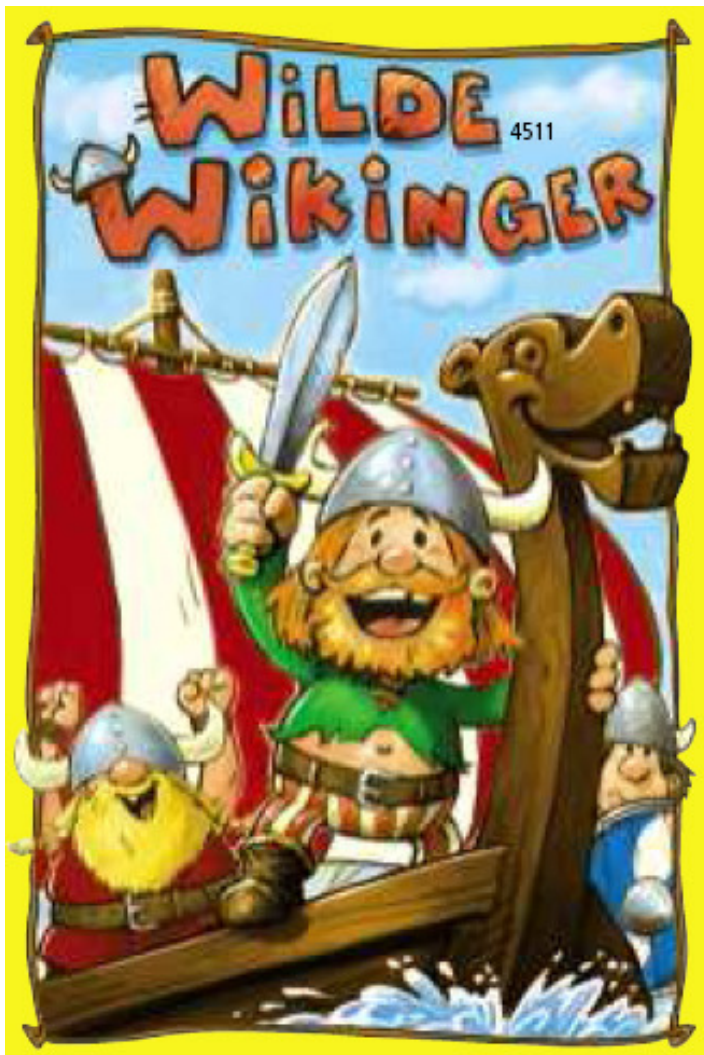




CZ

Habermäß-hra 4511

Divocí Vikingové



HABA®

Hra Habermas č. 4511

Divocí Vikingové

Riskantní sázková hra pro 2 – 5 odvážných Vikingů ve věku 6 – 99 let.

Autor: Wolfgang Dirscherl

Ilustrace: Michael Menzel

Délka hry: asi 10 – 15 minut

Vikingové se právě vrátili ze svého posledního výpadu, kde ukořistili spoustu blýskavých a třpytivých šperků a drahých kamenů. Za radostného povyku vybalují svůj úlovek a začínají si poklad rozdělovat. Vikingové, zůstaňte klidní! Nesahej po svém podílu tak rychle. Když počkáte, třeba na příští lodi přijdou ještě vzácnější kousky!?

Obsah

- 1 vikingská vesnice
 - 3 lodě
 - 40 šperků
 - 60 karet s vybavením
 - 1 hrací kostka
- sada návodu ke hře



Myšlenka hry

Cílem hry je mít na konci hry co nejvíce šperků.

Hráči sbírají karty s vybavením, a jakmile se vikingská loď vrátí z výpravy zpět do vesnice, náklad podkladu se začne rozdělovat. Každý, kdo má nejvhodnější karty s vybavením a správně si vsadí, vyhraje všechny šperky z lodi. Ale pozor, neodrývejte moc karet a nebudte příliš hamižní!

Příprava hry

Umístěte vikingskou vesnici do středu stolu a seřaďte lodě do řady (v jakémkoli pořadí), lodě směřují do vesnice. Do každé lodi dejte šperky. Zbylé šperky si připravte do zásoby.

Zamíchejte karty s vybavením a rozdělte každému hráči po šesti kartách. Zbytek karet položte lícem dolů na hromádku se zásobami.

Připravte si kostku.

Postup hry

Hra postupuje ve směru hodinových ručiček. Vikingové byli velice divocí, začne tedy hráč, který se zašklebí ze všech nejstrašněji. Pokud se nemůžete dohodnout, začne nejmladší hráč a hází kostkou.

Co na kostce padlo?

- **Žlutá, červená nebo modrá loď?**
Ze zásob vezměte jeden šperk a položte ho na loď, která je na obrázku na kostce.
- **Černá loď?**
Položte jeden šperk ze zásob na kteroukoli loď.
- **Karta?**
Všichni hráči si jeden po druhém vezmou z hromádky kartu s vybavením, začíná hráč, který házel kostkou.

- **Vikingská vesnice**

Loď, která je vesnici nejbližší, se musí vrátit domů. Pokud veze loď nějaké šperky, začne legrace se sázením. Hráč, který vsadí nejvíce karet s vybavením stejné barvy, jakou má loď, získá všechny šperky, které loď veze. Hráč, který házel kostkou, se rozhoduje o sázce jako první.

Sázku je možné učinit tak, že hráč položí jakýkoli počet karet s vybavením na stůl (lícem nahoru, aby je všichni viděli), nebo je možné se sázky vzdát. Jeden po druhém mohou hráči sázku zvyšovat, nebo se mohou sázení vzdát.

Důležitá vikingská pravidla:

- Každý hráč může ukázat karty s vybavením pouze jednou v každém kole.
- Karty s vybavením, které mají všechny barvy, je možné použít jako žolíky, pro jakoukoli barvu. V každém kole mohou všichni hráči použít neomezené množství žolíků.

Hráč, který vsadil nejvíce karet, si vezme karty s vybavením, které leží před ním a otočí je lícem nahoru na hromádku uprostřed stolu. Nyní získal veškeré šperky z lodi. Prázdná loď je umístěna na konec řady a všechny lodě se posunou o jedno políčko blíže k vesnici.

Hráči si vezmou zpět do ruky své karty s vybavením, které mají před sebou.

Příklad

Červená loď se vrátí s nákladem čtyř šperků zpátky do vesnice. Sonja před sebe položí dvě karty s vybavením. Michael se sázky vzdává. Sebastian zvýší sázku na tři karty tak, že před sebe položí dvě červené karty a jednoho žolíka. Luisa se sázky vzdává.

Sebastian vsadil nejvíce karet a položí své tři karty lícem nahoru na hromádku. Dostane všechny čtyři šperky z červené lodi a červená loď je umístěna na konec řady.

Sonja si vezme své karty s vybavením zpět do ruky.

Pozor: Pokud nikdo z hráčů v daném kole nesází, všichni se sázky vzdají, naložená loď je umístěna na konec řady.

Je hromádka se zásobami vyčerpána?

Pokud byla hromádka se zásobami vyčerpána, zamíchejte karty na nové hromádce s lícem nahoru a využijte tento balíček jako nový balíček se zásobami, karty už položte lícem dolů. Výjimečně se může stát, že karty v zásobě jsou vyčerpány a v novém balíčku žádné karty nejsou.

V takovém případě máte smůlu, když padne kostka, nemůžete si vytáhnout žádné karty, když padne tento symbol na kostce.

Konec hry

Hra končí, jakmile na kostce padne loď a v zásobě už nejsou žádné šperky. Hráči si spočítají své šperky. Hráč, který má šperků nejvíce, v tomto riskantním vikingském dobrodružství vyhrává.

V případě remízy vyhrává hráč, který má v ruce nejvíce karet s vybavením. Pokud se ani teď nerozhodlo, vyhrávají všichni tito hráči, kteří remízovali.



Distributor ČR:
AV distribuce s.r.o.
Přátelství 1503/14b, Praha 10