saját kártyaterületére.

(c) Most Benedek kirakodja a hajóját. (c1) Mivel a kézműveskártyájának 1 barna bőrkockára van szüksége, leteszi azt a kockát a kártyára. (Ha Benedek később kap egy fehér gyapjúkockát, akkor kész lesz ez a kézműveskártyája, és 5 Gyp-t kap a játék végén érte.) (c2) Mivel az egyik kereskedőkártyája borostyán árukockát vesz, eladja ennek a kereskedőnek a borostyán árukockát, amit a közös árukockamezőre tesz, és cserébe kap 1 érmét a készletből. (c3) Mivel Benedeknek nincs olyan üres mezője, amin vasjel van, ezért a szürke vas árukockát a játékosáblája raktármezőjére teszi, amit majd egy későbbi rakodásfázisban felhasználhat, újra eloszthat.

(d) Miután minden árut szétosztott, a hajókártyáját átteszi a játékosáblája alá, a saját kártyaterületére.



## A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor egy kínálatfázis kezdetén csak a **befejező "A piktek támadása" kártya** marad a kártyapakliban. Először ezt a "A piktek támadása" kártyát a szokásos módon végre kell hajtani (lásd 3. oldal). Ezt követi a **végő értékelés**:

Az aktuális kezdőjátékoskal kezdve, minden játékos lepontozza a saját kártyaterületén lévő minden olyan kártyáját, amin **végőpontozás-jel** van, és a kapott győzelmi pontokat a győzelmi pont-sávon jelöli a jelzővel.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyeri a játékot. Holtverseny esetén a holtversenyben résztvevő játékosok közt a több érme dönt. Ha még mindig holtverseny állna fenn, akkor megosztottnak a dicsőségen, és egy nagy lakomát kell szervezni az istenek tiszteletére!



befejező "A piktek támadása" kártya a játék vége



végőpontozás-jel

## Kártyajelek

A legtöbb kártyán jelek vannak, amik megmutatják, hogy mikor és milyen gyakran használható az akciója vagy hatása. Az ezüst keresztes háttérbe (☞) írt jel azt mutatja, hogy milyen gyakran használható, az ezüst kör háttérbe (●) írt jel azt mutatja, hogy melyik fázisban használható fel a kártya.



Az ilyen kártyát a játék egész hátralévő részében lehet használni, a jobbán megadott fázisban.



Az ilyen kártya akcióját a játék során egyszer lehet aktiválni, a jobbán megadott fázisban. A felhasználása után a kártyát a játék dobozába kell visszatenni.



Az ilyen kártyát a megvásárlásakor rögtön fel kell használni.



keresletfázis



rakodásfázis



vásárlásfázis



A piktek támadása



bármelyik fázis

## Kártya összefoglaló



### "A piktek támadása" kártya

4 "A piktek támadása" kártya van a kártyapakliban. Ha egy "A piktek támadása" kártya kerül elő a kínálatfázisban, akkor a kínálatfázist meg kell szakítani, és a játékosoknak a 3. oldalon részletesen leírt a piktek támadása folyamatot kell végrehajtania.



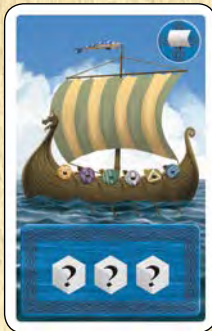
### Harcoskártya

A harcосkártyáknak 1 és 5 közötti értékű védekezés-pontja van, amik összeadódnak, amikor a piktek támadása kártya előkerül a kínálatfázisban (lásd 3. oldal). A játékosok a harcосkártyáikat a játék végéig megtartják (és a piktek támadásakor automatikusan aktiválódnak).





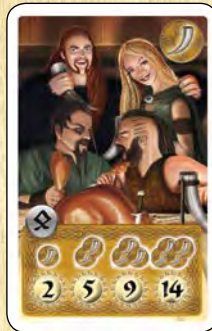
## Hajókártya



Ha a kezdőjátékos egy hajókártyát csap fel a kínálatfázis során, akkor árukockákat kell tennie a kártyára, ahogy azt a 3. oldalon részleteztük. Ha egy játékos megvesz egy hajókártyát egy vásárlásfázisban, akkor az árukockákat kártyához kell rendelnie a következő rakodásfázisban, ahogy a 6. oldalon részleteztük. Ha a játékos nem tudja az egyik árukockát kártyához rendelni, akkor ezt az árukockát a hajóról a közös árumezőre kell tennie.



## Lakomakártya



A lakomakártyák a játék végén a játékos által megszerzett lakomakártyák számától függően egyre több pontot érnek. A végső értékelés során a játékos a következő táblázat szerint kap győzelmi pontokat értük:

- Ha 1 lakomakártyája van 2 győzelmi pontot kap.
- Ha 2 lakomakártyája van 5 győzelmi pontot kap.
- Ha 3 lakomakártyája van 9 győzelmi pontot kap.
- És ha 4 vagy több lakomakártyája van, akkor 14 győzelmi pontot kap.



## Szkaldkártya\*



A végső értékelés során ennek a kártyának a tulajdonosa **1 győzelmi pontot kap minden** általa birtokolt érméért.



A végső értékelés során ennek a kártyának a tulajdonosa **1 győzelmi pontot kap minden** általa birtokolt hajókártyáért.

\* A szkaldoknak a költő nyelv művelőit nevezik az északi nyelvekben. A középkorban főképp a vikingek vagy az izlandi szabadparasztköréből kerültek ki a szkaldok, akik bármely témáról tudtak verset faragni, és az északi angol és brit fejedelmi udvarok kastélyait járták sorra, ahol pénzért csillogtatták tudásuk.



## Kézműveskártya



Minden kézműveskártyán anyagmezők különböző kombinációja látható, amik adott árukockákat igényelnek. Lásd a 6. oldalon hogy kell hozzárendelni a megfelelő kockákat

az anyagmezőkhöz. Csak ha a játékos a kézműveskártya minden anyagmezőjéhez hozzárendelte a megfelelő árukockát, akkor számít elkészültnek (✓) a kártya. A végső értékeléskor a játékos a saját kártyaterületén lévő kézműveskártya alján megadott győzelmi pontokat kapja, de csak akkor, ha a kártya elkészült.



## Utazáskártya



Minden utazáskártyán van egy győzelmipont-érték, amit a tulajdonosa a játék végi értékeléskor kap meg.



## Kereskedőkártya



Minden kereskedőkártya lehetővé teszi a tulajdonosa számára, hogy eladjon egy adott árutípust a rakodásfázis során. Az adott árutípust eladáskor a közös árumezőre kell tenni, és azonnal annyi érme jár érte, amennyit a kereskedőkártya mutat. A játékos a kereskedőjét olyan gyakran használja, ahogy szeretné.

Valamint minden kereskedőkártya az alján látható győzelmipont-értéket adja a tulajdonosának a végső értékelés során.



## Jóslatkártya



Minden jóslatkártya lehetővé teszi a tulajdonosa számára, hogy feláldozzon egy adott árutípust a rakodásfázis során. Feláldozáskor az adott árutípust a közös árumezőre kell tenni, és azonnal 2 győzelmi pont jár érte. A jóslatkártyát bármilyen gyakran lehet használni.



A végső értékelés során ennek a kártyának a tulajdonosa **1 győzelmi pontot kap minden** általa birtokolt kereskedőkártyáért.



A végső értékelés során ennek a kártyának a tulajdonosa **1 győzelmi pontot kap minden** általa birtokolt kézműveskártyáért (teljesített és nem teljesített is).



A végső értékelés során ennek a kártyának a tulajdonosa **1 győzelmi pontot kap minden** általa birtokolt harcoshártyáért.



A végső értékelés során ennek a kártyának a tulajdonosa **1 győzelmi pontot kap minden** általa birtokolt utazáskártyáért.



A végső értékelés során, amikor az utazáskártyákat pontozzátok, ennek a Szkaldkártyának a tulajdonosa kiválaszthatja az egyik utazáskártyáját. A választott utazáskártya pontjai megduplázódnak.





## Épületkártyák



A raktárkártyán **4 raktármező** van, amiken a tulajdonosa árukockákat tárolhat a játékosablájának raktármezőjén felül. Ezeket az árukockákat bármelyik rakodásfázisban újra hozzárendelheti a játékos másik kártyához.

Valamint a végső értékeléskor ennek a kártyának a tulajdonosa **1 győzelmi pontot kap minden árukockáért**, ami ezen a kártyán van.



Minden rakodásfázis során, amikor ennek a kártyának a tulajdonosa megkapja a **bevételét, 1 érmével többet** kap. (Ennek a kártyának a hatása akkor is érvényesül, ha még csak a rakodási területen van.)



Az a játékos, aki megveszi ezt a kártyát, **azonnal kap 4 érmét** a talonból. Ezután ezt a kártyát a rakodási területére teszi. A kártyát a tulajdonosának a rakodásfázisban a saját kártyaterülete helyett a játék dobozába kell visszatennie.



Ennek a kártyának a tulajdonosa dönthet úgy, hogy ezt a kártyát visszatesszi a játék dobozába, amikor vesz egy új kártyát a játékosablájáról (bármelyik vásárlásfázisban, akár abban a fázisban is, amikor ezt vette). Ha így tesz, **akkor az épp megvásárolt kártyát ingyen kapja meg** (és így egy érmét sem kell fizetnie érte).



Amelyik játékos megveszi ezt a kártyát, **kap 2 barna vikinget** a készletből, akiket erre a kártyára kell tennie. Mindegyik barna viking úgy viselkedik, mint a saját színének a vikingjei, amikor a keresletfázisban a játékosablájára kerülnek (így arra a fordulóra megnövekedik a vikingjei száma). A barna vikingeket a játékos az általa választott valamelyik keresletfázis(ok)ban használhatja fel, de nem kerülnek hozzá vissza a vásárlásfázis során, hanem helyette a játék dobozába kell tenni őket. Amint mindkét barna viking visszakerült a játék dobozába, ezt a kártyát is el kell dobni.



Minden rakodásfázis során ennek a kártyának a tulajdonosa **bármilyen 2 árut betehet** a közös árumezőre. Cserébe **1 tetszőleges árukockát kap** a közös árumezőről, amit azonnal fel kell használnia (kártyához rendelés). (Ezt a kártyát olyan gyakran használhatja, amilyen gyakran akarja a tulajdonosa.)



A játék során bármikor dönthet úgy ennek a kártyának a tulajdonosa, hogy visszatesszi ezt a kártyát a dobozba. Ha így tesz, akkor legfeljebb **3 árukockát** levehetsz bármelyik kézműveskártyájáról, amiket azonnal **újra fel kell használnia** (kártyához rendelés) a szokásos szabályok szerint.



A játék során bármikor dönthet úgy ennek a kártyának a tulajdonosa, hogy visszatesszi ezt a kártyát a dobozba. Ha így tesz, akkor **kap 1 árukockát** a közös árumezőről, amit azonnal fel kell használnia.



## Loki-kártyák



Ennek a kártyának a tulajdonosa dönthet úgy, hogy a keresletfázis végén (miután az összes viking lekerült a játékosablájára) ezt a kártyát eldobja. Ha így tesz, akkor **azonnal felcserélheti 2 tetszőleges viking helyét** a játékosabláján.



Ezután ezt a kártyát a rakodási területére teszi. A kártyát a tulajdonosának a rakodásfázisban a saját kártyaterülete helyett a játék dobozába kell visszatennie.

Amikor egy játékos megveszi ezt a kártyát, akkor az összes többi játékosnak azonnal **fizetnie kell neki 1 érmét** (ha tud).



A játék során bármikor dönthet úgy ennek a kártyának a tulajdonosa, hogy a kártyát visszatesszi a dobozba. Ha így tesz, akkor azonnal **lophat 1 árukockát** egyik ellenfelének egyik olyan kézműveskártyájáról, ami még nem készült el. Ezt az árukockát azonnal fel kell használnia (kártyához rendelés) vagy dobni kell.



## Védekezés-kártyák



Ennek a kártyának a tulajdonosa **visszateheti** ezt a kártyát a játék dobozába, miután legyőzte a pikteket azzal, hogy neki volt a legtöbb védekezéspontra. Ha így tesz, akkor megduplázza "A piktek támadása" kártya bal alsó sarkában látható győzelmi pontot.



Minden piket támadás során, ennek a kártyának a tulajdonosa **megduplázzhatja az egyik harcosának a védekezésponjtait**, aki a saját kártyaterületén van.



Minden piket támadás után, ennek a kártyának a tulajdonosa **befizethet 2 érmét** a készletbe, hogy **megakadályozza a győzelmi pont vesztesét**.



# Kártya áttekintő

## Télkártyák



## A Jarl játékmód plusz télkártyái



## Tavaszkártyák



## A Jarl játékmód plusz tavaszkártyái





## Nyárkártyák



## A Jarl játékmód plusz nyárkártyái



## Őszkártyák



## A Jarl játékmód plusz őszkártyái





## A jelek táblázata



### 1. Kínálatfázis

Ebben a fázisban a kezdőjátékos kártyákat húz a pakliból, amik majd megvásárolhatóak. (Lásd 3. oldalon.)



### 2. Keresletfázis

Ebben a fázisban a játékosok a táblára teszik a vikingjeiket megjelölve velük az őket érdeklő kártyákat, ezzel közvetve meghatározzák a kártyák árát. (Lásd a 4. oldalon.)



### 3. Vásárlásfázis

Ebben a fázisban a játékosok megvehetik az elérhető kártyákat a letett vikingjeik helyzetétől függő sorrendben. (Lásd az 5. oldalon.)



### 4. Rakodásfázis

Ebben a fázisban a játékosok bevételhez jutnak, szétszítják a szerzett áruikat, és letisztítják a rakodási területüket. (Lásd a 6. oldalon.)



Bármelyik fázis



Végső pontozás



A piktek támadása

## A jelek táblázata



Az ilyen kártyát a játék egész hátralévő részében lehet használni, a jobbán megadott fázisban.



Az ilyen kártya akcióját a játék során egyszer lehet aktiválni, a jobbán megadott fázisban. A felhasználása után a kártyát a játék dobozába kell visszatenni.



Az ilyen kártyát a megvásárlásakor rögtön fel kell használni.

## Kártyatípusok



Hajókártya



"A piktek támadása" kártya



Szkaldkártya



Kézműveskártya



Harcoskártya



Lakomakártya



Kereskedőkártya



Védelemkártya



Utazáskártya



Jóslatkártya



Épületkártya



Loki-kártya

## STÁBLISTA

Szerző: Stefan Feld

Illusztrátor: Marc Margielsky

Szabályfüzet és szabályfüzet kinézet: Philippe Schmit  
Szabályfüzet ellenőrzői: Neil Crowley, Viktor Kobilke, Matthias Nagy  
Magyar fordítás: Dunda

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG,  
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany  
Minden jog fenntartva. | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

Importálja és forgalmazza  
a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
Tel: 36(1)-388-4122  
email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)  
Származási hely: EU

