



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

TAL DER WIKINGER

Kegle das Fass und werde nicht nass!



Valley of the Vikings · La vallée des Vikings

Vallei der Vikingen · El valle de los vikingos · La valle dei Vichinghi

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2019

Tal der Wikinger

Kegle das Fass und werde nicht nass!

Ein taktisches Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 mutige Wikinger ab 6 Jahren

Autoren: Wilfried und Marie Fort
Illustration: Maximilian Meinzold
Redaktion: Annemarie Wolke
Spieldauer: 15 - 20 Minuten

Im Tal der Wikinger findet das alljährliche Fässerkegeln statt. Seid ihr mutig genug, euch dem Wettkampf zu stellen? Bringt mit der Kugel die richtigen Fässer zu Fall und seid zur richtigen Zeit am richtigen Ort, damit ihr die Wikinger clever auf dem Steg positionieren könnt. Nur wer mit seinem Wikinger gut aufgestellt ist, kann viele der wertvollen Goldmünzen erbeuten und in seinem Wikingerboot einsammeln und schließlich als reichster Wikinger davONSEGELN. Mut, Geschick und Risikobereitschaft sind gefragt, denn wer auf dem Steg zu viel wagt und vor den Mitspielern ins Wasser plumpst, geht leer aus.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Goldmünzen zu sammeln.

Spielinhalt

1 großer Spielplan „Wikingertal“ (gepuzzelt aus 7 Teilen), 8 Gewinnflaggen, 4 Wikingerchips, 1 Pappteil „Kugelschubser“, 4 Schiffe (aus je 4 Pappteilen), 1 Kugel, 24 Goldmünzen, 4 Holzfässer, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Bitte drückt das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Tableaus. Die restlichen Teile der Tableaus könnt ihr gleich wegwerfen. Baut die Schiffe wie abgebildet zusammen.

Tip: Wenn ihr nach dem Spiel die Segel aus den Schiffen nehmt, passen sie so montiert seitlich liegend in die Schachtel. Sie müssen nicht weiter auseinandergebaut werden.





Spielvorbereitung

1. Puzzelt den großen Spielplan in der Tischmitte zusammen.
2. Jeder Spieler wählt eine Wikinger-Farbe und nimmt sich das farblich passende Schiff und den Wikingerchip.
3. Legt **immer alle** Wikingerchips vor das erste Feld des Stegs, auch wenn ihr weniger als 4 Mitspieler seid.
4. Stellt euer Schiff vor euch ab. Schiffe, die keinem Spieler gehören, werden neben dem Spielplan bereitgestellt. Legt in jedes Schiff eine Goldmünze.
5. Legt den Rest der Münzen, die Kugel und den Kugelschubser neben dem Spielplan bereit.
6. Mischt die 8 Gewinnflaggen verdeckt. Legt zufällig je eine Flagge offen in jede Aussparung auf dem Spielplan.
7. Stellt die 4 Fässer in beliebiger Anordnung in die markierten Löcher in der Mitte des Spielplans.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der einem Wikinger am ähnlichsten sieht, ist der Startspieler.

Nimm dir die Kugel und den Kugelschubser. Lege die Kugel in das Loch der Rampe in der Ecke des Wikingerdorfes, die du von deinem Sitzplatz am besten erreichen kannst. Benutze den Kugelschubser, um die Kugel anzustoßen, sodass diese in die Richtung der Fässer rollt und mindestens ein Fass umstößt. Du darfst die Kugel so lange erneut schubsen, bis mindestens ein Fass umgefallen ist.



Für jedes umgefallene Fass bewegst du den farblich passenden Wikingerchip auf dem Steg ein Feld weiter vor. Besetzte Felder werden übersprungen. Sind mehrere Fässer umgefallen, darfst du die Reihenfolge, in der du die Chips bewegst, selbst bestimmen.

Münzverteilung

Sobald ein Wikingerchip über das letzte Feld des Stegs hinaus bewegt wird, bedeutet das, dass der Wikinger ins Wasser gefallen ist und damit die Münzverteilung auslöst.

Der Spielzug ist sofort beendet. Sollte es noch umgefallene Fässer geben, deren Wikingerchips noch nicht bewegt wurden, dann bleiben diese Chips liegen.

Nun werden die Wikinger, deren Chips sich noch auf dem Steg befinden, mit Münzen belohnt. Die gewonnenen Goldmünzen verstauen die Spieler in ihren Schiffen. Die Verteilung beginnt bei dem Wikinger, der auf dem Steg am weitesten nach vorn gelaufen ist.



- Wikinger, die bei einer Gewinnflagge mit Goldmünzen stehen, nehmen die abgebildete Anzahl an Münzen (1 - 4 Münzen) aus dem Vorrat. Wenn es nicht mehr genug Münzen gibt, nimmt der Spieler den Rest, der noch vorhanden ist, oder geht leider leer aus.



- Wikinger, die bei der Gewinnflagge mit dem eigenen Wikingerbild stehen, dürfen von jedem anderen Spieler je eine Goldmünze aus dessen Schiff stehlen. Haben die anderen Spieler keine Münze in ihrem Schiff, geht der Wikinger leider leer aus.



- Wikinger, die bei einer Gewinnflagge mit dem Mitspielerbild eines stehen, dürfen bei diesem Wikinger eine Münze klauen. Hat dieser Spieler keine Münzen in seinem Schiff, geht der Wikinger leider leer aus.

Wikingerchips, die keinem Spieler zugeordnet sind (bei weniger als 4 Spielern) werden trotzdem bewegt. Auch diese werden bei der Münzverteilung berücksichtigt und bekommen wie beschrieben die Belohnungen in die jeweiligen Schiffe.

Beispiel:



Die Spielerin der orangefarbenen Wikingerin Tjarne hat das orangefarbene und blaue Fass umgekegelt ①. Sie bewegt zuerst ihren eigenen Wikingerchip und überspringt dabei den roten Wikingerchip ②. Danach bewegt sie den blauen Wikingerchip. Dieser fällt am Ende des Stegs ins Wasser ③. Das bedeutet, dass jetzt die Belohnungen verteilt werden:

- Der blaue Wikinger Finn geht leer aus, da er ins Wasser gefallen ist.
- Die orangefarbene Wikingerin Tjarne bekommt 4 Münzen aus dem Vorrat.
- Der rote Wikinger Magnus, der keinem Spieler gehört, bekommt von allen anderen Spielern eine Münze, da er bei seiner eigenen Gewinnflagge steht.
- Die grüne Wikingerin Inga klaut eine Münze von Wikingerin Tjarne.

Nach dem Bewegen der Wikingerchips bzw. nach dem Verteilen der Münzen ist der nächste Spieler an der Reihe. Du darfst das umgefallene Fass oder die umgefallenen Fässer in einem Loch deiner Wahl platzieren. Alle Fässer, die stehen geblieben sind, bleiben in ihren Löchern. Ist ein Wikingerchip ins Wasser gefallen, kommt dieser zurück vor das erste Feld des Stegs. Alle anderen Wikingerchips bleiben auf dem Steg liegen.

Spielende

Wenn alle Münzen aus dem Vorrat verteilt sind, darf gemäß den Münzverteilungsregeln noch bei den Mitspielern geklaut werden. Danach endet das Spiel sofort. Jeder Spieler zählt die Münzen in seinem Schiff. Der Spieler mit den meisten Münzen gewinnt das Spiel und darf sich ab jetzt Häuptling des Wikingertals nennen. Gewinnt ein Wikinger, dem kein Spieler zugeordnet ist (bei weniger als 4 Spielern), haben alle anderen Spieler leider verloren.

Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der Spieler, dessen Wikingerchip am wenigsten weit auf dem Steg vorwärts gelaufen ist.

Valley of the Vikings

Knock the barrels over – and avoid going in the water!



ENGLISH

A tactical game of skill for 2 - 4 bold Vikings aged 6 and upwards

Authors: Wilfried and Marie Fort

Illustrated by: Maximilian Meinzold

Editorial staff: Annemarie Wolke

Playing time: 15 - 20 minutes

In the Valley of the Vikings, the annual bowling contest is taking place. Are you brave enough to face the competition? Use the ball to bowl over the right barrels, and smart tactics to position the Vikings favorably on the dock. The player whose Viking is best placed will capture the most precious gold coins and take them to his/her Viking ship before sailing away as the richest Viking. Courage, skill and a willingness to take risks are called for, because players who overextends themselves on the dock and fall in the water go away empty-handed.

The aim of the game is to collect the most gold coins.

Game contents

1 large Viking Valley game board (to be pieced together from 7 parts), 8 Viking flags, 4 Viking counters, 1 cardboard bat, 4 ships (each to be assembled from 4 cardboard sections), 1 bowling ball, 24 gold coins, 4 wooden barrels, 1 set of instructions

Before the first game

Gently push the pieces and figures out of the panels and dispose of the cardboard surrounds. Assemble the ships as shown.

Tip: Take the sails out of the ships after each game. In this way, the ships will fit in the box on their side and do not need to be completely dismantled.



Game preparation

1. Piece the large game board together in the middle of the table.
2. Each player chooses a Viking color and takes the ship and Viking counter of the matching color.
3. Line up **all** the Viking counters in front of the first square of the dock, even if there are fewer than 4 players.
4. Place your ship in front of you. Ships that do not belong to any player are put to one side of the game board. Put a gold coin in each ship.
5. Place the hoard of remaining coins, the bowling ball and the bat next to the board.
6. Shuffle the 8 Viking flags face down. Randomly place one flag in each slot on the board.
7. Place the 4 barrels in any order in the marked holes in the middle of the board.



How to play

Play goes in a clockwise direction. The player who most closely resembles a Viking starts.

Take the ball and the bat.

Place the bowling ball in the hole at the end of the ramp in the corner of the Viking village that you can best reach from your seat. Use the bat to propel the ball in the direction of the barrels and try to knock over at least one of them. You are allowed to keep trying until you have knocked over at least one of the four barrels.



For each colored barrel that has been knocked over, move the matching Viking counter one space further along the dock. Skip over any squares that are already occupied. If you knock over more than one barrel, you can decide for yourself the order in which the counters are moved.

Distributing the coins

Whenever a counter is moved beyond the last square of the dock, the corresponding Viking has fallen into the water, which triggers the distribution of the coins.

It also means the end of that player's turn. If there are any overturned barrels of the same color as Viking counters that have not yet been moved, then these counters will stay where they are.

Now the Vikings, whose counters are still on the dock are rewarded with coins. Players stow the gold coins they have won in their ships. The distribution begins with the Viking who got furthest along the dock without falling off.



- Vikings on a square with a Viking flag with gold coins take the number of coins depicted (1 - 4 coins) from the hoard. If there are not enough coins left, the player just takes what is there. If there are none at all, he/she goes away empty-handed.



- Vikings on a square with a Viking flag showing their own Viking image, are allowed to steal one gold coin from the ship of each of the other players. If any of the other players do not have coins in their ship, the Viking unfortunately misses out.



- Vikings on a square with a Viking flag showing the Viking image of another player are allowed to steal a coin from this Viking. If this player has no coins in his/her ship, the Viking unfortunately misses out.

If there are fewer than 4 players, the Viking counters not claimed at the start of the game still get moved just like the others. They are also included in the distribution of coins and stow away their coins in their respective ships.

Example:



The player paired up with the orange-colored Viking Tjarne has bowled over both the orange barrel and the blue barrel ①. She moves her own Viking counter first, leapfrogging the red Viking counter ②. She now moves the blue Viking counter. The blue counter falls into the water at the end of the dock ③. This triggers the distribution of the coins.

- **The blue Viking, Finn, gets nothing because he was the one who fell in the water.**
- **The orange Viking, Tjarne, gets 4 coins from the hoard.**
- **The red Viking, Magnus, who was not paired up with any of the players at the start of the game, gets a coin from all other players because he is on the square that has his personal Viking flag.**
- **The green Viking, Inga, steals a coin from Viking Tjarne.**

After a player moves one or more Viking counters or after coins have been distributed, it is the turn of the next player. He/she may place the overturned barrels in any space they like. Any barrels that were not knocked over stay where they were. If a Viking counter has fallen into the water, it is returned to the first square on the dock. All the other Viking counters stay where they were on the dock.

End of the game

When all the coins in the hoard have been distributed, round will end. The players are still allowed steal from each other in line with the rules of the game to finish the round. But after that, this round really is over.

The players then count up the coins in their ships. The player with the most coins wins the game and has earned the title of Viking Valley chief. If the ship containing the most coins belongs to a Viking who was not paired up at the start (fewer than 4 players), all of the players have lost.

If there is a tie, the winner is the player whose Viking counter has covered the shortest distance along the dock.

activité d'adresse pour 2 à 4 Vikings courageux à partir de 6 ans

Auteurs : Wilfried et Marie Fort
Illustration : Maximilian Meinzold
Éditeur : Annemarie Wolke
Durée de la partie : 15 - 20 minutes

La Vallée des Vikings accueille le bowling annuel de tonneaux. Êtes-vous assez courageux pour entrer dans la compétition ? Faites tomber les bons tonneaux avec la boule et réussissez à pousser habilement les Vikings sur la jetée. En effet, le Viking qui sera bien placé gagnera de nombreuses et précieuses pièces d'or et les emportera sur son drakkar. Il faut preuve de courage et d'habileté, puis savoir prendre des risques. Celui qui ira trop loin tombera dans l'eau devant les autres joueurs et repartira sans rien.

Le but du jeu est de collecter le plus de pièces d'or.

Contenu : 1 plateau de jeu « Vallée des Vikings » (composé de 7 pièces de puzzle), 8 drapeaux, 1 jeton Vikings, 1 personnage en carton « Pousseur de boule », 4 drakkars (composés chacun de 4 pièces en carton), 1 boule, 24 pièces d'or, 4 tonneaux en bois, 1 jeton du jeu

Comment commencer

Il faut d'abord détacher avec précaution les pièces de jeu de la plaque. Vous devez immédiatement jeter les chutes. Assemblez les drakkars comme

à la page suivante. Une fois la partie finie, retirez juste les drakkars. Les drakkars tiennent dans la boîte s'ils sont couchés sur le côté. Ils n'ont pas besoin d'être démontés !



Préparatifs

1. Assemblez le grand plateau de jeu au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit une couleur puis prend le drakkar et le jeton Viking correspondants.
3. Posez **tous** les jetons Vikings devant la première case de la jetée, même si vous êtes moins de 4 joueurs.
4. Posez votre drakkar devant vous. Les drakkars n'appartenant à personne sont posés à côté du plateau de jeu. Placez une pièce d'or dans chaque drakkar.
5. Posez le reste des pièces, la boule et le pousseur de boule à côté du plateau de jeu.
6. Mélangez les 8 drapeaux bonus faces cachées. Puis posez au hasard un drapeau dans chaque évidement du plateau de jeu.
7. Placez les 4 tonneaux dans n'importe quel trou marqué au milieu du plateau de jeu.



Déroulement du jeu

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui ressemble le plus à un Viking commence la partie.

Prends la boule et le poussoir de boule. Dans le coin du village viking le plus facile à atteindre depuis ta place, pose la boule dans le trou sur la rampe. Utilise le poussoir de boule pour faire rouler la boule vers les tonneaux et qu'elle en renverse au moins un. Tu peux relancer la boule autant de fois que tu veux jusqu'à ce qu'au moins un tonneau soit renversé.



Pour chaque tonneau tombé, déplace le jeton Viking de la couleur correspondante d'une case sur la jetée. Passe au-dessus des cases occupées. Si plusieurs tonneaux sont tombés, tu peux décider dans quel ordre tu déplaces les jetons.

FRANÇAIS

Distribution des pièces d'or

Dès qu'un jeton Viking dépasse la dernière case de la jetée, le Viking tombe dans l'eau et déclenche la distribution des pièces.

On arrête le jeu immédiatement. S'il reste des tonneaux tombés pour lesquels les jetons Vikings n'ont pas encore été déplacés, ces jetons restent à leur place sur la jetée.

Les Vikings dont les jetons sont encore sur la jetée seront récompensés par des pièces d'or. Les joueurs rangent les pièces d'or obtenues dans leurs drakkars. La distribution commence par le Viking qui s'est le plus avancé sur la jetée.



- Les Vikings situés sous un drapeau bonus avec des pièces d'or prennent le nombre de pièces représentées (de 1 à 4) dans la réserve. S'il n'y a plus assez de pièces, le joueur prend ce qui reste, ou, hélas, repart les mains vides.



- Les Vikings situés sous un drapeau bonus avec leur propre image de Viking peuvent voler une pièce d'or dans le drakkar de chaque autre joueur. Si les autres joueurs n'ont pas de pièce dans leur drakkar, le Viking repart hélas les mains vides.



- Les Vikings situés sous un drapeau bonus avec l'image du Viking d'un autre joueur peuvent voler une pièce à ce Viking. Si cet autre joueur n'a pas de pièce dans son drakkar, le Viking repart malheureusement les mains vides.

Au cours du jeu, les jetons Vikings non attribués (s'il y a moins de 4 joueurs) sont quand même déplacés. Ils sont aussi pris en compte dans la distribution des pièces et reçoivent les récompenses de chaque drakkar comme décrit auparavant.

Exemple :



La joueuse représentant Tjarne, la Viking orange, a renversé les tonneaux orange et bleu ❶. Elle déplace d'abord son propre jeton Viking et passe au-dessus du jeton Viking rouge ❷. Puis elle déplace le jeton Viking bleu. Celui-ci tombe dans l'eau au bout de la jetée ❸. Les récompenses vont alors être distribuées comme suit :

- Finn le Viking bleu repart les mains vides, parce qu'il est tombé dans l'eau.
- Tjarne la Viking orange reçoit 4 pièces de la réserve.
- Magnus le Viking rouge, n'appartenant à aucun joueur, reçoit une pièce de monnaie de tous les autres joueurs, car il est à côté de son drapeau bonus.
- Inga la Viking verte vole une pièce de monnaie à la Viking Tjarne.

Après avoir déplacé les jetons Vikings et/ou après avoir distribué les pièces, c'est au tour du joueur suivant. Tu peux placer le(s) tonneau(x) tombé(s) dans n'importe quel trou. Tous les tonneaux qui sont encore debout restent dans leur trou. Si un jeton Viking est tombé dans l'eau, il faut le replacer devant la première case de la jetée. Tous les autres jetons Vikings restent sur la jetée.

Fin de la partie

Lorsque toutes les pièces de la réserve ont été distribuées, elles peuvent toujours être volées aux autres joueurs conformément aux règles de distribution des pièces. Après cela, le jeu se termine immédiatement. Chaque joueur compte les pièces dans son drakkar. Le joueur avec le plus de pièces gagne la partie et peut s'appeler dès à présent Chef de la vallée des Vikings. Si un Viking ne représentant aucun joueur (lorsqu'il y a moins de 4 joueurs) gagne, tous les autres joueurs ont perdu.

En cas d'égalité, le joueur dont le jeton Viking a parcouru le moins de distance sur la jetée l'emporte.

Vallei der Vikingen

Mik op het juiste vat en word niet nat!



Een tactisch behendigheidsspel voor 2 - 4 dappere Vikingen vanaf 6 jaar

Auteurs: Wilfried en Marie Fort

Illustraties: Maximilian Meinzold

Redactie: Annemarie Wolke

Speelduur: 15 - 20 minuten

In de Vallei der Vikingen vindt het jaarlijkse vatenkegelspel plaats. Zijn jullie dapper genoeg om aan de wedstrijd deel te nemen? Kegel met de kogel het juiste vat omver en zorg ervoor dat je op het juiste moment op de juiste plek bent, om de Vikingen tactisch op de steiger te kunnen opstellen. Alleen wie met zijn Viking goed is opgesteld, kan veel van de waardevolle goudstukken buitmaken en in zijn Vikingschip verzamelen, om vervolgens als rijkste Viking weg te zeilen. Hiervoor is moed, behendigheid en koelbloedigheid nodig, want wie op de steiger te veel op het spel zet en vóór zijn medespelers in het water plonst, vertrekt met lege handen.

Het doel van het spel is om de meeste goudstukken te verzamelen.

NEDERLANDS

Spelinhoud

1 groot speelbord 'Vallei der Vikingen' (puzzel van 7 stukken), 8 prijzenvlaggen, 4 Vikingschijfjes, 1 kartonnen figuur 'kogelstoter', 4 schepen (telkens van 4 kartonnen delen), 1 kogel, 24 goudstukken, 4 houten vaten, 1 spelhandleiding

Vóór het eerste spel

Duw het spelmateriaal voor het eerste spel voorzichtig uit de platen! De resten van de platen mogen jullie direct wegwerpen. Steek de schepen in elkaar zoals afgebeeld.

Tip: Neem na het spel het zeil van de schepen. Zo passen ze liggend op hun zijkant in de doos en moeten ze niet meer verder worden gedemonteerd.



Spelvoorbereiding

1. Puzzel het grote spelbord in het midden van de tafel in elkaar.
2. Elke speler kiest een Vikingkleur en neemt het schip en de Vikingschijf die erbij horen.
3. Leg **alle** Vikingschijven vóór het eerste veld op de steiger, ook als jullie met minder dan 4 spelen.
4. Plaats je schip voor je op de tafel. Schepen die niet aan een speler toebehoren, worden naast het spelbord klaargezet. Leg in elk schip een goudstuk.
5. Leg de rest van de goudstukken, de kogel en de kogelstoter klaar naast het spelbord.
6. Meng de 8 prijzenvlaggen verdekt. Leg telkens een willekeurige vlag met de afbeelding naar boven in elke uitsparing op het spelbord.
7. Plaats de 4 vaten willekeurig in de gemarkeerde gaten in het midden van het spelbord.



Spelverloop

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. De speler die het meeste op een Viking lijkt, mag beginnen.

Neem de kogel en de kogelstoter. Leg de kogel in het gat van het platform in de hoek van het Vikingdorp waar je vanaf jouw plaats het makkelijkste bij kunt. Gebruik de kogelstoter om de kogel te lanceren, zodat deze in de richting van de vaten rolt en ten minste één vat omverkegelt.



Je mag opnieuw proberen, tot ten minste één vat is omgevallen.

Voor elk omgevallen vat verplaatst je de Vikingschijf in de bijbehorende kleur één veld verder op de steiger. Bezette velden worden overgeslagen. Wanneer meerdere vaten omver zijn gekegeld, mag je zelf bepalen in welke volgorde je de schijven verplaatst.

Verdeling van de goudstukken

Wanneer een Vikingschijf voorbij het laatste veld op de steiger gaat, valt deze Viking in het water en kan met de verdeling van de goudstukken worden begonnen.

De spelbeurt wordt meteen beëindigd. Wanneer er nog omgevallen vaten zijn waarvoor de Vikingschijf niet werd verplaatst, dan blijven deze schijven liggen.

Nu worden de Vikingen waarvan de schijven zich nog op de steiger bevinden, met goudstukken beloond. De spelers verzamelen de gewonnen goudstukken in hun schip. De verdeling begint bij de Viking die zich het verste op de steiger bevindt.



- Vikingen die bij een prijzenvlag met goudstukken staan, nemen het afgebeelde aantal munten (1-4) uit de voorraad. Wanneer er niet meer voldoende goudstukken voorhanden zijn, neemt de speler alles wat overblijft, of gaat hij met lege handen weg.



- Vikingen die bij de prijzenvlag met hun eigen afbeelding staan, mogen uit het schip van elke andere speler één goudstuk stelen. Wanneer de andere spelers echter geen goudstukken in hun schip hebben, blijft de Viking met lege handen achter.



- Vikingen die bij een prijzenvlag met de afbeelding van de Viking van een medespeler staan, mogen bij deze speler één goudstuk stelen. Wanneer deze speler echter geen goudstukken in zijn schip heeft, blijft de Viking met lege handen achter.

Vikingschijven die niet aan een speler toebehoren (bij minder dan 4 spelers) worden toch verplaatst. Ook deze doen mee bij de verdeling van de goudstukken en krijgen beloningen in hun schip zoals hierboven beschreven.

Voorbeeld:



De speler met de oranje Viking, Tjarne, heeft het oranje en het blauwe vat omvergekegeld
1. Hij verplaatst eerst zijn eigen Vikingschijf en springt daarbij over de rode Vikingschijf
2. Daarna verplaatst hij de blauwe Vikingschijf. Deze valt aan het einde van de steiger in het water 3. Dat betekent dat nu de beloningen worden verdeeld:

- De blauwe Viking, Finn, gaat met lege handen weg, omdat hij in het water is gevallen.
- De oranje Viking, Tjarne, krijgt 4 goudstukken uit de voorraad.
- De rode Viking, Magnus, die aan geen speler toebehoort, krijgt van alle andere spelers één goudstuk, omdat hij bij zijn eigen prijzenvlag staat.
- De groene Viking, Inga, steelt één goudstuk van Viking Tjarne.

Na het verplaatsen van de Vikingschijven of na het verdelen van de goudstukken, is de volgende speler aan de beurt. Alle omgevallen vaten worden opnieuw in een willekeurig gat geplaatst. De vaten die niet zijn omvergekegeld, blijven in hun gat staan. Wanneer een Vikingschijf in het water is gevallen, wordt deze opnieuw vóór het eerste veld op de steiger gelegd. Alle andere Vikingschijven blijven op de steiger liggen.

Einde van het spel

Wanneer alle goudstukken uit de voorraad zijn verdeeld, mag nog bij medespelers worden gestolen volgens de regels voor het verdelen van de munten. Daarna eindigt het spel meteen. Elke speler telt de goudstukken in zijn schip. De speler met de meeste goudstukken wint het spel en mag zich vanaf nu het hoofd van de Vallei der Vikingen noemen. Wanneer een Viking die niet aan een speler toebehoort (bij minder dan 4 spelers), het spel wint, hebben alle spelers verloren.

In geval van een gelijke stand wint de speler van wie de Vikingschijf het minst ver op de steiger is geraakt.

El valle de los vikingos

¡Lanza el tonel y no te mojes los pies!



Un juego táctico de destreza para 2 - 4 valientes vikingos a partir de los 6 años

Autores: Wilfried y Marie Fort
Ilustraciones: Maximilian Meinzold
Editorial: Annemarie Wolke
Duración de una partida: 15 - 20 minutos

En el valle de los vikingos tiene lugar el Lanzamiento Anual de Toneles. ¿Sois lo suficientemente valientes para participar en la competición? Tumbad, con la bola, los toneles correctos y procurar estar en el lugar idóneo en el momento oportuno para poder posicionar a los vikingos con astucia en el embarcadero. Solo quien esté bien colocado con su vikingo, podrá conseguir numerosas monedas de oro, acumularlas en su barco vikingo y embarcar como el vikingo más rico del lugar. Es necesario tener valor, habilidad y disposición a asumir riesgos ya que quien se exceda en el embarcadero y se caiga al agua antes que sus compañeros de juego, se irá de vacío.

El objetivo del juego es reunir el mayor número de monedas de oro.

Contenido del juego

1 tablero de juego grande «Valle de los vikingos» (compuesto por 7 piezas de puzzle), 8 pabellones ganadores, 4 fichas de vikingos, 1 cartón «empujabolas», 4 barcos (compuesto cada uno de 4 piezas de cartón), 1 bola, 24 monedas de oro, 4 toneles de madera, 1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez

Por favor, retirad el material de juego con cuidado de los paneles antes de jugar por primera vez. Eliminated de inmediato las piezas restantes de los paneles. Montad los barcos tal como se indica en las ilustraciones.

Sugerencia: Después de jugar, retirad las velas de los barcos. De esa manera los barcos cabrán tumbados de lado en la caja y no habrá que desmontarlos completamente.



Preparativos

1. Montad el puzzle del gran tablero en el centro de la mesa.
2. Cada jugador elige un color de vikingo y coge la ficha de vikingo y el barco del color correspondiente.
3. Poned **todas** las fichas de vikingos antes de la primera casilla del embarcadero, incluso si sois menos de 4 jugadores.
4. Colocad vuestro barco delante de vosotros. Los barcos que no son de ningún jugador se colocan junto al tablero de juego. Poned una moneda de oro en cada barco, incluso en los barcos que no son de ningún jugador.
5. Poned el resto de las monedas, la bola y el empujabolos junto al tablero de juego.
6. Mezclad las 8 banderas boca abajo. Colocarlas boca arriba en cada uno de los lugares para banderas sin orden concreto.
7. Poned los 4 toneles en cualquier orden en los agujeros marcados del centro del tablero de juego.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que más se parezca a un vikingo será quien dé inicio a la partida. Coge la bola y el empujabolos. Pon la bola en el agujero de la rampa, en aquella esquina de la aldea vikinga desde la que mejor llegues desde tu asiento. Emplea el empujabolos para impulsar la bola de modo que esta ruede en dirección a los toneles y tumbes al menos uno. Puedes ir empujando la bola las veces que quieras hasta haber tumbado como mínimo un tonel.



Por cada tonel tumbado avanzarás una casilla la ficha de vikingo del color correspondiente. Se saltará por encima de las casillas ocupadas. Si son varios los toneles tumbados, podrás decidir por ti mismo el orden en el que vas a mover las fichas.

Reparto de monedas

Cuando una ficha de vikingo sobrepasa la última casilla del embarcadero, eso significa que el vikingo ha caído al agua y, por consiguiente, tendrá lugar el reparto de monedas. Se da por terminada esa jugada. En el caso de que hubiera toneles caídos cuyas fichas de vikingo no hayan sido movidas todavía, esas fichas se quedarán sin mover.

Ahora se recompensará con monedas a los vikingos cuyas fichas se encuentren en el embarcadero. Los jugadores apilan en sus barcos las monedas de oro ganadas. El reparto comienza con el vikingo que ocupe la posición más avanzada en el embarcadero.



- Aquel vikingo que esté en un pabellón ganador con monedas de oro cogerá del montón el número de monedas que figure en la ilustración (de 1 a 4 monedas). Si no quedaran suficientes monedas, el jugador cogerá las que queden o se irá desafortunadamente sin nada.



- Aquel vikingo que esté colocado en el pabellón ganador con la imagen de su propio vikingo podrá robar una moneda de oro de cada uno de los barcos de los demás jugadores. Si los demás jugadores no tuvieran monedas en sus barcos, el vikingo se irá desafortunadamente sin nada.



- Aquel vikingo que esté colocado en el pabellón ganador con la imagen de vikingo de un compañero de juego, podrá robarle una moneda a ese vikingo. En el caso de que ese jugador no tuviera monedas en su barco, el vikingo se irá desafortunadamente sin nada.

Las fichas de vikingo que no pertenecen a ningún jugador (cuando juegan menos de 4 jugadores) se mueven igual. También se tendrán en cuenta para el reparto de monedas y obtendrán las recompensas en sus respectivos barcos según se ha descrito anteriormente.

Ejemplo:



Astrid, la jugadora vikinga de color naranja ha tumbado los toneles de color naranja y azul ①. Primero mueve su propia ficha de vikingo y salta por encima de la ficha roja ②. A continuación mueve la ficha de vikingo de color azul ③. Esta cae al agua, al final del embarcadero. Eso significa que ahora hay que repartir las recompensas:

- Olaf, el vikingo azul, se va de vacío porque ha caído al agua.
- Astrid, la vikinga de color naranja, recibe 4 monedas.
- Sven, el vikingo rojo que no pertenece a ningún jugador, recibe una moneda de cada uno de los demás jugadores porque está en un pabellón ganador propio.
- Ingrid, la vikinga verde, le roba una moneda a la vikinga Astrid.

Después de mover las fichas de vikingo, o bien después del reparto de las monedas, es el turno del siguiente jugador. Puedes colocar el tonel tumbado (o los toneles tumbados) en los agujeros que tú elijas. Los toneles que estén en pie permanecerán en sus agujeros. Cuando una ficha de vikingo cae al agua, esa ficha volverá a ser colocada antes de la primera casilla del embarcadero. Las demás fichas de vikingo permanecerán en el embarcadero.

Final del juego

Una vez que se hayan repartido todas las monedas del montón, se podrán robar monedas a los compañeros de juego siguiendo las reglas del reparto de monedas. Después se dará por terminada definitivamente esa partida.

Cada jugador contará entonces las monedas de su barco. Gana la partida el jugador con el mayor número de monedas y será nombrado a partir de ahora «Jefe del Valle de los Vikingos». Si gana un vikingo que no esté asignado a ningún jugador (al jugar con menos de 4 jugadores), los demás jugadores habrán perdido desafortunadamente la partida. En caso de empate ganará aquel jugador cuya ficha de vikingo haya quedado más atrás en el embarcadero.



La valle dei Vichinghi

Butta giù il barile e in acqua non finire!



Un gioco di abilità e tattica per 2 - 4 audaci vichinghi a partire da 6 anni

Autori: Wilfried e Marie Fort
Illustrazioni: Maximilian Meinzold
Redazione: Annemarie Wolke
Durata del gioco: 15 - 20 minuti

Nella valle dei Vichinghi si sta svolgendo la gara annuale di “butta giù il barile”. Siete abbastanza coraggiosi da unirvi alla competizione? Buttate giù con la bocca i barili giusti e trovatevi nel posto giusto al momento giusto per posizionare i vichinghi sul pontile in modo strategico. Solo chi raggiunge con il proprio vichingo un buon punto del pontile avrà un bottino di preziose monete d’oro da stivare nella propria nave vichinga, che infine salperà con a bordo il vichingo più ricco. Serviranno coraggio, abilità e propensione a correre qualche rischio, perché chi avanza troppo sul pontile e cade in acqua prima dei compagni di gioco rimane a mani vuote.

Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di monete d’oro.

Dotazione del gioco:

1 tabellone grande “valle dei Vichinghi” (composto da 7 pezzi puzzle), 8 bandiere premio, 4 dischetti “vichinghi”, 1 pezzo in cartone “lanciatore”, 4 navi (ciascuna composta da 4 pezzi in cartone), 1 boccia, 24 monete d’oro, 4 barili di legno, 1 istruzioni di gioco

Prima di giocare per la prima volta

Prima di iniziare, staccate il materiale del gioco dal pannello, premendolo con delicatezza. Potete gettare subito i residui del pannello. Costruite le navi come mostrato.

Un consiglio: quando, dopo la partita, rimuovete le vele dalle navi, potete riporle nella scatola appoggiate di lato, senza doverle smontare ulteriormente.



Preparazione del gioco

1. Componete i pezzi del tabellone al centro del tavolo.
2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende la nave e il dischetto "vichingo" dello stesso colore.
3. Mettete **tutti** i dischetti "vichinghi" davanti alla prima casella del pontile, anche se siete in meno di 4 giocatori.
4. Mettete la vostra nave di fronte a voi. Le navi che non appartengono a nessun giocatore vanno disposte accanto al tabellone: verranno comunque utilizzate nel corso del gioco. Mettete una moneta d'oro in ogni nave.
5. Sistemate il resto delle monete, la boccia e il lanciatore vicino al tabellone.
6. Mescolate le 8 bandiere premio coperte e posizionatele scoperte in modo casuale negli incavi del tabellone.
7. Disponete i 4 barili in altrettanti fori a scelta tra quelli stampati al centro del tabellone.



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore che assomiglia di più a un vichingo.

Prendi la boccia e il lanciatore.

Metti la boccia nel foro della rampa all'angolo del villaggio vichingo che meglio riesci a raggiungere dal posto dove sei seduto. Usa il lanciatore per colpire la boccia in modo che questa rotoli in direzione dei barili e faccia cadere almeno un barile. Puoi tirare di nuovo la boccia fino a quando almeno un barile non sia stato abbattuto.



Per ogni barile abbattuto sposta in avanti di una casella sul pontile il dischetto "vichingo" dello stesso colore. Le caselle occupate si saltano. Se cadono più barili, puoi scegliere tu l'ordine in cui muovere i vichinghi corrispondenti.

Spartizione delle monete

Quando si sposta un dischetto "vichingo" oltre l'ultima casella del pontile, il vichingo cade in acqua e la spartizione delle monete può avere inizio.

Il turno finisce immediatamente. Gli eventuali vichinghi non ancora spostati, anche se i corrispondenti barili fossero stati abbattuti, vanno lasciati dove si trovano.

Ora i vichinghi che sono ancora sul pontile (quello caduto in acqua non ottiene niente) vengono premiati con delle monete. I giocatori stivano nelle proprie navi le monete d'oro vinte. Si inizia la spartizione con il vichingo che è arrivato più avanti sul pontile e si continua con gli altri a seguire:



- I vichinghi che si trovano davanti a una bandiera premio con delle monete d'oro prendono dalla riserva comune la quantità di monete (da 1 a 4) raffigurata sulla bandiera. Se non vi sono più monete a sufficienza, il giocatore prende quelle che restano o, purtroppo, rimane a mani vuote.



- I vichinghi che si trovano davanti a una bandiera premio con la figura del proprio vichingo possono rubare una moneta d'oro alle navi di tutti gli altri giocatori. Se gli altri giocatori non hanno una moneta nelle proprie navi, il vichingo purtroppo rimane a mani vuote.



- I vichinghi che si trovano davanti a una bandiera premio con la figura del vichingo di un compagno di gioco possono rubare una moneta a questo vichingo. Se questo giocatore non ha monete nella sua nave, il vichingo purtroppo rimane a mani vuote.

I dischetti "vichinghi" non assegnati a nessun giocatore (in caso di meno di 4 giocatori) vengono comunque fatti avanzare. Anche loro sono considerati nella spartizione delle monete e ottengono gli eventuali premi da stivare nelle rispettive navi, come sopra descritto.

Esempio:



La giocatrice che gioca con la vichinga arancione Tjarne ha buttato giù il barile arancione e quello blu ❶. Prima muove il suo dischetto saltando il dischetto "vichingo" rosso ❷. Poi muove il vichingo blu. Questo cade in acqua alla fine del pontile ❸. Ciò significa che ora i premi saranno così spartiti:

- Il vichingo blu Finn rimane a mani vuote perché è caduto in acqua.
- La vichinga arancione Tjarne riceve 4 monete dalla riserva.
- Il vichingo rosso Magnus, che non appartiene a nessun giocatore, riceve una moneta da tutti gli altri giocatori perché è davanti alla propria bandiera premio.
- La vichinga verde Inga ruba una moneta alla vichinga Tjarne.

Dopo aver spostato i vichinghi o dopo aver spartito le monete, il turno passa al prossimo giocatore. Puoi posizionare i barili abbattuti in altrettanti fori a tua scelta. Tutti i barili rimasti in piedi devono essere lasciati dove si trovano. Se un vichingo è caduto in acqua, va rimesso davanti alla prima casella del pontile. Tutti gli altri vichinghi rimangono sul pontile.

Conclusione del gioco

Quando tutte le monete della riserva comune sono state distribuite, si conclude il turno se ci sono ancora monete da rubare agli altri giocatori in base alle regole di spartizione. Poi il gioco termina immediatamente.

Ogni giocatore conta le monete stivate nella propria nave. Il giocatore con il maggior numero di monete vince la partita e da ora può fregiarsi del titolo di capo della valle dei Vichinghi. Se vince un vichingo senza giocatore (in caso di meno di 4 giocatori), tutti gli altri giocatori perdono.

In caso di parità vince il giocatore che ha il vichingo più indietro sul pontile.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,


dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.








HABA®


Erfinder für Kinder


 Wir begleiten Kinder durchs Leben – mit hochwertigen Spielen und Spielsachen, die altersgerecht fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Kurz gesagt: Wir bringen Kinderaugen zum Leuchten.

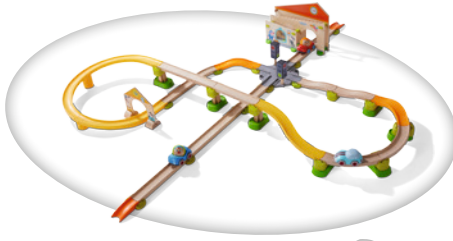
 Children are world explorers! We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun.

 Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde ! Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir.

 Kinderen zijn wereldontdekkers! We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed.

 ¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría.

 I bambini esplorano il mondo! Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici!



Erfinder für Kinder

HABA[®]

Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Art. Nr.: 304697 TL A 116072 1/19

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.