

Lang geleden maakten vikingen het land onveilig. Mensen vreesden deze woeste mannen, maar ook onderling heersten hevige twisten. Vikinghoofdmannen lieten

EKETORP

machtige burchten bouwen van bijzondere materialen. Deze materialen roofden ze in steden, maar ook de burchten van de andere stammen waren zeker niet veilig...

Spelmateriaal

- 1 spelbord – met daarop zeven materiaalopslagplaatsen, het veldhospitaal en 6 vikingburchten met elk zes bouwplaatsen.
- 6 burchtschilden – geven met een kleur aan wie de eigenaar van een burcht is.

Aflegveld voor geruilde strijkaarten van een speler.

Eén van de zes bouwplaatsen van een burcht.

7 materiaalopslagplaatsen (A-G)

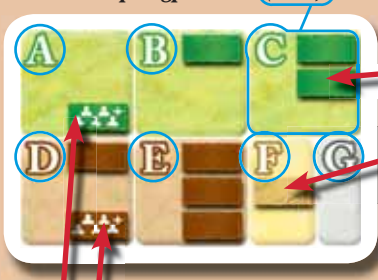


3 belegeringsvelden van een burcht. Vanuit elk veld kunnen 2 bouwplaatsen worden aangevallen.

veldhospitaal (verdeeld in 4 velden)

- 12 materiaalkaarten – met daarop aangegeven hoe de bouwstenen over de velden verdeeld worden in een ronde.

Materiaalopslagplaatsen (A-G)



Bouwstenen:
groen = gras
bruin = hout
blank = klei
grijs = steen

Bouwstenen met dit symbool zijn alleen in een spel met vijf of zes spelers beschikbaar

- 30 amuletten – in de zes spelerskleuren. Elke “hamer van Thor” kan een speler helpen tijdens het spel of levert aan het einde een overwinningpunt op.



- 54 strijkaarten – 9 series met waarden 1 t/m 6.



- 48 vikingen – 8 stuks in de zes spelerskleuren



- 112 bouwstenen:

52x gras (groen), waarde: 1 punt
42x hout (bruin), waarde: 2 punten
12x klei (blank), waarde: 3 punten
6x steen (grijs), waarde: 4 punten



- 6 planborden met zichtschermbord – om de vikingen (in het geheim) in te zetten.
- 1 set spelregels (in zes talen)

Doel van het spel

De spelers sturen hun vikingen er op uit om de waardevolste bouwstenen te veroveren en bouwen daarmee hun

burcht. De eigenaar van de burcht met de meeste punten (door de waarde van de stenen op te tellen) wint het spel.

Vorbereiding van het spel

Leg het spelbord in het midden van de tafel.

Iedere speler kiest een burcht en legt daar het burchtschild in zijn kleur op.

Elke speler ontvangt in zijn kleur:

- 1 planbord met zichtscherf
- 5 amuletten
- vikingen:
 - met 3 spelers 8 vikingen,
 - met 4 of 5 spelers 6 vikingen,
 - met 6 spelers 5 vikingen.

De vikingen komen op de burcht van de speler te staan.

Schud de strijkaarten. Iedere speler krijgt 4 kaarten.

Leg de overgebleven strijkaarten in een gedekte stapel naast het spelbord.

Schud de materiaalkaarten en leg de bovenste twee kaarten ongezien in de doos. Leg de resterende kaarten in een gedekte stapel naast het bord.



Voorbeeld:
Het materiaal van rood in een spel met 6 spelers: een planbord met zichtscherf, 5 amuletten en 5 vikingen.

Opmerking: Heeft een speler bij aanvang van het spel enkel kaarten met waarde 1, 2 of 3? In dat geval krijgt hij vier nieuwe kaarten (totdat hij 4 kaarten heeft met niet alleen de 3 laagste waarden). Schud de geruilde kaarten bij aanvang van het spel weer door de stapel.

Spelverloop

De oudste speler is startspeler en legt de stapel materiaalkaarten voor zich neer.

Het spel verloopt over meerdere rondes. Elke ronde bestaat uit 6 fases, die in onderstaande volgorde worden doorlopen:

1. Materiaal verdelen op het spelbord
2. Inzetten van de vikingen
3. Vikingen op het spelbord plaatsen
4. Gevechten en belegering
5. Buit verzamelen en burcht uitbreiden
6. Einde van een ronde

Toelichting op de verschillende fases:

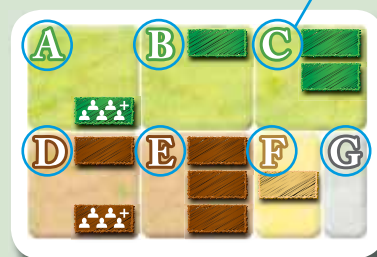
1. Materiaal verdelen op het spelbord

De startspeler draait de bovenste materiaalkaart open. De bouwstenen worden zoals afgebeeld over de velden A t/m G op het spelbord verdeeld.

De bouwstenen met witte symbolen worden enkel in een spel met 5 of 6 personen verdeeld.



materiaalopslagplaatsen (A-G):



Voorbeeld (met deze kaart):
In een spel met 3 of 4 spelers komen 8 bouwstenen op het bord te liggen: 3 groene, 4 bruine en 1 blanke.
In een spel met 5 of 6 spelers komen 10 bouwstenen op het bord te liggen: 4 groene, 5 bruine en 1 blanke.

Dit voorbeeld ziet er op het spelbord als volgt uit:



2. Inzetten van de vikingen

De spelers nemen de vikingen van hun burcht en plaatsen deze heimelijk op het planbord achter hun zichtscherm. Alle spelers voeren deze fase gelijktijdig uit.

De velden op het planbord komen overeen met het spelbord:

- 7 materiaalopslagplaatsen (A-G)
- 3 belegeringsvelden (katapult, boot en rambok) per burcht van elke andere speler
- de burcht van de speler

Op de velden A-G kan een willekeurig aantal vikingen staan. Deze vikingen strijden om de **bouwstenen** op het betreffende veld.

Op een **belegeringsveld** mag slechts 1 viking staan. Het gekozen veld geeft aan vanaf welk veld deze burcht wordt aangevallen.

Om zijn burcht deze ronde te verdedigen kan de speler een vrij aantal vikingen op zijn **eigen burcht** op het planbord plaatsen. Deze vikingen vallen niet aan.

Opmerking: De vikingen in het veldhospitaal kan men niet inzetten.

Elke burcht kent 3 belegeringsvelden. Op elk veld is plaats voor 1 viking.

Op zijn eigen burcht mag de speler een vrij aantal vikingen plaatsen.



Op elke materiaalopslagplaats (A-G) kan een onbeperkt aantal vikingen staan.

Opmerking: Het is enkel toegestaan om in het spel gebruikte burchten (van medespelers) aan te vallen.

3. Vikingen op het spelbord plaatsen

Nadat alle spelers hun vikingen op het planbord hebben ingezet, verwijderen zij gelijktijdig de zichtschermen. De spelers verplaatsen hun vikingen van hun planbord naar de overeenkomstige velden op het spelbord.

Tip: Het heeft natuurlijk geen zin om vikingen op materiaalopslagplaatsen (A-G) of belegeringsvelden zonder bouwstenen te plaatsen.

4. Gevechten en belegering

4.1 Bepalen waar gevochten wordt (of niet)

Op velden waar vikingen van meerdere spelers staan kan het komen tot een gevecht.

Velden zonder gevecht

Liggen op een opslagplaats voldoende bouwstenen voor alle aanwezige vikingen, dan komt het niet tot een gevecht.

Alle op dit veld aanwezige vikingen krijgen een bouwsteen. Plaats voor het overzicht elke viking op een bouwsteen.

Staan er **enkel vikingen van één speler** op een veld, dan komt het ook niet tot een gevecht. Zelfs niet wanneer er te weinig bouwstenen liggen.

Velden waar gevochten wordt

Op **alle opslagplaatsen met minder bouwstenen** dan vikingen van **verschillende spelers** wordt gestreden om de bouwstenen.

Staan er op een belegeringsveld van een burcht meerdere vikingen, dan volgt een gevecht om te bepalen wie mag aanvallen.

Voorbeeld van een veld zonder gevecht:

Op veld "C" liggen voldoende bouwstenen.

Op veld "D" staan enkel vikingen van één speler.



Opmerking: Staat één speler met meer vikingen op een opslagplaats dan er stenen liggen, dan gaan enkele vikingen met lege handen naar huis.

Opmerking: Veroverd bouw materiaal gaat aan het einde van deze fase samen met de viking naar de burcht. Met deze stenen bouwen de spelers (verder) aan hun burcht.

Op deze velden zal worden gestreden.



Belegeringsvelden

Staat op een belegeringsveld 1 viking (evt. pas na een gevecht) dan volgt een aanval op de burcht.

Gevechten worden een voor een afgewerkt. De startspeler bepaalt op welk veld (belegeringsveld of opslagplaats) zijn vikings gaan strijden. Nadat het gevecht is afgelopen, bepaalt de volgende speler het volgende gevecht. Dit gaat door tot alle gevechten zijn afgehandeld.

4.2 Afhandeling van een gevecht of belegering

Een speler bepaalt op welke veld zijn vikings gaan strijden en kiest zijn tegenstander.

Een gevecht speelt zich altijd af tussen twee vikings.

Beide rivalen kiezen uit hun handkaarten één strijdkaart, leggen deze gedekt voor zich neer en draaien deze gelijktijdig om. De speler met de hoogste kaart wint. Het verschil in waarde tussen de kaarten is de **gevechtsschade**.

De verliezer plaatst zijn viking in het veldhospitaal.

Bij een gelijkstand gaan beide vikings naar het veldhospitaal. De gevechtsschade bepaalt op welke veld de viking wordt geplaatst:

Gevechtsschade:	Plaats viking op:
3 of meer	veld "3•4•5"
1 of 2	veld "1•2"
gelijkstand	veld "0"

Beide spelers ruilen de gespeelde strijdkaarten met elkaar en leggen deze op het aflegveld naast hun burcht. Zij spelen verder met 1 kaart minder op hand.

Als een speler geen kaarten meer op hand heeft, neemt hij alle kaarten van zijn aflegveld op hand en speelt weer verder met 4 kaarten.

4.3 Speciale regels bij een belegering

Bij een **belegering** is altijd sprake van een **aanvaller** en een **verdediger**. De verdediger mag nooit het gevecht initiëren. De aanvaller hoeft slechts eenmaal aan te vallen, zelfs wanneer de verdediging uit meerdere vikings bestaat. Een belegering wordt op dezelfde wijze afgehandeld als een gevecht. Verliest de verdediger, dan gelden de volgende regels:

- **de verdediger gaat naar het veldhospitaal**
De viking komt op dezelfde plaats te staan als na een gevecht. Na aankomst schuift hij echter direct één plaats verder in richting van de pijl.
- **geen verdediger in de burcht**
De eigenaar van de burcht moet toch een kaart uitspeelen. Deze kaart is nu echter slechts "0" waard. Ruil daarna zoals gebruikelijk de kaarten.

Opmerking: Door een gelijkstand kan het voorkomen, dat er geen viking op een belegeringsveld overblijft. Die aanval vervalt dan.

Vanuit het "katapult"-belegeringsveld wordt de burcht aangevallen....



...geel en blauw moeten op het "boot"-veld nog uitvechten wie er mag aanvallen.

Samenvatting gevecht/belegering:

minder bouwstenen dan vikings (van verschillende spelers)	gevecht
meerdere vikings op een belegeringsveld	gevecht
1 viking op een belegeringsveld	belegering



Blauw strijdt tegen rood. Blauw speelt een "3" en rood een "5".



De gevechtsschade is "2". De verliezer (blauw) moet zijn viking naar veld "1•2" van het veldhospitaal plaatsen.



Inzetten van amuletten

Voor **aanvang van een gevecht** mogen beide spelers, te beginnen met de aanvaller, handkaarten ruilen. In dat geval ruilt de speler **al zijn handkaarten** tegen evenveel kaarten van de stapel. Dit kost **1 amulet per kaart**. Gebruikte amuletten worden afgelegd.

Zolang een speler voldoende amuletten heeft, kan hij deze actie meerdere keren achter elkaar herhalen.

De spelers krijgen hun amuletten niet terug.

Elk ongebruikt amulet levert spelers een overwinningpunt op aan het einde van het spel.

• de aanvaller wint en kiest zijn buit

De aanvaller verwijderd na een geslaagde aanval stenen uit de burcht. Het maakt niet uit of er nog verdedigers in de burcht staan.

Hierbij geldt:

- enkel van de twee bouwplaatsen die grenzen aan het belegeringsveld kan men stenen verwijderen
- de totale waarde van de verwijderde stenen mag nooit hoger zijn dan de gevechtsschade
- stenen worden van boven naar onder verwijderd
- de aanvaller mag als buit één van de verwijderde stenen kiezen. Hij plaatst daarop zijn viking.
- de overige verwijderde bouwstenen gaan terug naar de voorraad.

Na elk gevecht of belegering controleren de spelers of alle velden vrij zijn van gevechten of dat er nog verder gevochten moet worden.

Let op: Een burcht achter laten zonder verdediging is een groot risico. Bij een aanval is de kans namelijk groot, dat je veel stenen verliest.

Opmerking: Is er geen verdediger, dan gaat er natuurlijk ook niemand naar het veldhospitaal.



Voorbeeld: Blauw wint van rood. De gevechtsschade is 2 ($5-3=2$). Blauw mag nu stenen met een totale waarde van 2 punten verwijderen uit de burcht van rood. Daarvan mag hij er één uitkiezen als buit en meenemen naar zijn eigen burcht.

Blauw kan kiezen voor twee groene stenen (2x1 punt) of de bruine steen (2 punten). Hij kiest voor het laatste, omdat hij nu de bruine steen mee kan nemen naar zijn eigen burcht.

Rood plaatst zijn viking (de verdediger) in het veldhospitaal op veld "1-2" en schuift deze direct één veld verder.



■ 5. Buit verzamelen en burcht uitbreiden

De spelers plaatsen hun vikings, welke niet in het veldhospitaal staan, met de buit op de eigen burcht. De veroverde bouwstenen worden toegevoegd aan de eigen burcht.

Hierbij gelden de volgende regels:

- plaats de stenen op lege bouwplaatsen of op reeds aanwezige stenen;
- er kunnen maximaal 3 stenen op elkaar worden gestapeld;
- eenmaal geplaatste stenen kan men niet meer verplaatsen



Op velden met een geel kader kan men nog stenen plaatsen. Op het veld met het rode kader niet. Daar liggen reeds 3 stenen.

■ 6. Einde van een ronde

De vikings in het veldhospitaal gaan een veld verder in de richting van de pijl. Vikingen die hierdoor het veldhospitaal verlaten gaan naar de burcht van de speler.

Bruine en groene stenen op de opslagplaatsen, die niet zijn meegenomen, gaan terug naar de voorraad. **Blanke en grijze stenen blijven liggen.**

De stapel materiaalkaarten wordt doorgegeven naar de speler links. Dit is de nieuwe startspeler.

De vikings op het laatste veld van het veldhospitaal worden aan het einde van de ronde ontslagen en gaan terug naar de burcht van de betreffende speler.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen na de fase waarin een of meer spelers de bouw van hun burcht met 18 bouwstenen voltooien of aan het einde van de 10^e ronde.

Waardering

De spelers krijgen punten voor:

- stenen in hun burcht:
 - elke groene steen (gras) 1 punt
 - elke bruine steen (hout) 2 punten
 - elke blanke steen (klei) 3 punten
 - elke grijze steen (steen) 4 punten
- Heeft een speler **meer dan 18 bouwstenen**, dan tellen deze **ook** mee voor zijn eindscore.
- een voltooide burcht (18 bouwstenen) 5 punten
- elk ongebruikt amulet 1 punt

Elke speler telt zijn punten op. De speler met de meeste punten wint het spel.



Voorbeeld: Rood krijgt

voor zijn ongebruikte amuletten	3 punten
voor zijn bouwstenen: groen (9x1 pnt)	9 punten
bruin (6x2 pnt)	12 punten
blank (2x3 pnt)	6 punten
grijs (1x4 pnt)	4 punten
voor zijn voltooide burcht	5 punten
Totaal	39 punten

Kort speloverzicht

Vorbereiding

Elke speler ontvangt in de kleur van zijn keuze een planbord met zichtschermbord, 5 amuletten, 1 burchtschild en vikingen:

- met 3 spelers – 8 vikingen
- met 4 of 5 spelers – 6 vikingen
- met 6 spelers – 5 vikingen

1. Materiaal verdelen op het spelbord

De startspeler draait de bovenste materiaalkaart. De bouwstenen worden zoals afgebeeld over de velden A t/m G verdeeld.

2. Inzetten van de vikingen

Spelers zetten hun vikingen achter het zichtschermbord op hun planbord:

- max. 1 viking op een belegeringsveld,
- onbeperkt aantal vikingen op veld A-G
- onbeperkt aantal vikingen op de eigen burcht

3. Vikingen op het spelbord plaatsen.

De vikingen gaan van het planbord naar de overeenkomstige velden op het spelbord.

4. Vechten en aanvallen

De speler die aan de beurt is kiest één gevecht uit waar hij bij betrokken is en handelt dit af. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Gevecht:

- elke opslagplaats met minder bouwstenen dan vikingen (van meerdere spelers)
- elk belegeringsveld met meer dan 1 viking

Belegering:

- elk belegeringsveld met slechts 1 viking

Opmerking: er vindt maximaal 1 belegering per veld plaats ongeacht het aantal verdedigers. Ook wanneer er geen verdedigers in de burcht staan worden er kaarten geruild.

5. Buit verzamelen en burcht uitbreiden

Alle vikingen, met uitzondering van die in het veldhospitaal, gaan terug naar de burcht van de speler. Veroverde stenen worden aan de burcht toegevoegd. Is een burcht voltooid, dan is spel afgelopen. Ga anders verder met 6.

6. Einde van een ronde

Alle vikingen in het veldhospitaal gaan 1 veld verder in de richting van de pijl. Vikingen, die hierdoor het veldhospitaal verlaten gaan naar de burcht van de speler.

Overgebleven bruine en groene stenen op het spelbord gaan terug naar de voorraad. Grijze en blanke stenen blijven liggen.

De stapel materiaalkaarten wordt doorgegeven naar de speler links. Dit is de nieuwe startspeler.