

Wilde Vikingen Schattenjacht

Een riskant geheugenspel voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar.

Auteur: Wolfgang Dirscherl
Illustraties: Michael Menzel
Speelduur: 10 – 15 minuten

Spelinhoud:

50 kaarten
1 vikingdobbelsteen
spelregels



Spelidee

De wilde Vikingen kiezen het ruime sop, want ze gaan opnieuw op zoek naar verloren gegane schatten. Dit keer hebben ze echter geen andere keus dan zich in de wateren te wagen waar het zeemonster Nessie woont om nieuwe schateilanden te bereiken. Vanaf dat moment wordt hun lot bepaald door de dobbelsteen. De dobbelsteen bepaalt welke schatten moeten worden gezocht. De dapperste Vikingen nemen het risico om Nessie tegen te komen, ervaren Vikingen brengen hun schatten op tijd in veiligheid. Wie een vikinggeheugen heeft en wat risico durft te nemen, kan de meeste schatten verzamelen.

Spelvoorbereiding

Schud de kaarten en leg 30 kaarten in een rechthoek van 6 x 5 kaarten neer. Leg de overgebleven kaarten verdekt op een stapel en houd de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Wie de meeste eilanden kan opnoemen, begint en gooit met de dobbelsteen.

Wat vertoont de dobbelsteen?

• Een gele, rode of blauwe schat?

Zeilen strijken, want het schatzoeken begint! Probeer zo veel mogelijk schatten met de gegooide kleur om te draaien. Je mag net zo veel kaarten omdraaien als je wilt, ook kaarten met een andere schatkleur, maar geen enkele kaart met Nessie. Nu moet je laten zien dat ...

• ... je een ervaren Viking bent en op tijd besluit om geen kaarten meer om te draaien.

Als je ten minste twee of meer schatten van de gegooide kleur hebt omgedraaid, mag je vrijwillig ophouden en de bijpassende schatten als beloning pakken. Keer de andere schatten weer om.

... of ...

• ... je een dappere Viking bent en het waagt om Nessie tegen te komen.

Als je Nessie omdraait, ga je helaas met lege handen naar huis en moet je alle omgedraaide kaarten weer omkeren.

• De grijze schat?

Je mag zelf een schatkleur bepalen. Probeer zo veel mogelijk schatten van de gekozen kleur om te draaien. Je kunt vrijwillig ophouden met zoeken of het risico nemen dat je Nessie tegenkomt.

• Nessie?

Nu ga je het monster te lijf! Probeer zo veel mogelijk Nessiekaarten om te draaien. Nu moet je laten zien dat ...

• ... je een ervaren Viking bent en op tijd besluit geen kaarten meer om te draaien.

Als je ten minste twee of meer Nessiekaarten hebt omgedraaid, mag je ze als beloning pakken.

... of ...

• ... je een dappere Viking bent en riskeert dat Nessie ontsnapt. Als je een schat omdraait, ga je helaas met lege handen naar huis en moet je alle omgedraaide kaarten weer omkeren

• De kaart?

Nieuwe schatten in zicht! Vul de open plekken van de rechthoek op met kaarten van de stapel. Daarna mag je nog een keer gooien. Als er geen open plekken zijn, gooi je meteen nog een keer met de dobbelsteen.

Geef de dobbelsteen na je beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Het spel is onmiddellijk afgelopen zodra ...

... een van de spelers de kaart heeft gegooid en er niet genoeg kaarten over zijn om alle lege plekken op te vullen ...

... of ...

... na een beurt er nog 5 of minder dan 5 kaarten in de rechthoek liggen.

Iedereen telt zijn buitgemaakte kaarten. Wie de meeste kaarten heeft verzameld, heeft het spel gewonnen.

Feroces vikingos: ¡A la caza del tesoro!

Un osado juego de memoria para 2 – 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Ilustraciones: Michael Menzel
Duración de una partida: 10 – 15 minutos

Contenido del juego:

50 cartas
1 dado de vikingo
1 instrucciones del juego



El juego

Los feroces vikingos se vuelven a hacer a la mar porque quieren ir otra vez a la caza de los tesoros desaparecidos. Pero esta vez no les queda otro remedio que atreverse a surcar las aguas de Nessie, el monstruo marino, para llegar hasta las nuevas islas de los tesoros. A partir de ese momento su suerte está en manos de los dados pues es él el que decide qué tesoros hay que buscar. Los vikingos más atrevidos se arriesgan a encontrarse con Nessie, y los vikingos de mayor experiencia ponen a tiempo sus tesoros a buen recaudo. ¿Quién es capaz de reunir el mayor número de tesoros con una poderosa memoria de vikingo y con la dosis adecuada de riesgo?

Preparativos

Barajad las cartas boca abajo y extended 30 de ellas en una cuadrícula de 6 x 5. Formad un mazo con el resto de las cartas boca abajo y tened el dado preparado.



¿Cómo se juega?

Comienza tirando el dado el jugador que sepa nombrar la mayor cantidad de islas.

¿Qué ha salido en el dado?

• ¿Un tesoro amarillo, rojo o azul?

¡Arriad las velas, comienza la búsqueda de los tesoros! Intenta encontrar el máximo número de tesoros del color que ha salido en el dado. Puedes dar la vuelta a las cartas que quieras, incluso cartas de otros colores de tesoros, pero ninguna debe ser una carta de Nessie. Ahora se va a demostrar si ...

• ... eres un vikingo con experiencia y renuncias a tiempo y voluntariamente a otras cartas. Cuando hayas reunido por lo menos dos —o más— tesoros del color que ha salido del dado, puedes acabar voluntariamente tu turno y quedarte de premio los tesoros de ese color. Da de nuevo la vuelta a los demás tesoros.

... o bien...

• ... eres un vikingo atrevido y te arriesgas a encontrarte con Nessie. Si das la vuelta a una carta de Nessie, te irás con las manos vacías y tendrás que volver a dar la vuelta a todas las cartas giradas hasta ese momento.

• ¿El tesoro gris?

Tienes vía libre para decidir el color de los tesoros. Intenta dar la vuelta al mayor número posible de tesoros del color que has elegido. Puedes acabar tu turno voluntariamente o correr el riesgo de encontrarte con Nessie.

• ¿Nessie?

¡Ahora se va a enterar de lo que es bueno el monstruo! Intenta dar la vuelta al mayor número posible de cartas de Nessie. Ahora vuelve a demostrarse ...

• ... si eres un vikingo con experiencia y renuncias a tiempo y voluntariamente a otras cartas. Cuando hayas reunido por lo menos dos —o más— cartas de Nessie, te las puedes quedar de premio.

... o bien ...

• ... si eres un vikingo atrevido y te arriesgas a que Nessie se escape. Si das la vuelta a un tesoro, te vas con las manos vacías y tienes que dar la vuelta de nuevo a todas las cartas giradas hasta el momento.

• ¿Un naipe?

¡Nuevos tesoros a la vista! Rellena los huecos de la cuadrícula con cartas del mazo. A continuación tienes que volver a tirar el dado. Si no hay huecos en la cuadrícula, vuelve a tirar el dado.

Después de tu tirada tienes que entregar el dado al siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba inmediatamente...

...cuando un jugador ha realizado su tirada y no quedan suficientes cartas para rellenar la cuadrícula...

...o bien...

...cuando tras una tirada sólo queden 5 cartas o menos en la cuadrícula.

Contad las cartas que habéis conseguido. Gana la partida quien haya conseguido reunir el mayor número de cartas.

Vichinghi selvaggi Caccia al tesoro!

Un audace gioco di memoria per 2-4 giocatori da 5 a 99 anni..

Autore: Wolfgang Dirscherl
Illustrazioni: Michael Menzel
Durata del gioco: 10 – 15 Minuti

Dotazione del gioco:

50 carte
1 dado vichingo
istruzioni per giocare



Idea e scopo del gioco

I Vichinghi selvaggi salpano alla ricerca di tesori nascosti. Questa volta, però, per poter raggiungere nuove isole del tesoro, non possono evitare di avventurarsi nelle acque dove è in agguato il mostro marino Nessie. Il dado guida il loro destino, determinando quali tesori si devono cercare. I Vichinghi temerari rischiano un incontro con Nessie, mentre i Vichinghi esperti mettono in salvo in tempo i loro tesori. Chi riesce a raccogliere il maggior numero di tesori, facendosi guidare da una portentosa memoria e dimostrando di saper valutare i rischi?

Preparazione del gioco

Mescolate le carte coperte; disponetele poi sul tavolo in 6 righe x cinque colonne; con le 20 carte rimanenti formate un mazzo di riserva coperto. Preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Inizia e tira il dado chi sa nominare il maggior numero di isole.

Cosa c'è sul dado?

• Un tesoro giallo, rosso o blu?

Ammainare le vele, inizia la caccia al tesoro! Cerca di scoprire il maggior numero di tesori del colore comparso sul dado. Puoi scoprire quante carte vuoi, anche carte di altri colori del tesoro: ma su nessuna dovrà apparire Nessie. Adesso si vedrà se...

• ... sei un Vichingo esperto e sai sospendere in tempo la ricerca di ulteriori carte.

Se ha scoperto almeno due – o più – tesori del colore apparso sul dado, puoi sospendere la ricerca e prendere in premio i rispettivi tesori. Copri di nuovo gli altri tesori.

... oppure se...

• ... sei un Vichingo temerario e rischi di imbatterti in Nessie. Se scopri Nessie, resti a mani vuote e devi girare di nuovo tutte le carte scoperte.

• Il tesoro grigio?

Puoi scegliere e stabilire un colore del tesoro. Cerca di scoprire il maggior numero di tesori del colore scelto. Puoi sospendere la ricerca oppure rischiare di imbatterti in Nessie.

• Nessie?

Adesso il mostro se la vede brutta! Cerca di scoprire il maggior numero di carte di Nessie. Adesso si vedrà di nuovo se...

• ... sei un Vichingo esperto e sai sospendere in tempo la ricerca di ulteriori carte. Se ha scoperto almeno due – o più – carte di Nessie, puoi prenderle in premio.

... oppure se...

• ... sei un Vichingo temerario e rischi di farti scappare Nessie. Se scopri un tesoro, resti a mani vuote e devi girare di nuovo tutte le carte scoperte.

• La carta da gioco?

Nuovi tesori in vista! Completa con le carte del mazzo di riserva gli spazi vuoti tra le carte. Potrai poi tirare di nuovo il dado. Se non ci sono spazi vuoti, tira direttamente il dado.

Concluso il tuo turno di gioco, passa il dado al giocatore seguente.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando...

... ad un giocatore esce sul dado la carta da gioco e non ci sono più carte sufficienti per completare gli spazi vuoti...

... oppure quando...

... dopo un turno di gioco restano solo 5 - o meno - carte sul tavolo.

Contate le vostre carte. Vince chi ha raccolto il maggior numero di carte.