

Uwe Rosenberg

Hostina^{pro} ÓDINA

Pravidla hry



„Hostina pro Ódina“ je sága v podobě deskové hry. Budete znovu prožívat kulturní úspěchy, obchodní expedice a drancování s kmeny, které dnes označujeme jako „Vikingy“ – slovem, které mělo na konci prvního tisíciletí poněkud odlišný význam.

Když severané vyrazili na drancování, říkali, že jdou „na viking“. Jejich skandinávští předkové ovšem byli víc než pouhými piráty. Byli to objevitelé a zakladatelé států. Říká se, že prvním Evropanem v Americe byl Leif Eriksson, dlouho před Kolumbem.

V zemi, kterou dnes známe jako Normandii, se těmto vetřelcům neříkalo Vikingové, ale „Normané“. Jedním z nich byl slavný Vilém Dobyvatel, který v roce 1066 napadl Anglii. Podařilo se mu to, v čem před pouhými několika lety neuspěl norský král: dobýt anglický trůn.

Důvod, proč se severané v té době stali tak dobrými mořeplavci, spočíval v jejich neradostné zemědělské situaci. Nedostatek úrody působil velké potíže.

V této hře budete vyrážet na loupeživé výpravy a objevovat nová území. Zažijete také jejich každodenní aktivity: budete shromažďovat zboží, abyste finančně zajistili své postavení ve společnosti.

Na konci bude vítězem hry prohlášen hráč, jehož majetek bude mít největší hodnotu.

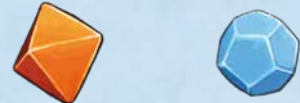
HERNÍ MATERIÁL

Pořadače na zboží



2 pořadače k uložení dílků zboží

Kostky



1 oranžová osmistěnná kostka
1 modrá dvanáctistěnná kostka

Hrací desky



4 domovské desky (jedna pro každého hráče)



1 malá zásobová deska na loď



4 oboustranné desky objevů



1 oválná zásobová deska na speciální dílky



1 velká deska akcí s akčními poli
rub: hra 1–2 hráčů, líc: hra 3–4 hráčů

Destičky



15 speciálních dílků

Minirozšíření #1 Ostrovy



1 deska objevů Lofoty / Orkneje

Minirozšíření #2 Sklizeň



1 deska objevů Mull / Caithness



12× bobule/vejce
9× jantar / zlatá ozdoba
10 žetonů surovin
1 speciální dílek
4 ukazatele sklizeň
4 ukazatele „žádná sklizeň“

Destičky



2 díly k rozšíření desky akcí



1 velký přehled kola



Destičky budov: 3 destičky budovy „kúlna“, 3 destičky budovy „kamenný dům“, 5 destiček budovy „dlouhý dům“



8 horských pásů

32 destiček lodí, z toho:



10× velrybářský člun
12× knarr
10× langskip

Peníze

125 stříbrných mincí, z toho:



80× „1 stříbrný“
22× „2 stříbrné“
18× „4 stříbrné“
5× „10 stříbrných“

Dřevěné komponenty zboží



32× dřevo, 24× kámen, 40× ruda

190 karet povolání rozdělených do tří balíčků A, B, C



45 světle hnědých karet počátečních povolání
145 tmavě hnědých karet povolání

47 červených karet zbraní



12× luk a šíp, 12× past, 12× oštěp, 11× meč

Zboží

346 dílků zboží, z toho:

Jídlo

přední strana: rostlinný produkt
zadní strana: živočišný produkt



25× hrách / medovina



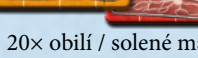
20× len / sušená ryba



20× fazole / mléko



20× obilí / solené maso



17× zelí / zvěřina



15× ovoce / velrybí maso



15× ovce / břeží ovce



15× kráva / břeží kráva

Zvířata

přední strana: dobytek
zadní strana: březí samice

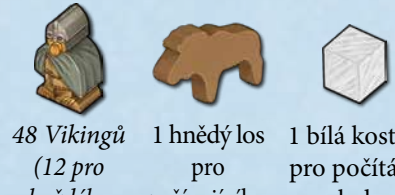


18× ovce / břeží ovce



15× kráva / břeží kráva

Ostatní dřevěné komponenty



48 Vikingů (12 pro každého hráče)
1 hnědý los pro začínající hráče
1 bílá kostka pro počítání kol

Vybavení

přední strana: řemeslnický výrobek
zadní strana: luxusní zboží



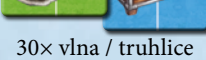
43× olej / runový kámen



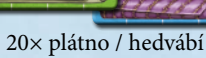
30× useň / stříbrný příbor



30× vlna / truhlice



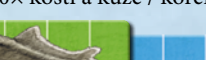
20× plátno / hedvábí



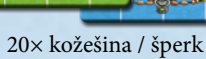
20× kosti a kůže / koření



20× kožešina / šperk



15× roucho / pokladnice



18× oděv / stříbrný poklad



7× žeton trestu

Ruby jednotlivých žetonů trestu se liší: 5 dřev, 5 kamenů, 3 rudy, 3 luky a šípy, 3 pasti, 3 oštěpy a 3 meče.

12 plastových sáčků, 1 příloha, 1 almanach a 1 pravidla hry.

Před první hrou

Zboží

Tato hra obsahuje velký počet dílků zboží. Abychom vás ušetřili námahy při jejich třídění do hromady plastových sáčků, připravili jsme dva pořadače, v nichž si můžete dílky zboží lépe uložit a zorganizovat.



V každé řadě je uloženo zboží stejné barvy a v každém sloupci zboží stejného tvaru. Všimněte si, že oranžové a červené zboží stejného tvaru jsou na opačných stranách téhož dílku, stejně jako zelené a modré zboží. Tato zboží (kromě ovcí a krav) rozdělte na dvě hromádky a každou hromádku uložte do příslušné přihrádky.

Například na druhé straně každého dílku „fazole“ je „mléko“.



Hra obsahuje více dílků, než budete obvykle potřebovat, dokonce více, než se vám vejde do pořadačů na zboží. Přebytkové dílky si uložte do přiložených sáčků.

V následující tabulce je zobrazeno, jak byste si měli zorganizovat zboží v krabicích. V pořadačích se střídají malé a velké přihrádky. V prvním pořadači jsou malé přihrádky určeny pro zboží o velikosti hrachu a fazolí, zatímco velké jsou pro zboží o velikosti lnu a obilí. V druhém pořadači jsou malé přihrádky určeny pro zboží o velikosti zelí a ovoce, zatímco velké jsou pro zboží o velikosti ovcí a krav.

runový kámen	stříbrný příbor	truhlice	hedvábí	koření	šperk	pokladnice	stříbrný poklad
olej	useň	vlna	plátno	kosti a kůže	kožešina	roucho	oděv
medovina	sušená ryba	mléko	solené maso	zvěřina	ovce	velrybí maso	kráva
hrách	len	fazole	obilí	zelí		ovoce	

Hrách a medovina jsou na opačných stranách téhož dílku, stejně jako olej a runový kámen. Ovce a krávy jsou na obou stranách svých dílků.

Příprava hry

Akcční deska a pořadače na zboží



Umístěte velkou desku akcí doprostřed stolu. Otočte jí na stranu odpovídající počtu hráčů (údaj v pravém dolním rohu). Ve hře 4 hráčů k ní přidejte dva rozšiřující díly, jak je uvedeno na obrázku. Otočte je náhodně zvolenou stranou nahoru. (Ve hře 1 až 3 hráčů tyto díly nebudete potřebovat.)

Otevřete pořadače na zboží a položte je na stůl vedle sebe tak, aby na ně všichni hráči snadno dosáhli.



Pořadače na zboží

Zásobové desky na speciální dílky a lodě

Umístěte zásobové desky na speciální dílky a na lodě vedle pořadačů na zboží. Kromě standardního modrého zboží v horní řadě krabic hra obsahuje speciální dílky. Na rozdíl od standardního zboží, jehož zásoba má být neomezená, je každý speciální dílek ve hře právě jednou. Tyto dílky se považují za modré a platí pro ně stejná pravidla jako pro modré dílky zboží. (Speciální dílky mají na obou stranách stejnou barvu.)

Umístěte speciální dílky na oválnou zásobovou desku. Druhá zásobová deska je na lodě tří druhů. Roztřídte lodě podle druhů a umístěte je na ni lícem nahoru ve třech hromádkách.



1 oválná zásobová deska na speciální dílky



1 malá zásobová deska na lodě

Karty povolání a zbraní



V žádném případě nebudete potřebovat všechny karty v každé hře. Připravte jen část z nich, a bude-li třeba, doplňte další karty později.

V pravém dolním rohu každé karty povolání se nachází písmeno „A“, „B“ nebo „C“, které označuje balíček, do něhož karta patří. Začátečnickům doporučujeme používat pouze karty z balíčku A, zkušenější hráči mohou používat karty z balíčku B nebo C anebo jednoduše všechny balíčky zamíchat dohromady.

Obrázek v levém horním rohu desky akcí znázorňuje, co dostanete na začátku hry: Každý hráč si vezme do ruky 1 počáteční kartu z balíčku světle hnědých karet povolání. (Zbývající světle hnědé karty pak vyřadte ze hry.) Každý hráč si vezme po 1 kartě zbraní „luk a šípy“, „past“ a „oštep“, stejně jako 1 dílek zboží „medovina“.

Balíček zbývajících karet zbraní zamíchejte a umístěte lícem dolů na stůl. Poté zamíchejte balíček karet povolání s tmavě hnědým rubem a také jej položte lícem dolů na stůl.

Toto jsou vaše počáteční karty spolu s 1 medovinou. Všechny dílky a karty mějte stále vyložené před sebou lícem nahoru, aby je viděli všichni hráči.

Vaše počáteční karta povolání naznačuje, jakou cestou se možná budete chtít vydat v průběhu hry.



Vaše osobní deska a Vikingové

Každý hráč si vezme domovskou desku.

Domovské desky jsou oboustranné. Jedna strana slouží pro hru, která trvá 7 kol (dlouhá hra), druhá pro hru trvající 6 kol (krátká hra). Rozhodněte se, kolik kol chcete hrát, a položte desku příslušnou stranou nahoru.

Každý hráč si zvolí barvu a vezme si 12 Vikingů této barvy.

Umístěte jednoho Vikinga na každé políčko s číslem na stupnici „hodovního stolu“ (vpravo nahoře) své domovské desky a ostatní na pole Thingu (místo, kde se Vikingové scházejí). Vikingové umístění na pole Thingu jsou vaši počáteční. (V krátké hře tedy začínáte hru s jedním Vikingem navíc.)

Napravo od pole Thingu se nachází zátoka s kotvišti pro lodě. Nalevo od pole Thingu se nachází hlavní skladovací plocha pro vaše cenné zboží.

Hlavní verze hry je dlouhá hra. Krátkou hru doporučujeme všem hráčům, kteří se napřed chtějí seznámit s herními mechanikami. Na druhou stranu pro ostřílené hráče, kteří znají každý kousek hry jako své boty, může kratší verze hry představovat větší výzvu.



Horské pásy, stavební materiály a stříbro

Zamíchejte osm horských pásů a otočte dva z nich (ve hře 4 hráčů 3) lícem nahoru. Ze zbylých horských pásů vytvořte dobírací sloupeček lícem dolů. Na políčka na horských pásých otočených lícem nahoru položte zobrazená zboží.

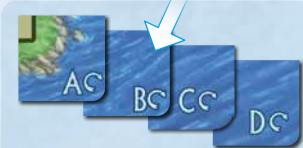
Zbývající dřevo, kámen, rudu a stříbrné rozřídte podle druhů a umístěte je poblíž.



Horské pásy na začátku hry pro nejvýše 3 hráče

Desky objevů

Vyložte čtyři desky objevů nahoru stranami se Shetlandy, Faerskými ostrovy, Islandem a Grónskem vedle sebe v uvedeném pořadí.



Přední strany desek poznáte podle písmen „A“ až „D“ v jejich pravých dolních rozích.

Destičky budov

Umístěte destičky budov „kůlna“, „kamenný dům“ a „dlouhý dům“ na stůl, rozříděné do samostatných sloupečků.



Přehled kola

Položte desku přehledu kol na stůl a umístěte bílou kostku pro počítání kol na políčko 1.



VŠEOBECNÝ PŘEHLED

Jak hrát hru

Základní princip hry je jednoduchý. V každém kole umístíte své Vikingy na některé pole na akční desce a okamžitě vykonáte zvolenou akci.



Protože každé akční pole může být obsazeno pouze jednou za kolo, můžete někomu rychle zkržít cestu.



Co budete chtít získat

Vášim úkolem bude zakrýt políčka na skladovací ploše na své domovské desce zelenými a modrými dílky zboží. Zbudou-li vám mezery, můžete je zaplnit rudou a stříbrnými (jak je zobrazeno vpravo).

Abyste však v první řadě nějaké zboží vůbec měli, budete je muset získat nájezdy (po způsobu Vikingů) nebo výměnou za vypěstované zemědělské produkty.

Tato informační tabulka zobrazuje, jak umisťovat zboží na skladovací plochu na vaší domovské desce. Zelená a modrá barva znázorňují příslušné zboží.



Kdykoli můžete přesunovat dílky zboží, kostičky rudy a stříbrné mince ze své zásoby na domovskou desku. Z ní si je však už nemůžete vzít zpět.

Ruda
Stříbrná mince



Zvláštní roli v tom všem sehrávají zámořské obchody. Umožňují vám jedinou akcí vyměnit libovolný počet různých zelených dílků zboží (které představují řemeslnické výrobky) za modré luxusní zboží. (Jak vám přeměna zeleného zboží na modré může prospět, je vysvětleno v kapitole „Kdykoli proveditelné akce“ na straně 12.)

Příjem

Velká čísla na skladovací ploše na vaší domovské desce představují hodnoty příjmu. **Nejnižší viditelná hodnota příjmu** stanovuje váš příjem v aktuálním kole (podrobněji je to popsáno na straně 9).



Domovská deska na předchozí straně by generovala příjem 2 stříbrné.

Bonus

Na některých políčkách vaší domovské desky jsou uvedeny symboly zboží.

Na vaší domovské desce je 5 políček se zbožím.



Toto zboží obdržíte v každém kole jako bonus, jestliže zakryjete všechna políčka kolem nich.

• Dříve či později si možná budete přát zakrýt i políčka se zbožím, abyste si zvýšili příjem. (Pokud tak učiníte, přijmete o bonus.)

V prvním příkladu bylo zakryto políčko s medovinou. V tomto příkladu je zcela obklopeno. Zde byste tedy v každém kole dostali jako bonus 1 medovinu.



• V průběhu hry budete moci objevovat nová území a přidávat si je ke své domovské desce. K tomu budete potřebovat loď.

Například k objevu Islandu budete potřebovat knarr nebo langskip.



Za co obdržíte body



Na konci hry si sečtete bodové hodnoty svých lodí, budov, desek objevů a zboží. Body jsou označeny symbolem štítu.

Hodnota vašich velkých lodí se může zvýšit, využijete-li je k přesídlení. (Když se tak stane, jednoduše je otočte na druhou stranu.)

Po každém přesídlení budete mít k dispozici o jednu loď méně (zde langskip).



Vaše domovská deska a desky objevů obsahují políčka, která musíte zakrýt dílky zboží, jinak za ně získáte záporné body.

„Kožešina“ může přinést 8 bodů, jestliže s ní zakryjete osm políček se zápornými body.



Také kůlny, kamenné domy a dlouhé domy mají políčka se zápornými body, která byste měli zakrýt dílky zboží.

• Kůlny vyžadují dřevo a kámen.



• Kamenné a dlouhé domy jsou zvláštní v tom, že na ně můžete umisťovat oranžové a červené dílky zboží, stejně jako zelené a modré zboží a stříbrné mince, ale ne rudu.



Všimněte si dvou podpůrných pilířů uprostřed dlouhého domu: ty nemůžete zakrýt.

Tato informační tabulka zobrazuje, jak umisťovat zboží na skladovací plochy vašich domů (podrobněji to bude popsáno na straně 12).

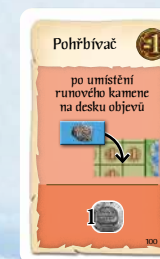


Další body získáte za ovce a krávy, které se v každém druhém kole množí, a za karty povolání, které jste zahráli.



Na rubech dílků zvířat jsou zobrazeny březí samice. Ty přinášejí o 1 bod víc.

Povolání mohou vynést i záporné body. V tomto příkladu Pohřbivač vynese -1 bod.



Průběh hry

Náhodně vyberte hráče, který dostane hnědého losa pro začínajícího hráče.

Dlouhá hra trvá 7 kol (krátká hra 6 kol).

Každé kolo se skládá z následujících 12 fází, které se hrají postupně jedna za druhou v uvedeném pořadí.

Nejprve vysvětlíme pravidla pro hru 2 až 4 hráčů. Pravidla pro sólovou hru najdete na straně 23.

Fáze 1: Nový Viking

Vezměte Vikinga, který je na hodovním stole na vaší domovské desce nejvíce vlevo, a umístěte jej spolu s ostatními vašimi Vikingy na pole Thingu. (Vyprázdněné políčko stanovuje číslo probíhajícího kola.)

V každém kole včetně prvního obdržíte nového Vikinga.



Fáze 2: Sklizeň

Pod číslem nového kola se nachází poznámka, která stanovuje, co dostanete během sklizně.

Čísla na dílcích znamenají:

1	Obdržíte jedno od každého zboží s číslem 1: hrách, fazole a len.
1-2	Obdržíte jedno od každého zboží s číslem 1 a 2: hrách, fazole, len a obilí.
1-3	Obdržíte jedno od každého zboží s číslem 1, 2 a 3: hrách, fazole, len, obilí a zelí.
1-4	Obdržíte jedno od každého zboží s číslem 1, 2, 3 a 4: hrách, fazole, len, obilí, zelí a ovoce.
-	„Žádná sklizeň“ znamená, že ve fázi sklizně v tomto kole žádné zboží neobdržíte.

Ve dlouhé hře:



- Během sklizně můžete obdržet pouze oranžové zboží.
- Vezměte si získané zboží ze společné zásoby a umístěte je do své osobní zásoby.

Fáze 3: Otočení desek objevů a umístění stříbrných mincí

Ve fázi akcí (fáze 5) budete moci použít své lodě k získání dalších skladovacích ploch na deskách objevů. Některé desky objevů jsou dostupné od začátku, jiné budou dostupné až později. Proto bude každá deska objevu, kterou nezíská žádný hráč, v určitý okamžik otočena rubem nahoru. Symbol pod poznámkou sklizně na domovské desce stanovuje, kdy otočit kterou desku.

Zvýšení hodnoty nesebrané desky objevu

V každém kole, v němž máte otočit desku objevu (v krátké hře ve 2.–5. kole, v dlouhé ve 3.–6. kole), umístěte na každou desku objevu, která se nyní neotáčí a nikdo si ji ještě nevzal, 2 stříbrné. Na desky objevů, které si hráči již vzali, se stříbrné neumisťují.

- Když otočíte desku objevu, na níž leží stříbrné, vraťte tyto stříbrné do společné zásoby.
- Na ostatní desky objevů umísťujte stříbrné i tehdy, když si desku objevu, která by v tomto kole byla otočena, již vzal nějaký hráč.
- V prvním a posledním kole se fáze 3 nekoná. V těchto kolech se desky objevů neotáčejí a neumisťují se na ně žádné stříbrné.

Příklad: Ve 3. kole se na Faerské ostrovy umístí 2 stříbrné. Ve 4. kole se Faerské ostrovy otočí na Baffinův ostrov a 2 stříbrné, které na nich ležely, se vrátí do společné zásoby.



AC	Ve 3. kole (v krátké hře ve 2. kole) otočte Shetlandy, abyste uvedli do hry Medvědí ostrov.
BC	Ve 4. kole (v krátké hře ve 3. kole) otočte Faerské ostrovy, abyste uvedli do hry Baffinův ostrov.
CC	V 5. kole (v krátké hře ve 4. kole) otočte Island, abyste uvedli do hry Labrador.
DC	V 6. kole (v krátké hře ve 5. kole) otočte Grónsko, abyste uvedli do hry Newfoundland.

Když hru někomu vysvětlujete, je dobrý nápad napřed vyložit cíl hry a krátce poté fáze jednoho kola. Můžete ukázat, že hra trvá 6 nebo 7 kol, tím, že hráčům ukážete sedm Vikingů na hodovním stole. Až se na ně zaměří, můžete snadno vysvětlit první tři fáze pomocí informací, které jsou uvedeny pod nimi.



Fáze 4: Dobrání nové zbraně

Každý hráč si dobere novou kartu zbraně z vrchu balíčku a umístí ji lícem nahoru do své zásoby.

Takto můžete získat i meč, jediný druh zbraně, který nemáte od začátku hry.



Fáze 5: Akce

Od začínajícího hráče po směru hodinových ručiček každý hráč vezme jednoho nebo více Vikingů ze svého pole Thingu a umístí je na **přesně jedno neobsazené akční pole** na desce akcí. Pokračujte v tom tak dlouho, až všichni hráči pasují nebo umístí všechny své dostupné Vikingy.

- Můžete pasovat i tehdy, když vám na poli Thingu stále zbývají Vikingové. Jakmile však pasujete, už v tomto kole nemůžete umísťovat žádné další Vikingy. (Pokud vám už žádní nezůstávají, musíte pasovat.)

Důležité: Každé akční pole smí být obsazeno **jednou za kolo**.

Další důležité pravidlo: Každé akční pole v 1. sloupci vyžaduje k aktivaci **jednoho Vikinga**. Každé akční pole ve 2./3./4. sloupci vyžaduje po řadě 2/3/4 Vikingy.



Efekt každého akčního pole je vysvětlen v následující hlavní kapitole (začíná na straně 14). U většiny efektů poznáte z ilustrace, co dělají.

- Akční pole musíte využít **ihned** poté, co je obsadíte. Abyste mohli obsadit akční pole, musíte využít aspoň jeden z jeho efektů (zaplacení ceny samo o sobě se také považuje za efekt).

Fáze 6: Určení začínajícího hráče

Hráč, který umístil své Vikingy ve fázi akcí **jako poslední**, si vezme losa pro začínajícího hráče a v příští fázi akcí bude začínajícím hráčem.



Fáze 7: Příjem

Tato hra rozlišuje mezi pojmy příjem a bonus. Příjem se bere ve stříbrných (v této fázi), bonus se bere ve zboží (fáze 10).



V tomto příkladu je nejnižší nezakrytá hodnota „5“, takže obdržíte příjem v hodnotě 5 stříbrných.

V průběhu hry budete na svou domovskou desku umísťovat zelené a modré dílky zboží, kostičky rudy a stříbrné mince. Nejnižší nezakrytá hodnota na „**příjmové diagonále**“ stanovuje počet stříbrných, které obdržíte v této fázi.

- Důležité:** Musíte zakrývat hodnoty příjmu ve vzestupném diagonálním pořadí. To je podrobněji vysvětleno na straně 12 (kdykoli proveditelné akce).

- Získáte-li desku objevu, můžete z ní získat další příjem. S příjmem z desky objevu se zachází stejně jako s příjmem z vaší domovské desky (viz také přílohu, na straně 15).

Když hru vysvětlujete, je nyní vhodná doba podrobně vysvětlit umístování zeleného a modrého zboží na vaši domovskou desku. Příjem je situace, v níž na těchto pravidlech opravdu hodně záleží. Všeobecný přehled těchto pravidel jsme podali již dříve, na straně 6. Podrobnější vysvětlení bude následovat na straně 12. Nyní budeme pokračovat v průběhu kola.

Fáze 8: Rozmnožování zvířat

V pravém dolním rohu vaší domovské desky naleznete místo pro ukládání (chlěvy) vašich dílků zboží ovci a krav. Pověsimněte si, že na těchto dílcích je zobrazeno stejné zvíře na obou stranách – na jedné straně březí, na druhé ne.



V této fázi se vaše zvířata rozmnožují podle těchto pravidel:

- Máte-li alespoň 1 ovci stranou „březí ovce“ nahoru, otočte všechny březí ovce na opačnou stranu a vezměte si 1 dílek „ovce“ za každou právě otočenou březí ovci (a umístěte jej do chléva „nebřezí“ stranou nahoru).



- Máte-li alespoň 2 ovce, ale žádnou březí ovci, otočte 1 z nich stranou „březí ovce“ nahoru.



Totéž proveďte s krávami.

Vaše ovce a krávy se tedy mohou množit v každém druhém kole.



Příklady rozmnožování zvířat:

- Máte tři ovce, jedna z nich je březí. Březí ovce vrhne mládě, zbylé dvě zůstanou nebřezí. Pak tedy budete mít čtyři ovce, žádná z nich nebude březí.
- Máte čtyři ovce, žádná není březí. Stále můžete otočit na březí stranu jenom jednu z nich.
- Máte dvě ovce, jedna z nich je březí. Během fáze akcí jste utratili ovci, která nebyla březí. Ve fázi rozmnožování v tomto kole vám tedy zbyla jediná březí ovce. Ta ovšem stále vrhne mládě, i když je to jediná ovce v chlévě. (C'est la vie.)

Fáze 9: Hostina

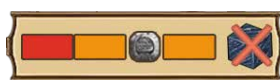
Tato fáze se zaměřuje na políčka na stupnici hodovního stolu, na nichž nejsou Vikingové.



V tomto příkladu: Na 3 políčkách jsou Vikingové, 9 je prázdných.

Umístěte na každé prázdné políčko na hodovním stole oranžové a červené dílky potravin ze své zásoby (nebo chléva) a/nebo stříbrné mince podle následujících pravidel:

- Oranžové dílky (rostlinné produkty) **nesmějí** být umístěny vedle sebe.



Tato pravidla jsou zobrazena i pod hodovním stolem.

- **Také** červené dílky (živočišné produkty) **nesmějí** být umístěny vedle sebe.
- Stříbrné mince **smějí** být umístěny vedle sebe. (Na hodovní stůl nelze umístit rudu.)

- Jeden dílek každého druhu může být umístěn vodorovně, aby na stole zabral více místa (jako solené maso v níže uvedeném příkladu). Všechny ostatní dílky stejného druhu musejí být umístěny svisle (pro čtvercové dílky toto pravidlo neplatí, jelikož u nich na poloze nezáleží).



Aby hostina byla výživná, měli byste servírovat solené maso jen jednou. Na druhou stranu mísy fazolí můžete servírovat bez postihu, kolikrát chcete.

Každý dílek, který umístíte na hodovní stůl, musí zakrývat alespoň jedno políčko v dolní řadě stolu a musí se vejít do vyhrazeného místa (nesmí přechýlávat). Nebudete-li pozorní, budete muset neefektivně umístit několik dílků svisle, abyste toto pravidlo dodrželi.

Autorova láska k mísám fazolí je všeobecně známa. Vikingové věnovali velkou pozornost tomu, co jedí. Příliš mnoho soleného masa není zdravé.



Trest Thingu

- Za každé políčko v dolní řadě hodovního stolu, na které jste nemohli nebo nechtěli nic umístit, si musíte vzít žeton trestu a umístit si jej do své osobní zásoby. Tyto žetony si musíte nechat po zbytek hry. (Nemělo by se to stávat příliš často, neboť hostina nastává poté, co si vezmete příjem. Ten by vám měl vždy poskytnout dost stříbrných na zakrytí všech políček.)



Na konci hry ztratíte 3 body za každý svůj žeton trestu.

Fáze 10: Bonus

Na některých políčkách na skladovací ploše na vaší domovské desce je zobrazen symbol zboží. Tato políčka se považují za již zakrytá, ale můžete je překrýt dílkem zboží, jeli třeba (podle pravidel pro umístování, viz „Kdykoli proveditelné akce“ na straně 12). Necháte-li políčko se zbožím nezakryté, ale zakryjete všech 8 políček okolo něj, obdržíte toto zboží v každém kole jako bonus.

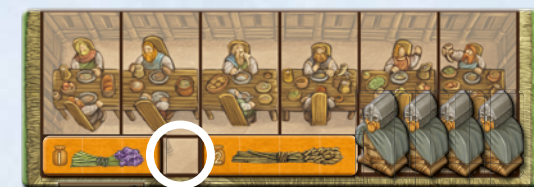


Zobrazené políčko s rudou se nachází na okraji skladovací plochy, takže abyste dostali rudu jako bonus, stačí vám zakrýt pět okolních políček.

Tip pro zkušené hráče: Umístíte-li dílky zboží na svou skladovací plochu před fází příjmu, obdržíte stříbrné, které můžete ihned použít, abyste získali také bonusy. (Například stříbrný, který umožnil získat rudu v předchozím příkladu, mohl být ten, který hráč získal ve fázi příjmu v tom samém kole.)



Na konci této fáze přesuňte všechno zboží ze svého hodovního stolu do společné zásoby.



Toto prázdné políčko znamená, že si musíte vzít žeton trestu.



Hráč, jehož domovská deska je zobrazena nalevo, by v každém kole obdržel 1 medovinu, 1 dřevo, 1 kámen a 1 rudu.

- Bonus obdržíte celý najednou.

Fáze 11: Změna a přidání nových horských pásů

Horské pásy poskytují stavební materiály, které můžete získat během fáze akcí (viz „Horské a obchodní akce“ na straně 15.)



Tady získáváte suroviny.

- V této fázi odstraňte z každého vyloženého horského pásu surovinu, která je nejvíce vlevo (tj. nejbliže ke šipce), a vraťte ji do společné zásoby (může to být dřevo, kámen, rudu nebo stříbrné).

Jsou-li všechna políčka prázdná, odstraňte a celý horský pás.

- Pak vyložte lícem nahoru nový horský pás a umístěte na něj zobrazená zboží. (Tímto způsobem může dojít k tomu, že je vyloženo více horských pásů než na začátku hry.)



Vlevo má být odstraněn horský pás nahoře. Vpravo byl právě přidán horský pás dole.

- V dlouhé hře 4 hráčů není dostatek horských pásů pro všech 7 kol. V 7. kole tedy horský pás nepřidáváte.

Fáze 12: Návrat Vikingů z desky akcí

Vraťte své Vikingy z desky akcí na své pole Thingu. (Pak pokračujte fází 1 dalšího kola.)



Kdykoli proveditelné akce

Hra obsahuje paletu akcí, které můžete provádět doslova **kdokoli** během hry (obvykle se provádějí během hlavní akce).

Umístění zboží na domovskou desku

Jak již bylo několikrát zmíněno, **kdokoli** můžete umisťovat na skladovací plochu své domovské desky zelené řemeslnické výrobky a modré luxusní zboží, stejně jako stříbrné mince a kostičky rudy, podle následujících pravidel:

Políčka s velkými čísly (0, 1, 2, 3...) tvoří „příjmovou diagonálu“ (viz „Příjem“ na straně 9). Políčko na příjmové diagonále můžete zakrýt jedině tehdy, když spolu s ním zakryjete (nebo již máte zakryta) všechna políčka:

- nalevo od tohoto políčka,
- pod tímto políčkem,
- stejně jako všechna políčka ve čtverci vlevo dole od tohoto políčka.

Políčka se symboly zboží se považují za již zakrytá.



V začátcích hry můžete zakrýt 3 čísla jediným dílkem (zde rouchem). (Naneštěstí jestliže to uděláte, zakryjete si také políčko s medovinou, čímž se připravíte o bonusovou medovinu.)



V příkladu můžete umístit dílek „kostí a kůže“ nebo „vlny“, abyste jím zakryli políčka příjmů 3 a 4 současně, jelikož poté, co tak učiníte, budou zakryta i všechna vyžadovaná políčka.

- Na skladovacích plochách jsou vyznačeny zvětšující se čtverce, aby vám tato pravidla připomněly.



- Zelené dílky **nesmějí** sousedit hranou s jinými **zelenými dílky** (sousedství rohem je povoleno). (To vám připomíná obrázek na domovské desce.)



- Modré dílky smějí sousedit s jinými modrými dílky, stejně jako stříbrné s jinými stříbrnými a kostičky rudy s jinými kostičkami rudy.

Hráči občas toto pravidlo neúmyslně poruší. Všimnete-li si této chyby příliš pozdě, podívejte se na způsob, jak si s tím poradit, na straně 23.



- Když umísťujete dílek zboží, nemůžete jej umístit na jiný již položený dílek (ani částečně). Můžete však zakrývat políčka se symboly zboží (viz Bonus na straně 7). Mějte na paměti, že políčka se zbožím se považují za již zakrytá.

- Každý dílek zboží, který umísťujete, musíte umístit do hranic skladovací plochy.



Na domovské desce jsou vpravo nahoře tři políčka navíc, abyste tam mohli ke konci hry pokládat větší dílky, jako třeba pokladnici.

Abyste se vyhnuli záporným bodům, máte výslovně dovoleno umísťovat dílky zboží na skladovací ploše, kamkoli chcete, pokud nezakrýváte políčka příjmu, která ještě nesmíte zakrýt (viz příklad níže).



- Speciální dílky se považují za modré a platí pro ně stejná pravidla jako pro modré dílky zboží.



Zde je příklad, jak zakrýt políčko v pravém horním rohu, aniž byste zakryli políčka příjmu, která zakrýt nesmíte.

AUTOŘI A ČESKÁ VERZE HRY

Hra „Hostina pro Ódina“ byla vydána v červnu 2016 a navržena v květnu 2013. Rozsáhlé testování začalo v srpnu 2014. Realizaci této těžké hry organizoval Frank Heeren. Za ilustrace a grafický design je zodpovědný Dennis Lohausen. Pravidla napsal Uwe Rosenberg, který také dohlížel na redakční proces hry. Karty povolání vysázel Christof Tisch, návod HansGeorg Schneider. Redakční tým by rád poděkoval Gernotu Köpckemu za historické doprovodné texty, které doplnil Uwe Rosenberg.

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Otmar „Otmom“ Onderek
Korektury: Marcel Ondrák
Grafická úprava: Michal Hubáček
www.tlamagames.com



Umístění zboží na desky objevů

Stejně jako na domovskou desku: **Kdykoli** můžete umístit zelené řemeslnické výrobky a modré luxusní zboží, stejně jako stříbrné mince a kostičky rudy na desky objevů podle stejných pravidel.

Všimněte si, že uprostřed desek objevů mohou být políčka, která nesmíte zakrýt zbožím, například políčko „5“ na Medvědí ostrově. Tato políčka mají výrazný zelený okraj.



Na deskách objevů je mnoho políček zboží obklopeno méně než 8 políčky, v důsledku čehož je snazší je obklopit a tím získat bonus.

K odemčení bonusového runového kamene a rudy na Medvědí ostrově vám stačí zakrýt šest políček.



Umístění zboží na desky domů

Na prázdná políčka svých domů můžete **kdokoli** umisťovat oranžové rostlinné produkty, červené živočišné produkty, zelené řemeslnické výrobky a modré luxusní zboží, stejně jako stříbrné mince.

Oranžové dílky nesmějí sousedit hranou s jinými oranžovými dílky a červené dílky nesmějí sousedit hranou s jinými červenými dílky (sousedství rohem je povoleno, jak je znázorněno na obrázku na destičkách budov).



Pro všechny kdokoli proveditelné akce platí:

Jakmile umísťujete dílek zboží na desku nebo dům, **už si jej nemůžete vzít zpět.**

Můžete si samozřejmě zkusit, jak dílek padne na desku, pokud si jej vezmete zpět, než budete pokračovat.

Nákup lodí

Kdykoli si můžete koupit loď po zaplacení její ceny ve stříbrných. Cena lodí se rovná její hodnotě (je také zobrazena na zásobové desce pro loď). Místo nákupu lodí si je můžete postavit ze dřeva pomocí akčního pole „Stavba loď“ (viz stranu 15).

- Velrybářské čluny jsou malé čluny.
- Knarry a langskipy se považují za „velké loď“.

Knarr stojí 5 stříbrných.



Každý velrybářský člun stojí 3 stříbrné, každý knarr 5 stříbrných a každý langskip 8 stříbrných.

Každou loď, kterou získáte, musíte umístit do své zátoky na kotviště odpovídající velikosti (**nesmíte umístit velrybářský člun na větší políčka**).



Přestože si dílky po umístění již nemůžete vzít zpět, doporučujeme, abyste jich před fázemi příjmu a bonusu umístili co nejméně. Zejména velké dílky patří na desky a ne do vaší zásoby.

Rozměňování stříbra

Kdykoli si můžete rozměnit své stříbrné mince. Dílky stříbra mají nominální hodnoty 1 stříbrný, 2 stříbrné, 4 stříbrné a 10 stříbrných.



Stříbrné mince jsou vytvořeny tak, abyste je mohli umísťovat na skladovací plochy a domy.



Zbrojení

Kdykoli (i těsně před akcí, ale ne během akce) můžete umisťovat kostičky rudy ze své zásoby na vyznačená políčka na svých velrybářských člunech a langskipích.

Rudu, kterou umísťujete na loď, si **nesmíte vzít zpět.**

Langskipy se používají k nájezdům a drancování (viz strany 17–18).



Velrybářské čluny se používají k lovu velryb (viz stranu 18). Je na nich zobrazena 1 předtištěná ruda a mají políčko pro 1 další rudu.



Povolání

Mnoho povolání poskytuje akce, které můžete provádět **kdykoli** (viz stranu 21).

Modrá barva pozadí na kartě povolání znamená kdykoli proveditelnou akci.

Zahození

Nemůžete jen tak zahodit zboží, lodě, desky nebo karty mimo provádění akce.

Akční pole

Akční deska obsahuje rozmanitá akční pole. (Podrobnosti o jejich používání naleznete v kapitole „Fáze 5: Akce“, viz na straně 9.)

Všeobecné pravidlo:

Některé akce vyžadují specifický druh lodě. Stejnou loď můžete použít k různým akcím během téhož kola vícekrát.

Příklad: Máte ve své zátoce 1 langskip, se kterým můžete:

- nejprve vyrazit na nájezd,
- pak objevit „Newfoundland“
- a nakonec ve stejném kole emigrovat.

Produkční pole

Na zelených polích na akční desce si vezmete přesně to, co je na nich zobrazeno, např. zde 1 sušenou rybu.

Konkrétně:



Zde si vezmete 1 mléko, máte-li 1 krávu, 2 mléka, máte-li 2 krávy, a 3 mléka, máte-li 3 nebo více krav.

Zde si vezmete 1 vlnu, máte-li 1 ovci, 2 vlny, máte-li 2 ovce, a 3 vlny, máte-li 3 nebo více ovcí.



Zde si vezmete 1 koření a 1 stříbrný. Navíc si vezmete 2 mléka, máte-li aspoň 1 krávu, a 1 vlnu, máte-li aspoň 1 ovci.



Na následujících stranách jsou vysvětleny všechny akce, zmíněné ve výše uvedeném příkladu. Většina akčních polí (například produkční pole) má poměrně jednoduchý efekt, takže je vysvětlíme jako první.



Na tomto poli si vezmete dřevo a rudu ze **společné zásoby**. Zde si vezmete pouze 1 rudu, ale také **tolik dřev, kolik hraje hráčů**: hrají-li 1/2/3/4 hráči, vezmete si 1/2/3/4 dřeva.



Všeobecné pravidlo:

Jestliže zboží stojí nějaké stříbrné, je jeho cena uvedena pod ikonou měšce vlevo na akčním poli. 1 kráva a 1 mléko stojí dohromady 3 stříbrné.



Tip: Většina nových hráčů přečnuje Týdenní trh. Vaši Vikingové jsou dobře zaopatření díky sklízním a obvykle nebudete potřebovat o mnoho potravin více, než sklídíte. Na druhou stranu hráči mají tendenci přehlížet dlouhodobý potenciál rozmnožování zvířat..



Výměnná pole

Tmavožlutá akční pole se týkají stavění domů, stavění lodí a řemesel. Na nich můžete něco (obvykle stavební materiály ze své zásoby) vyměnit za něco jiného, ale **pouze jednou**.

Konkrétně:

Na tomto akčním poli vlevo nahoře na hrací desce si můžete po zaplacení 2 dřev vzít kůlnu (k čemu slouží, viz stranu 13).



Zde si můžete postavit kamenný dům za 1 kámen a dlouhý dům za 2 kameny (k čemu slouží, viz stranu 13).



Všimněte si, že počet destiček domů a kůlen je omezený.

Zde si můžete postavit zobrazenou loď (pouze zobrazenou loď) za 1 nebo 2 dřeva:



Počet lodí není omezen. Jediné omezení je počet kotvišť ve vaší zátoce: můžete mít nejvýše 3 velrybářské čluny a nejvýše 4 velké lodě (knarry, langskipy).

Na tomto poli si můžete vybrat, co získáte za 2 kameny a 2 dřeva: buď si vezmete kamenný dům a langskip, nebo dlouhý dům a knarr.



Zde si můžete vyměnit oranžový dílek lnu za větší a cennější zelený dílek plátna.



Na tomto poli můžete zaplatit zelené dílky usně a plátna, abyste vyrobili oděv, ke kterému navíc dostanete 2 stříbrné.



V kovárně si můžete po zaplacení 1 rudy vzít dílek se symbolem kovářských kleští.



Symbol kovářských kleští je zobrazen na dílcích šperků a na některých speciálních dílcích.

Zde obdržíte 4 stříbrné. Navíc si můžete vyměnit zelený dílek vlny za dílek roucha a/nebo modrý dílek stříbrného příboru za dílek šperku.



Na těchto třech akčních polích si můžete vyměnit kámen a/nebo dřevo či rudu za modré dílky runového kamene a truhlice. Na prvních dvou polích navíc obdržíte 1 stříbrný.

Zahrání jedné karty povolání stojí 1 kámen nebo 1 rudu. Přitom také obdržíte 1 stříbrný (viz také „Povolání“ na straně 20).



Zde si můžete vyměnit velrybářský člun* za knarr (pokud chcete) a pak použít tento knarr nebo jinou velkou loď k přesídlení (více o přesídlení na straně 17).



*Jestliže na tomto velrybářském člunu byla ruda, přijmete o ni.

Horské a obchodní akce

Horské akce

Některá zlatohnědá akční pole vám umožňují vzít si stavební materiály a stříbrné z horských pásů.

Když si berete suroviny z horského pásu, berte si je vždy zleva doprava (tj. napřed si vezmete zboží nejbližší k šipce).

Dva stříbrné napravo se považují za jediný předmět. Poté, co si vezmete poslední 2 stříbrné, odstraňte tento horský pás ze hry.



Akce „Vzít si 2 stavební materiály“ vám umožňuje vzít si (nejvýše) 2 předměty z jednoho horského pásu, jaký si vyberete.



Můžete si zvolit horský pás, který obsahuje méně surovin, než kolik si jich můžete vzít (nesmíte si však brát suroviny z jiných pásů, abyste jich získali plný počet).

Akce „Vzít si 3 + 2 stavební materiály“ vám umožňuje vzít si (nejvýše) 3 předměty z jednoho horského pásu a (nejvýše) 2 předměty z jiného horského pásu. Nesmíte si vzít všech 5 surovin ze stejného pásu.



Například můžete si vzít z jednoho horského pásu 3 dřeva a z druhého rudu a stříbrné.

Akce „Vzít si 2 + 2 + 2 + 2 stavební materiály“ vám umožní vzít si (nejvýše) 2 předměty z každého ze (nejvýše) čtyř horských pásů. Zde si nemůžete vzít 4 nebo 6 předmětů z jednoho pásu.



Obchodní akce

Další zlatohnědá akční pole vám umožňují **vyměnit si zboží za hodnotnější**.

Akce „↑ 1 zboží“ vám umožní vyměnit si přesně 1 dílek zboží za dílek o úroveň cennější: buď oranžový za červený, nebo červený za zelený, nebo zelený za modrý. **Původní a nový dílek musí mít stejný tvar a rozměry.**

Například můžete využít akci „↑ 1 zboží“ k jednorázové výměně sušené ryby za useň.



Akce „↑ 2 zboží“ vám umožňuje vyměnit si až 2 dílky zboží za dílky o úroveň cennější. Oba dílky mohou být stejného druhu, ale **nesmíte** „vylepšit“ jediný dílek dvakrát (oranžový na zelený anebo červený na modrý).



Akce „↑↑ 2 zboží“ vám umožňuje „vylepšit“ 2 zboží dvakrát: můžete si vyměnit oranžové zboží za zelené nebo červené za modré. (Navíc si také vezmete 4 suroviny z jednoho horského pásu.)



Další akční pole na akční desce vám umožňují vyměnit si více než 2 zboží.

Jedno ze zde popsaných akčních polí vám také poskytuje 4 karty zbraní. To znamená, že si doberete 4 náhodné zbraně (a vyložíte si je lícem nahoru před sebe).



Než si pomocí akce „↑ zboží“ vyměníte zboží za cennější, zkontrolujte si, kolik a jaká zboží budete potřebovat pro fázi hostiny. Doporučujeme vám, abyste si tato zboží položili na hodovní stůl již v předstihu během fáze akcí.



Modrá, žlutá, červená a hnědá akční pole mají zvláštní význam. Modrá znamená zámořské obchody, žlutá přesídlení a červená lov, nájezdy a drancování. Hnědá je barva karet povolání.

Akční pole knarrů

Akční pole modré barvy vyžadují knarry a poskytují modré luxusní zboží, získané obchodem.

Zámořské obchody



Dvě akční pole „Zámořské obchody“ se nacházejí v prvním a druhém sloupci desky akcí. Na polích zámořských obchodů můžete po zaplacení 1 stříbrného otočit libovolný počet různých zelených dílků zboží na modrou stranu. Abyste to však mohli udělat, musíte mít ve své zátoce aspoň jeden knarr.

• Zelené dílky na skladovacích plochách vašich desek nesmíte otočit na modrou stranu (nemůžete tedy takto obejít pravidlo, které zakazuje umísťovat zelené dílky vedle sebe).

Zvláštní prodej

Pole „Zvláštní prodej“ je umístěno ve třetím sloupci desky akcí.



Na každém speciálním dílku je zobrazena cena ve stříbrných. Máte-li alespoň jeden knarr, můžete po zaplacení jejich ceny koupit (nejvýše) 2 speciální dílky. (Jediný speciální dílek, který nelze koupit, je anglická koruna. Ptali jsme se na to Jejího Veličenstva královny Alžběty II. během její návštěvy ve Frankfurtu 25. července 2015. Naši žádost, jak bylo jejím zvykem, velmi zdvořile, odmítla.)



Skleněné korálky nestojí nic; přilba stojí 1 stříbro.



V tomto příkladu můžete během jediné akce „Zámořský obchod“ otočit 1 olej, 1 useň, 1 vlnu, 1 plátno a 1 oděv na modrou stranu. (Druhý dílek plátna musí zůstat zelenou stranou nahoru.)



Přesídlení



Žlutá je barva přesídlení. Na polích akce „Přesídlení“ můžete otočit knarr nebo langskip*, který vlastníte, na rubovou stranu a umístit jej na políčko na svém hodovním stole, které je nejvíce vlevo. Tato destička tím přestává být lodí, ale snižuje množství potravin, které budete potřebovat během hostiny (viz stranu 10).



Když budete emigrovat podruhé, umístěte druhou loď napravo od první. Jak vidíte, budete po každém přesídlení potřebovat stále méně potravin na hostinu. V tomto příkladu budete při další hostině muset zakrýt jen 5 políček.

- Abyste mohli tuto akci provést, musíte zaplatit tolik stříbrných, kolikáté kolo právě probíhá.
- Ve velmi vzácném případě, že emigrujete tak často, že vám na hodovním stole nezbude místo pro další loď, již akci přesídlení provést nemůžete.

Během přesídlení **neztrácíte žádné Vikingy**. (Vaše figurky Vikingů představují vůdce vašich kmenů a ti vás nikdy neopustí.)



*Je-li na tomto langskipu ruda, pak o ni přijedete.

Nájezdy, drancování a lov

Červená akční pole poskytují akce, které vyžadují, abyste házeli kostkou.

Oranžová osmistěnná kostka se používá na akčních polích, na nichž je zobrazen symbol oranžové kostky. Totéž platí pro modrou dvanáctistěnnou kostku na akčních polích se symbolem modré kostky.



Všeobecné pravidlo:

Když provádíte nájezd (s oranžovou kostkou) a drancování (s modrou kostkou), chcete hodit **vysoké číslo**.



Naopak na polích se symbolem kostky u horního okraje akční desky chcete hodit **nízké číslo**.



V každém případě můžete hodit kostkou **až třikrát**. (Po každém přehození přestává platit předchozí hod.) Kdykoli můžete přestat házet. Až skončíte (a po modifikaci hodů, je-li třeba), oznamte svůj **výsledek boje**. Pak oznamte, zda vaše kostková akce byla úspěšná nebo neúspěšná.

U následujících akčních polí je vždy uveden příklad.

Nájezd

Abyste mohli provést akci „Nájezd“, musíte mít alespoň jeden **langskip**. **Nezáleží** na tom, zda je na tomto langskipu ruda (viz „Kdykoli proveditelné akce“ na straně 12), protože při této akci **nesmíte** rudu použít.



Úspěch

Na každém modrém dílku zboží je bojová hodnota. Poté, co hodíte oranžovou osmistěnnou kostkou, si můžete vzít právě jeden modrý dílek zboží, jehož bojová hodnota je **menší nebo rovna** číslu, které jste hodili.* Každý kámen a každá karta zbraně „meč“, kterou zaplatíte, zvýší výsledek vašeho hodu o 1 (třeba i nad 8). Takto upravená hodnota se považuje za váš „výsledek boje“.



Bojová hodnota

Neúspěch

Váš nájezd je neúspěšný vždy, je-li váš výsledek boje 5 nebo nižší. Bez ohledu na výsledek můžete úmyslně prohlásit svůj nájezd za neúspěšný. **Při neúspěchu si vezmete jako náhradu 1 kámen a 1 meč**** ze společné zásoby.**



Nalevo od pole akce „Nájezd“ se nacházejí symboly kamene a meče. Tyto symboly mají dva účely.

- Ukazují, jakým zbožím a jakými zbraněmi můžete zaplatit, abyste zvýšili svůj výsledek hodu.
- Připomínají vám náhradu, kterou obdržíte při neúspěchu.

Symboly na polích akcí „Drancování“ a „Lov“ mají stejný význam.

Příklad neúspěšného pokusu o nájezd

Máte langskip a provádíte akci „Nájezd“. Množství rudy na vašem langskipu není podstatné, protože při nájezdu ji stejně nemůžete využít. Vezmete si oranžovou kostku a hodíte 4 prvním hodem a 5 druhým. Chcete něco lepšího, ale posledním hodem hodíte jen 3. Zaplatíte-li 2 kameny a 1 meč, můžete získat nejvýše výsledek boje 6, což je runový kámen. Rozhodnete se, že bude lepší prohlásit tento nájezd za neúspěšný, a vezmete si jako náhradu 1 kámen a 1 meč.



Drancování

Stejně jako při nájezdu chcete při drancování hodit vysoké číslo.



Abyste tuto akci mohli provést, musíte mít **langskip**. Máte-li více než jeden langskip, musíte použít langskip, na kterém máte **nejvíce rudy**.

Úspěch

Při drancování si ke svému hodu kostkou přičtete počet rud na vašem langskipu (může vyjít číslo vyšší než 12). Tato ruda vám **zůstane**. Po hodu modrou dvanáctistěnou kostkou si můžete vzít právě jeden modrý dílek zboží, jehož bojová hodnota je **nižší nebo rovna** číslu, které jste hodili.* Můžete zaplatit kameny a meči ze své zásoby a zvýšit výsledek hodu o 1 za každý zaplacený předmět. Takto upravená hodnota se považuje za váš „výsledek boje“.



Anglická koruna má nejvyšší bojovou hodnotu a navíc přináší 2 body.



V levém dolním rohu polí akce „Drancování“ se nachází symbol Vikinga se šipkou ukazující doleva. To připomíná Vikinga, kterého obdržíte při neúspěchu jako cenu útěchy.

*Když si berete modrý dílek zboží, můžete si vzít obyčejný modrý dílek nebo speciální dílek (na oválné zásobové desce).

Neúspěch

Drancování je automaticky neúspěšné, jeli váš výsledek boje 5 nebo nižší. Bez ohledu na výsledek můžete úmyslně prohlásit drancování za neúspěšné. **Při neúspěchu si vezmete jako náhradu 1 kámen a 1 meč**** ze společné zásoby.** Navíc si po každém neúspěšném pokusu o drancování můžete vrátit **1 Vikinga** z pole příslušné akce zpět na pole Thingu a později v tomto kole jej znovu použít.

Nyní si trochu popovídejme o faktoru štěstí v této hře. Na házení kostkou v budovatelské hře se řada hráčů dívá skrz prsty – z dobrých důvodů. V této hře je ale neúspěch navržen tak, že je jen o málo horší než například vzít si 2 kameny (ve srovnání s kamenem a mečem) nebo 2 dřeva (viz neúspěch v další kapitole) z horského pásu. Když neuspějete, je pravděpodobnější, že uspěje váš příští hod. Špatné hodiny nebrání v úspěchu, jen ho o trochu pozdrží. Pro mě je pocit dobrodružství klíčovou součástí této hry.



Příklad úspěšného pokusu o drancování

Máte langskip a na něm 2 rudy. Ve své zásobě máte 1 rudu, kterou se rozhodnete přidat na tento langskip před provedením akce „Drancování“. Vezmete si modrou kostku a prvním hodem hodíte 4. Mohli byste teď přestat, ale chcete něco víc. Váš druhý hod je 6. Protože vám zbývá pouze jeden hod, rozhodnete se přestat nyní. Zaplatíte 1 meč a máte celkový výsledek hodu 10: 6 z hodu, 3 z rudy na vašem langskipu a 1 z meče. S tímto výsledkem boje si vezmete 1 dílek zboží „šperk“.



Lov zvěře, kladení pastí a lov velryb

Když lovíte zvěř a kladete pasti, házíte oranžovou osmistěnou kostkou. Při lovu velryb házíte modrou dvanáctistěnou kostkou. Ve všech případech chcete hodit **nízké číslo**.



Úspěch

Když lovíte velryby, snižte hodnotu svého hodu o počet rud (včetně předtištěné rudy) na velrybářských člunech, které používáte k provedení této akce (ruda vám zůstane). Může vám vyjít záporné číslo; to se považuje za 0. Při lovu zvěře, kladení pastí a lovu velryb, po zaplacení počtu dřev nebo příslušných zbraní** daného výsledkem hodu můžete tuto akci prohlásit za úspěšnou a obdržíte odměnu vyznačenou na poli této akce.***

Neúspěch

Prohlásíte-li svůj pokus o tuto akci za neúspěšný, nemusíte nic platit. (Výsledek 0 nesmíte prohlásit za neúspěch.) Po neúspěchu obdržíte jako náhradu 1 dřevo a 1 zbraň**** příslušného druhu** ze společné zásoby. Kromě toho, když neuspějete při kladení pastí, můžete si vrátit **1 Vikinga** z pole příslušné akce zpět na pole Thingu. Když neuspějete při lovu velryb, můžete si dokonce vrátit **2 Vikingy**. Později v tomto kole můžete tyto Vikingy znovu použít.

**Pro lov zvěře je to „luk a šíp“, pro kladení pastí „past“ a pro lov velryb „oštěp“.

Máte-li při placení na výběr mezi zbraněmi a dřevem, zaplatte zbraněmi. Stejně jako v běžném životě má dřevo více využití než zbraň.



***Při lovu zvěře si vezmete 1 useň a 1 zvěřinu. Při kladení pastí si vezmete 1 kožešinu a 1 kartu zbraně „past“. Při lovu velryb si vezmete 1 olej, 1 kosti a kůži a 1 velrybí maso.



Lov zvěře



Položení pastí



Lov velryb

Příklad neúspěšného pokusu o lov zvěře

Provádíte akci „Lov zvěře“. Jelikož pole akce „Lov zvěře“ v prvním sloupci je již zabrané, umístíte 2 Vikingy na pole akce „Lov zvěře“ ve druhém sloupci. Vezmete si oranžovou kostku a snažíte se hodit co nejméně. Váš první hod je 3, ale s tím nejste spokojeni. Zkusíte to tedy znovu a hodíte 7, což je příliš mnoho. Váš třetí hod je 4.



Kdybyste zaplatili například 2 dřeva a 2 karty zbraně „luk a šíp“, mohli byste prohlásit lov za úspěšný, ale vám se zdá, že tato cena je příliš vysoká. Prohlásíte tedy svůj pokus za neúspěšný a jako náhradu si vezmete 1 dřevo a 1 kartu zbraně „luk a šíp“. (Přestože jste neuspěli, nedostanete svého Vikinga zpět. Toho dostanete zpět jedině při neúspěchu v akci „Kladení pastí“, která funguje přibližně stejně jako „Lov zvěře“, jediný rozdíl je v tom, že jako zbraň používáte pasti.)

****Když získáte kartu zbraně jako náhradu (při neúspěchu) nebo past za odměnu (při úspěšném kladení pastí), vezmete si tuto zbraň z **odkládací hromádky, která je lícem nahoru**. Jestliže tam žádnou nenajdete, prohleďte si dobírací balíček a vezmete si ji odtamtud. Balíček pak zamíchejte.

2 (váš hod kostkou) minus 2 (ruda na lodi) dává výsledek 0.



Jeli váš výsledek boje 0, nesmíte tento pokus prohlásit za neúspěšný. Musíte okamžitě přestat a nesmíte házet znovu.



V levém dolním rohu polí akce „Lov velryb“ se nacházejí dva symboly Vikingů se šipkou ukazující doleva. Ty připomínají 2 Vikingy, které si při neúspěchu můžete vrátit na své pole Thingu jako náhradu.

Zvláštnosti lovu velryb

Ve hře jsou dvě různá pole akce „Lov velryb“.

Na hlavním poli akce „Lov velryb“ (vlevo) můžete použít 1 až 3 své velrybářské čluny. Ve 4. sloupci (vpravo) se nachází vedlejší pole akce „Lov velryb“, na němž můžete použít pouze jeden velrybářský člun.



Příklad úspěšného pokusu o lov velryb

Máte 2 velrybářské čluny, každý je vybaven 1 rudou navíc. Než provedete akci „Lov velryb“ ve třetím sloupci vaší akční desky, rozhodnete se koupit další velrybářský člun, ale nemáte žádnou rudu, kterou byste na něj mohli umístit. Vezmete si modrou kostku a prvním hodem hodíte 8. Kdybyste nyní přestali, museli byste pro úspěch zaplatit 3 oštěpy/dřeva, neboť 5 rud na vašich velrybářských člunech by snížilo 8 na 3. Hodíte tedy znovu a napodruhé vám padne 4. Po odečtení 5 vyjde záporné číslo, které se považuje za 0. Jelikož jste dosáhli výsledku 0, musíte okamžitě skončit a prohlásit pokus za úspěšný.



Může se vám zdát divné, že lov velryb se 3 velrybářskými čluny vyžaduje 3 Vikingy, zatímco lov velryb s jediným velrybářským člunem vyžaduje 4. To druhé je však pouze vedlejší akční pole, zamýšlené pro hráče, pro něž je lov velryb pouze vedlejší projekt, jelikož mají jen málo velrybářských člunů.

Obdobně jsou ve hře dva druhy akčních polí, která vyžadují langskip. Drancování funguje nejlépe s langskipy, které jsou vybaveny spoustou rudy. Nájezdy a plnění lze provádět i s langskipy, které mají rudy jen málo.



Pole akce „Plnění“ se rovněž považuje za červené akční pole. Zde můžete vybírat výkupné ve formě modrých dílků zboží „stříbrný poklad“ bez boje – k tomu však musíte mít nejméně dva langskipy.

Objevy

Oranžová je barva objevů. Objevováním si můžete přidat ke své domovské desce desky objevů, abyste získali další skladovací plochy. Ve hře jsou čtyři unikátní desky objevů – to, kterou stranou nahoru leží, závisí na aktuálním kole (viz fázi 3 na straně 8). Když provádíte akci objevu, umístíte na pole akce daný počet Vikingů a vezmete si příslušnou desku objevu.

Jsou-li na desce objevu, kterou si berete, nějaké stříbrné, přidejte si je do zásoby.

Na každou desku objevů potřebujete loď. V některých případech potřebujete speciální druh lodi.

Který druh lodi potřebujete a které akční pole musíte použít k získání desky, je uvedeno na samotných deskách objevů (a v tabulce vpravo).

Ve všech uvedených případech vám loď, s níž provádíte objev, **zůstane**.

Akční pole a desky potřebné k získání desek objevů:



Shetlandy	Island	Baffinův ostrov
Faerské ostrovy	Grónsko	Labrador
Lofoty*	Medvědí ostrov	Newfoundland
Orkneje*		Caithness*
Mull*		

libovolná loď	knarr nebo langskip	langskip
---------------	---------------------	----------

* z minirozšíření

Desky objevů jsou podrobně vysvětleny v příloze na straně 15.

Povolání

Hru začínáte s jedinou světle hnědou kartou povolání (viz Příprava hry), kterou si držíte skrytě v ruce. V průběhu hry budete získávat další tmavě hnědé karty povolání. Předtím, než můžete využívat efekt karty povolání, ji musíte zahrát (viz také následující kapitolu „O efektech karet povolání“).



Na tomto akčním poli si z dobíracího balíčku vezmete náhodnou tmavě hnědou kartu povolání a vezmete si ji do ruky. Kromě toho obdržíte 1 stříbrný.

Zde můžete po zaplacení 1 kamene nebo 1 rudy zahrát kartu povolání ze své ruky. Kromě toho obdržíte 1 stříbrný.



Zde můžete zahrát z ruky až 2 karty povolání, jednu po druhé.

Na tomto akčním poli můžete zahrát z ruky až 4 karty povolání, jednu po druhé. (Zajímavá interakce mezi tímto akčním polem a jiným pravidlem je vysvětlena níže.)



Bonus za umístění tří Vikingů



Pokaždé když umístíte vyžadované tři Vikingy na některé akční pole ve třetím sloupci, si před provedením akce vezmete tmavě hnědou kartu povolání z dobíracího balíčku do ruky. Na tuto kartu se můžete okamžitě podívat. (Tento bonus se uděluje jen na akčních polích ve třetím sloupci.)

Ve třetím sloupci se nachází také výše uvedené akční pole. Je to jediné akční pole, na němž si můžete dobrat kartu povolání a okamžitě ji zahrát.

Bonus za umístění čtyř Vikingů



Pokaždé když umístíte vyžadované čtyři Vikingy na některé akční pole ve čtvrtém sloupci, můžete před nebo po vykonání akce zahrát z ruky jednu kartu povolání. (Tento bonus se uděluje jen na akčních polích ve čtvrtém sloupci.)

- Efekt zahrané karty můžete okamžitě využít.
- Jestliže vám v ruce již žádné karty povolání nezbyly, pak samozřejmě žádnou zahrát nemůžete.

Rozšiřující díly ve hře 4 hráčů

Šedá akční pole na rozšiřujících dílech vám umožňují využít akční pole ve stejném sloupci, které již obsadil jiný hráč. (Nemůžete zkopírovat neobsazená akční pole ani pole, která jsou obsazena vašimi Vikingy.) V každé hře 4 hráčů budou umožňovat kopírování jen dva ze čtyř sloupců: buď první, nebo druhý sloupec, a buď třetí, nebo čtvrtý sloupec. To se stanoví náhodně během přípravy hry.



V tomto příkladu umožňují kopírování 1. a 4. sloupec.

- Stejně jako všechna ostatní akční pole, i pole kopírování smějí být využita pouze jednou za kolo.

O efektech karet povolání

Všechny karty povolání mají stejné rozložení. Název karty se nachází vlevo nahoře, její bodová hodnota vpravo nahoře a její efekt dole.

Lomítko

V popisu některých karet je použito lomítko (/). Lomítko v zásadě znamená „buď... anebo“, ale rádi bychom vám to přiblížili na několika příkladech: *Obchodník vám umožní vyměnit 1 stříbrný přibor buď za 1 truhlici, nebo za 1 hedvábí.*



Má-li karta více prvků s lomítky (/), pak se tyto prvky vztahují na sebe navzájem v uvedeném pořadí. *Zde si můžete vybrat, zda chcete zaplatit 2 stříbrné za 1 useň, 4 stříbrné za 2 usně nebo 6 stříbrných za 3 usně.*



Důležité je, že si vybíráte nanejvýše jeden z vyjmenovaných prvků. *Tato karta poskytuje buď 1 fazole, nebo 1 obilí, nebo 1 zelí, podle toho, zda máte 1, 2 nebo 3 velrybářské čluny.*



Důsledkem je, že máte-li 2 velrybářské čluny, obdržíte vždy pouze obilí a nemůžete si zvolit fazole. (Můžete namítat, že máte-li 2 čluny, máte také 1 člun, ale v této hře se to tak nebere.)

Každá karta povolání patří do jedné z následujících kategorií:

Okamžité karty

Okamžité karty poznáte podle jejich **žluté barvy pozadí**. Tyto karty mají okamžitý a pouze jednorázový efekt, který musíte provést ve chvíli, kdy je zahráte. Pak už tento efekt není podstatný a bude záležet jedině na bodové hodnotě karty při bodování. *Například když zahráte Drakobijce, můžete si ihned vyměnit 2 pasty a 2 oštěpy za 1 pokladnici.*

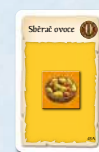


Šedá šipka na okamžitých kartách označuje, že tuto výměnu nemůžete provádět kdykoli, ale pouze **ihned a nanejvýše jednou**. (Nemůžete si například vyměnit 4 pasty a 4 oštěpy za 2 pokladnice). Výměnu můžete provést několikrát jen tehdy, když to karta výslovně uvádí slovy jako „vícekrát“ nebo „jednou za...“.

Kromě výměnných akcí vám některé karty umožňují provést určité akce na akční desce nebo vykonat specifickou fázi kola. *Například Chovatel krav vám umožňuje provést fázi „Rozmnožování zvířat“, kterou vykonáte pouze vy sami.*

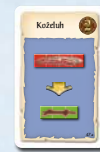


V dalších případech si jednoduše vezmete zboží, aniž byste museli cokoli platit.



Stálé karty

Stálé karty poznáte podle jejich **modré barvy pozadí**. Tyto karty mají stálý efekt. To, co je na kartě uvedeno, můžete provádět kdykoli (před bodováním) a tolikrát, kolikrát chcete. *Například Koželuh vám umožní kdykoli si vyměňovat 1 solené maso za 1 useň.*



Žlutá šipka na kdykoli využitelných kartách označuje, že tuto výměnu můžete provést v průběhu hry **kdykoli** a kolikrát chcete.



Některé stálé karty neobsahují žlutou šipku. Tyto karty mění pravidla ve váš prospěch. *Například Zbrojař vám umožňuje vzít si rudu z vašich lodí zpět do své zásoby (což není normálně dovoleno).*



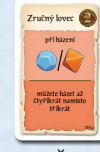
Aktivované karty

Aktivované karty poznáte podle jejich **červené barvy pozadí**. Tyto karty mají dvě části s různými odstíny. Světle červená část uvádí, kdy se jejich efekt aktivuje (obvykle ve formě podmínky), tmavě červená popisuje akci, kterou pak můžete vykonat. Důsledkem je, že tuto akci můžete provést pokaždé, když nastane splnění podmínky. *Například z karty Kněz pokaždé těsně předtím, než použijete pole akce „Zámořský obchod“ (světle červená část), si vezmete 1 olej (tmavě červená část).*



Některé karty – například Kněz – výslovně uvádějí, zda se efekt karty vykonává **před nebo po** splnění podmínky. (Například Kněz vám dává olej před akcí, pro případ, že byste tento olej chtěli v právě prováděné akci Zámořský obchod využít.)

Jiné karty vám poskytují výměnné akce anebo mění pravidla ve váš prospěch. *Například Zručný lovec vám umožňuje házet čtyřikrát a ne jen třikrát.*



Výměnné akce na aktivovaných kartách jsou označeny **šedou šipkou** (stejně jako na okamžitých kartách), jelikož tuto výměnu nemůžete provádět kdykoli. Nicméně na některých kartách je uvedeno „vícekrát“ nebo „jednou za“, což toto pravidlo mění.



Jestliže jsou na kartě uvedeny dvě okamžité akce a vy se rozhodnete vykonat obě, musíte je vykonat v uvedeném pořadí. *Například na této kartě musíte napřed lovit zvěř, až pak můžete klást past.*



Jestliže máte v úmyslu používat zatím jen karty z balíčku A, můžete další podkapitulu přeskočit. Jednorázové karty obsahují pouze balíčky B a C.

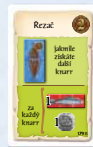
Jednorázové karty

Jednorázové karty poznáte podle jejich **zelené barvy pozadí**. Stejně jako aktivované karty mají i tyto karty dvě části s různými odstíny. Světle zelená část uvádí, kdy se jejich efekt aktivuje (*zpravidla ve formě podmínky*), tmavě zelená popisuje akci, kterou můžete vykonat. V tomto směru se tedy tyto karty neliší od aktivovaných.

Rozdíl spočívá v tom, že efekt na jednorázové kartě se spustí pouze jednou za hru – konkrétně tehdy, když je podmínka splněna poprvé. To může být ve chvíli, kdy kartu zahrajete, nebo někdy v budoucnu.



Například Záplavací plachet vyžaduje 3 velké lodě. Jestliže máte 3 velké lodě už ve chvíli, kdy tuto kartu hrajete, můžete využít její efekt okamžitě.



Tato karta výslovně zmiňuje okamžik v budoucnu. Jakmile získáte další knarr, okamžitě si vezmete tolik sušených ryb a tolik stříbrných, kolik knarrů pak budete mít.

Jestliže ve výše uvedených pravidlech nenajdete odpovědi na všechny své otázky o efektech některých karet, prosíme nahlédněte do přílohy na stranu 2. Tam jsou vysvětlena všechna povolání v pořadí podle čísel v pravých dolních rozích karet.

NEDOSTATEK herního materiálu

Následující kapitulu můžete prozatím přeskočit. Vraťte se k ní tehdy, jestliže vám dojdou některé komponenty.

• Ve hře jsou jenom některé komponenty, které jsou omezeny poskytovaným množstvím.

Domy: Hra obsahuje omezený počet kůlen a domů. Jestliže dojdou, nemůžete si už brát další.

Desky objevů: Protože ve hře jsou jen čtyři desky objevů, hráči mohou objevovat v průběhu hry nejvýše čtyřikrát.

• Lodě, dílky zboží, stavební materiály a karty zbraní se ve hře považují za neomezené.

Lodě: Jestliže vám některý druh lodě dojde, použijte místo něj nějakou náhradu.

Dílky zboží: Jestliže vám dojde zboží, můžete do společné zásoby vrátit zboží z těch částí vašich skladovacích ploch, které již byly zcela zakryty. Můžete je pak zakrýt jiným zbožím či stříbrnými anebo si prostě jen pamatovat, že už byly zakryty.

Stavební materiály: V případě, že vám dojdou stavební materiály, podívejte se na zadní stranu sedmi žetonů trestu a vezměte si odpovídající žeton jako náhradu.



Tento žeton představuje 5 kamenů.

Karty zbraní: Když dojdou karty zbraní v dobíracím balíčku, zamíchejte odkládací hromádku a vytvořte z ní nový dobírací balíček. Jestliže si máte vzít zbraň určitého druhu a nenajdete žádnou ani v odkládací hromádce, ani v dobíracím balíčku, postupujte stejně jako u stavebních materiálů. Každý žeton trestu platí za 3 zbraně jednoho druhu.

KONEC HRU A BODOVÁNÍ

Hra končí okamžitě po fázi hostiny v posledním kole. V posledním kole neobdržíte žádný bonus.



• Máte-li kůlny nebo kamenné domy, můžete na vyznačená políčka na těchto budovách pokládat dřeva a kameny, které vám zbyly v zásobě. (*Na destičce je přesně uvedeno, kolik jich vyžaduje.*)

• Jestliže vám v zásobě zbyly nějaké dílky zboží, stále je můžete umístit na skladovací plochy vašich desek a domů, je-li to možné.

Pak si na přiloženém bodovacím bločku zaznamenejte body. Hráč, jehož majetek má nejvyšší cenu, vyhrává hru. Bodové

hodnoty vašich desek a destiček jsou uvedeny u ikon štítu.



V případě shody je vítězů více.

Kladné body

• **Lodě:** Každý velrybářský člun přináší 3 body, každý knarr 5 bodů a každý langskip 8 bodů.

• **Přesídlení:** Každý knarr použitý k přesídlení přináší 18 bodů, každý takový langskip 21 bodů.

• **Objevy:** Hodnota desek objevů je různá (*od 4 do 38 bodů*). Jejich hodnota je uvedena v pravém horním rohu.

• **Kůlny a domy:** Kůlny přinášejí 8 bodů, kamenné domy 10 bodů a dlouhé domy 17 bodů, jak je uvedeno v jejich pravém horním rohu.

• **Ovce a krávy:** Každá ovce přináší 2 body (*jeli březí, pak 3 body*), každá kráva přináší 3 body (*jeli březí, pak 4 body*).

• **Povolání:** Hodnota vašich karet povolání je uvedena v jejich pravém horním rohu. Počítají se jen karty povolání, které jste zahráli.

• **Stříbro:** Spočítejte celkový počet stříbrných ve vaší zásobě. Stříbrné na vašich deskách body nepřinášejí.

• **Závěrečný příjem:** Místo vyplacení příjmu v posledním kole si jej můžete zapsat do kategorie „Závěrečný příjem“ v bodovacím bločku.

• Hráč, který vlastní speciální dílek „**Anglická koruna**“, obdrží 2 body navíc, bez ohledu na to, zda jej má ve své zásobě nebo na některé své desce.

Záporné body

• Od svého celkového počtu kladných bodů si odečtete záporné body ze svých desek a budov, mezi něž patří vaše domovská deska a desky objevů, stejně jako vaše kůlny a domy.

SÓLOVÁ HRA

V sólové hře použijte stranu domovské desky dle své volby. Budete potřebovat druhou sadu Vikingů jiné barvy.

• Umístěte 1 Vikinga (*v krátké hře 2 Vikingy*) jedné barvy (*zde červené*) na políčko 1. kola na hodovním stole a další 2 Vikingy na každé z políček 3., 5. a 7. kola (*na to poslední jen v dlouhé hře*).

• Umístěte 2 Vikingy ve druhé barvě (*zde žluté*) na každé z políček 2., 4. a 6. kola.



• Umístěte 5 Vikingů první barvy (*červené*) na pole Thingu a 5 Vikingů (*v krátké hře 6 Vikingů*) druhé barvy (*žluté*) na „pole čekání“ na své domovské desce.

• Zbývajících Vikingů ve druhé barvě vyřadte ze hry. (*V krátké hře vyřadte místo něj 1 Vikinga první barvy.*)

Hrajte hru tak, jako byste hráli hru pro více hráčů, a provádějte jeden tah za druhým. Protože nemáte žádné soupeře, nechávejte Vikingy z předchozího kola na akční desce, kde budou blokovat akční pole. To je důvod, proč máte Vikingy dvou barev.

Průběh kola:

První kolo odehrajte jako ve hře více hráčů. Ve fázi 12 neodebírejte z akční desky žádné Vikingy. Místo toho přesuňte 5 Vikingů druhé barvy z „pole čekání“ na pole Thingu. Ve 2. kole obdržíte další 2 Vikingy druhé barvy. Na konci 2. kola nechte na akční desce Vikingy, které jste umístili ve

Nezapomeňte také na své žetony trestu, máte-li nějaké (*viz „Fáze 9: Hostina“ na straně 11*).

• Mohlo se stát, že některý hráč umístil dílek zboží vedle jiného dílku, přestože to pravidla zakazují. **Tuto chybu opravte hned**, jakmile k ní dojde. Jestliže si jí všimnete příliš pozdě, můžete viníka potrestat během bodování 1 žetonem trestu za každou nesprávně umístěnou dvojici dílků. Následují dva příklady:



V příkladu nalevo hráč umístil tři zelená zboží do řady, takže vznikly dvě dvojice sousedících zelených zboží. Za to dostane dva žetony trestu za celkem -6 bodů.



V příkladu napravo je chyba výraznější. Tři zboží byla umístěna tak, že spolu sousedí každá dvojice z nich. Vznikly tedy tři dvojice sousedících zelených zboží, za což hráč dostane tři žetony trestu za celkem -9 bodů.

Poznámky o fázích kola:

• Jestliže už sólovou hru dobře znáte, můžete přeskakovat fázi 3. Chcete-li vědět, které desky objevů jsou k dispozici v některém kole, nahlédněte do přílohy na stranu 15. Tam se také dozvíte, jaká je odměna za objevení určité desky.

• Vždy přeskakujte fázi 6. (*Privilegium být prvním hráčem máte vždy.*)

V sólové hře raději vykládám více horských pásů, než je vyžadováno přípravou hry, a zapisuji si, kolik těchto pásů mám pokaždé k dispozici. Tímto způsobem se mi značně zrychlí fáze 11 a více si hru užívám.



• Ve **fázi 12** se můžete podívat na hodovní stůl, abyste viděli, které Vikingy musíte odstranit z akční desky.

Za velmi dobrý výsledek v sólové hře se považuje celkové skóre 100 bodů. V dlouhé hře je můžete získat díky zkušenostem, ale v krátké hře je poměrně obtížné ho dosáhnout. Máte-li rádi výzvy, zkuste toto skóre překonat. (*Kvůli blokujícím Vikingům je v sólové hře obvykle nižší skóre než ve hře více hráčů.*)

Pokud chcete, můžete se místo náhodného vytažení světle hnědé karty povolání na začátku hry podívat na všechny a jednu si vybrat. Takto můžete prozkoumat určité aspekty hry.



MINIROZŠÍŘENÍ

#1 OSTROVY

Příprava hry

Umístěte desku objevů „Lofoty“ nalevo od desky „Shetlandy“, stranou s „Lofoty“ nahoru.

Průběh hry

Fáze 3: Otočení desek objevů a umístění stříbrných mincí

Ve 3. kole (v *krátké hře* ve 2. kole) otočte Lofoty, abyste uvedli do hry Orkneje (navíc k Shetlandům).

Na novou desku objevů umístějte stříbrné stejně jako na původní desky dle běžných pravidel.

Fáze 5: Akce

Abyste získali desku objevů Lofoty nebo Orkneje, musíte mít velrybářský člun, knarr nebo langskip a umístit 1 Vikinga na akční pole, pomocí kterého můžete získat Shetlandy nebo Faerské ostrovy.

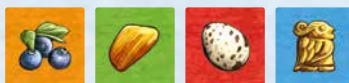
Fáze 10: Bonus



Na desce Orkneje se nachází nový bonus: karta zbraně. Když tento bonus získáte, doberte si kartu zbraně z balíčku a vyložte ji lícem nahoru do své zásoby.

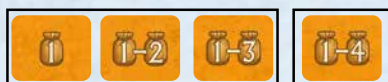
#2 SKLIZENĚ

Obecná příprava

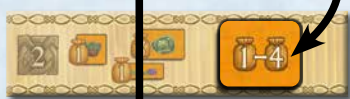


Nové dílky zboží umístěte vedle pořadačů či do nich, pokud je tam dostatek místa.

Novou desku objevů umístěte poblíž ostatních desek stranou „Mull“ nahoru.



Zamíchejte 4 ukazatele sklizně lícem dolů.



Poté náhodně umístěte 1 ukazatel lícem nahoru na Fázi 2 „Sklizení“ na desce přehledu kola.



Nakonec zamíchejte zbývající 3 ukazatele lícem dolů spolu se 4 ukazateli „žádná sklizeň“ a prozatím je položte stranou.

Během přípravy hry si doberte 1 světle hnědou kartu povolání navíc. Ze dvou těchto karet si 1 vyberte a druhou odhodte.



Počínaje posledním hráčem a poté proti směru hodinových ručiček si každý hráč vybere 1 žeton surovin a položí jej oranžovou stranou vzhůru vedle své domovské desky. V *krátké hře* (na 6 kol) si poté ve stejném pořadí každý hráč vezme druhý žeton a také jej položí vedle své domovské desky.

Dodatečná příprava pro krátkou hru (na 6 kol)

Každý hráč si navíc vezme 3 stříbrné a dobere si 1 náhodnou kartu zbraně.

Pokud hrajete **zároveň** s rozšířením Norové (*The Norwegians*), neberte si během přípravy hry náhodnou destičku „řemeslnické kůlny“. Namísto toho si každý hráč počínaje tím posledním a poté proti směru hodinových ručiček vezme 1 řemeslnickou kůlnu a **ihned** ji postaví libovolnou stranou nahoru.

Pokud hrajete **bez** rozšíření Norové (*The Norwegians*), každý hráč si na konci přípravy hry dobere 2 tmavě hnědé karty povolání, 1 z nich si ponechá a druhou odhodí. Na začátku svého prvního tahu můžete ponechanou tmavě hnědou kartu povolání **zdarma** zahrát.

Fáze 2: Sklizeň

Nové ukazatele sklizně upravují fázi sklizně základní hry. V každém kole bude na přehledu kola 1 ukazatel sklizně lícem nahoru.

Během fáze sklizně získáte zboží uvedené na tomto ukazateli a také zboží z žetonu (či žetonů) surovin u své domovské desky.

Poté odeberte ukazatel sklizně z přehledu kola, vylosujte nový ukazatel a umístěte jej lícem nahoru na přehled kola pro následující kolo. Všechny žetony surovin otočte na stranu, jejíž barva odpovídá novému ukazateli sklizně. V následující fázi sklizně obdržíte zdroje z ukazatele sklizně a žetonu (či žetonů) surovin u své domovské desky.

Fáze 3: Otočení desek objevů a umístění stříbrných mincí

Ve 4. kole (v *krátké hře* ve 3. kole) otočte Mull, abyste uvedli do hry Caithness (navíc k Shetlandům). Na tuto desku pokládejte stříbrné jako obvykle.

Fáze 5: Akce

Abyste získali desku objevů Mull, musíte mít velrybářský člun, knarr nebo langskip a umístit 1 Vikinga na odpovídající akční pole v prvním sloupci.

Abyste získali desku objevů Caithness, musíte mít langskip a umístit 3 nebo 4 Vikingy na odpovídající akční pole v prvním sloupci.

Fáze 10: Bonus

Na nových deskách objevů se nacházejí 2 nové bonusy:



Karta zbraně „meč“



Když **poprvé** obdržíte tento bonus, získáte 1 kámen a také speciální dílek „oltář“. V dalších kolech získáte pouze 1 kámen. Pokud se deska objevů „Mull“ otočí dřívě, než si ji kdokoli vezme, vyřadte „oltář“ ze hry.

Karty povolání

Vyřadte ze hry následující karty povolání:

52A Domácí učitel, 107B Dobrodruh, 115B Princezna, 125C Písař, 150C Kupec masa, 163A Zemědělský dělník, 170A Pomocník uprchlíků, 189B Mořeplavec

Pro lepší zážitek ze hry také vyřadte tyto karty:

1A Podomní obchodník, 8A Předák řemeslníků, 21B Sběratel, 28B Zámečnický, 41A Lenocho, 42B Číšník, 45C Pirát, 46B Lodní architekt, 56A Prodavač zbraní, 96A Obchodník s masem, 97B Sčítač hrachu, 99A Učitel, 101B Soudce, 104B Sklíčený válečník, 106B Válečný štváček, 124B Dělník, 133B Nosič kopí, 134A Píjan, 135A Osamělý vlk, 138C Lupič, 139C Kořistník, 157C Kožedělník, 158A Barbar, 161B Pomocník velrybáře, 162C Pěstitel lnu, 174A Cestovatel z Bosporu, 175B Lisovač rybiho tuku, 177B Služebná, 180C Plážový nájezdník, 190B Kupec z Bosporu