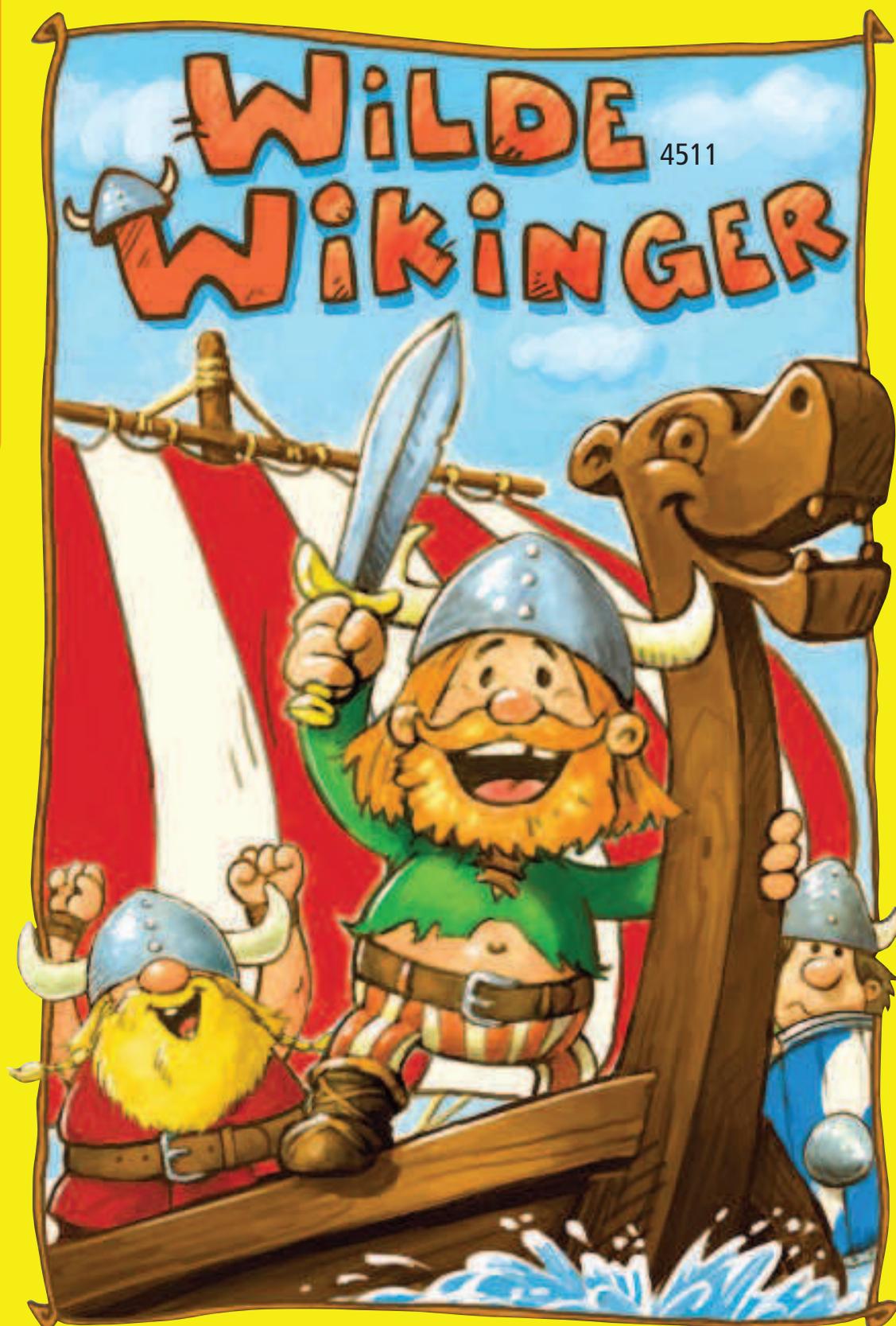




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Wild Vikings • Redoutables Vikings • Wilde vikingen  
Ferores vikingos • Vichinghi selvaggi

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2008

Juego Habermasb núm. 4511

# Feroces vikingos

Un osado juego de competición para 2 - 5 audaces vikingos de 6 a 99 años.

**Autor:** Wolfgang Dirscherl  
**Ilustraciones:** Michael Menzel  
**Duración de una partida:** aprox. 10 - 15 minutos

Los vikingos regresan de su última correría cargados con brillantes y resplandecientes joyas. Con grandes cánticos de júbilo descargan los tesoros obtenidos y comienzan rápidamente con el reparto del botín. Lo importante ahora para los vikingos es conservar la cabeza bien fría y no decidirse con demasiada rapidez por los objetos del reparto, porque puede que los tesoros más valiosos arriben a puerto más tarde en otro barco...



## Contenido del juego

---

- 1 aldea de vikingos
- 3 barcos
- 40 piedras preciosas
- 60 cartas «equipamiento»
- 1 dado
- instrucciones de juego

# Finalidad del juego

---

Todos los jugadores acumulan cartas de equipamiento. Nada más llegar a casa uno de los barcos vikingos procedente de sus correrías, se procede al reparto de los tesoros. Quien extienda ante sí el mayor número de cartas apropiadas, obtendrá todas las piedras preciosas de ese barco. Pero ¡atención!: ¡no extendáis demasiadas cartas ni seáis tampoco demasiado tacaños! La meta del juego es poseer al final de la partida el mayor número de piedras preciosas.

# Preparativos

---

Se coloca la aldea de los vikingos en el centro de la mesa. Poned los tres barcos en fila delante de la aldea y colocad en cada barco una piedra preciosa. Las piedras preciosas restantes las tendréis preparadas en un montón como provisión.



A continuación barajad las cartas y repartid seis cartas boca abajo a cada jugador. Las restantes cartas formarán un mazo en el centro de la mesa.

Tened el dado preparado.

# Cómo se juega

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Como los vikingos fueron un pueblo tan guerrero, comenzará el jugador que tenga la mirada más guerrera. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando el dado.

## ¿Qué ha salido en el dado?

- **¿El barco amarillo, rojo o azul?**

Coge una piedra preciosa del montón y ponla en el barco del color que ha salido en el dado.



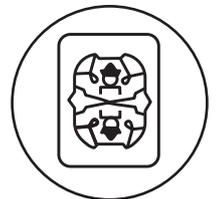
- **¿El barco negro?**

Pon una piedra preciosa del montón en un barco cualquiera.



- **¿La carta?**

Por turno, comenzando por el jugador que ha tirado el dado, cada jugador cogerá una carta del mazo.



- **¿La aldea de los vikingos?**

El barco que está justo enfrente de la aldea de los vikingos regresa con su botín a la aldea. Quien presente ahora el mayor número de cartas del color de este barco, se quedará todas las piedras preciosas del mismo:



Comienza quien ha tirado el dado: puede decidir si realiza una oferta, es decir, si extiende un número cualquiera de cartas del color apropiado, o si pasa. Siguiendo el turno establecido, los demás jugadores podrán elevar esa oferta o pasar.

### **Importantes reglas vikingas:**

- Cada jugador sólo podrá extender una sola vez las cartas en una misma ronda.
- Las cartas de tres colores pueden utilizarse como comodines en sustitución de cualquier otro color. En cada ronda puede jugarse con tantos comodines como se desee.

El jugador que haya ofrecido el mayor número de cartas en esta ronda recoge las cartas que tiene ante sí y las pone en un mazo boca arriba en el centro de la mesa. De premio recibe todas las piedras preciosas de ese barco. El barco vikingo descargado será ahora el último de la fila y los tres barcos adelantarán una posición en dirección a la aldea.

Los demás jugadores recogen de nuevo las cartas jugadas.

### ***Ejemplo:***

El barco rojo regresa a la aldea de los vikingos cargado con cuatro piedras preciosas.

Clara pone dos cartas delante de ella. Jorge pasa. Ricardo eleva la apuesta a tres cartas y pone dos cartas rojas y una carta comodín delante de él. Luisa pasa.

Ricardo es quien ha hecho la mayor oferta y pone sus tres cartas en el mazo descubierto. A cambio recibe las cuatro piedras preciosas del barco rojo. El barco rojo es colocado en la última posición.

Clara recoge las dos cartas que ha jugado.

**¡Atención!:** si todos los jugadores pasan el barco vikingo cargado se coloca en la última posición.

### **¿Agotado el mazo de cartas?**

Si se agota el mazo de las cartas cubiertas, se baraja el mazo descubierto y se utiliza como nuevo mazo. Si se diera el caso muy poco frecuente de que estén repartidas las cartas del mazo de juego y de que no haya tampoco cartas en el mazo de cartas descubiertas, ¡mala pata! Si en el dado sale el símbolo «carta», os quedaréis esa vez sin carta.

## **Final del juego**

---

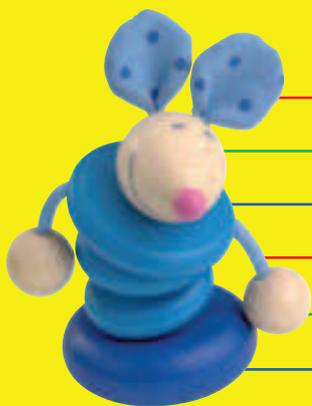
La partida acaba cuando, al tirar el dado, a un jugador le salga un barco y no haya más piedras preciosas en el montón. Cada jugador cuenta las piedras preciosas ganadas. Gana esta aventura vikinga quien posea el mayor número de piedras preciosas. En caso de empate, el ganador entre estos jugadores será aquél que tenga en mano el mayor número de cartas. Si también aquí se da un empate, ganan todos los jugadores empatados.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen*

*Inventor para los niños · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Habitación infantil

Camera dei bambini

 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.**

La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.



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