



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

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.

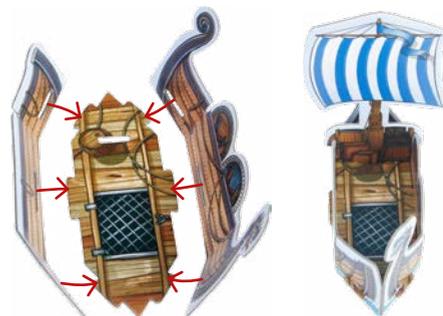
Contenido del juego

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. Eliminad 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.

