

Loot



10+

2/4

35 PERC

A JÁTÉK CÉLJA

A *Lootban* nyersanyagokat gyűjtötök és épületeket foglaltok el, hogy fejlesszétek a fjordotokat. Töltsétek meg a hosszúhajóitokat és építkezetek, hogy minél több győzelmi pontot söpörjete be. Aki a legtöbb vagyont gyűjti össze, az lesz az új jarl a vikingek élén!

KIFEJEZÉSEK

Fjord: gleccser vájta völgy, amit elárasztott a tengervíz.

Jarl: nemesi rang a középkori Skandináviában.

TARTOZÉKOK



4 területtábla (kétoldalas)



52 viking
(13 minden színből)



5 trófea



43 épületlapka
(18 ház, 16 őrtorony, 9 erőd)



12 pajzs



15 építkezéslapka
(5 kikötő, 5 oltár, 5 jarl palota)



1 pontozótömb



4 fjordtábla



1 trófeatábla



1 óceántábla



1 húzózsák
(a hosszúhajók tárolására)



90 nyersanyaglapka
(fegyver, fa, birka, arany)



30 hosszúhajó
(6 fa, 6 birka, 4 arany, 5 ház, 5 őrtorony, 4 erőd)

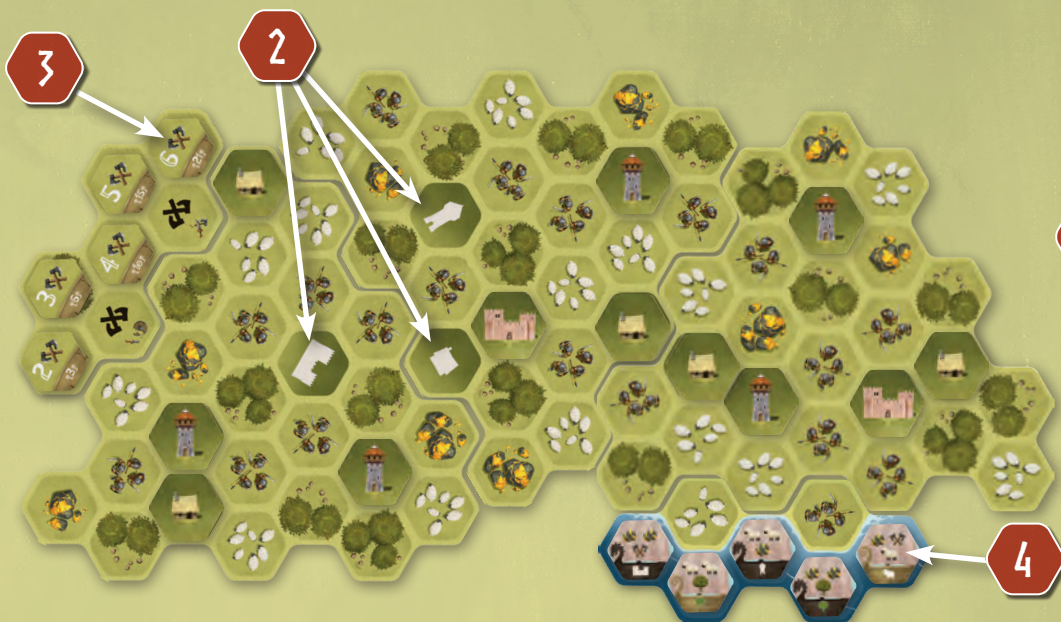
ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Vegyetek ki a dobozból játékosonként 1 területtáblát, és állítsátok össze belőlük a játéktáblát. Illesszétek egymáshoz a táblák oldalait úgy, hogy egybefüggő területet alkossanak.
- 2 Helyeztetek 2 házat, 2 őrtornyot és 3 erődöt a játéktáblán kijelölt mezőkre.
- 3 Illesszétek a trófeatáblát a játéktábla oldalához, majd helyeztetek az 5 trófeát a trófeatáblára növekvő sorrendben.
- 4 Illesszétek az óceántáblát a játéktábla oldalához. Tegyétek a 30 hosszúhajót a húzózsákba, és jól rázzátok össze őket. Húzzatok a zsákból 5 hosszúhajót, és helyeztetek azokat az óceántábla óceánmezőire a hosszúhajó oldalukkal felfelé.
- 5 Alkossatok készletet a nyersanyaglapkákból (fegyver, fa, birka, arany) a játéktábla mellett.
- 6 **Válasszatok játékoszint,** majd vegyetek el a hozzá tartozó játékelemeket: 1 fjordtáblát, 13 vikinget és 3 pajzsot. Helyeztetek a pajzsokat a fjordtáblán kijelölt mezőkre.
- 7 Keverjétek meg típusonként az építkezéslapkákat (kikötők, oltárok, jarl paloták), majd adjatok minden játékosnak egy véletlenszerű lapkát minden típusból. Helyeztetek a lapkákat a fjordtáblán kijelölt mezőkre a képes oldalukkal lefelé.
- 8 A legészakabbra lakó játékos lesz a kezdőjátékos.

1 A JÁTÉKTÁBLA ÖSSZEÁLLÍTÁSA



ELŐKÉSZÜLETEK 3 JÁTÉKOS ESETÉN



NYERSANYAGOK

Minden nyersanyag egy adott mezőtípushoz tartozik. A nyersanyagokkal megtöltheted a hosszúhajódat, és befejezheted az építkezéseidet (lásd 6. és 7. oldal). A fák, a birkák és az aranyak győzelmi pontot érnek, a fegyverekkel pedig trófeát szerezhetsz (lásd 7. oldal).



Kezdő pontértékek



Erdő és fa



Legelő és birka



Hegy és arany



Csatatér és fegyver

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra, amíg el nem fogynak a vikingek.

EGY JÁTÉKOS KÖRE

A körödben hajts végre legalább egyet az alábbi akciók közül:

Kötelező

- Viking lehelyezése

Feltételes

- Épület elfoglalása
- Építkezés befejezése

Választható

- Hosszúhajó kiválasztása
- Pajzs felhasználása
- Trófea megszerzése

VIKING LEHELJEZÉSE (KÖTELEZŐ)

Amikor lehelyezel egy vikinget, a következő két feltételnek kell megfelelned:

- nem helyezheted a vikingedet olyan **nyersanyagmezőre**, amit már egy másik viking elfoglalt;
- a vikingednek szomszédosnak kell lennie egy másik (bármilyen színű) vikinggel vagy hosszúhajóval.

Vedd el az adott mezőtípusnak megfelelő nyersanyaglapkát a készletből, és tedd a fjordtáblád egyik üres mezőjére. A nyersanyaglapkát innen már nem mozgathatod el.

Ezután ellenőrizd, hogy elfoglaltál-e épületet (lásd alább).

Ha elfogytak a vikingjeid, a következő játékos kerül sorra.

ÉPÜLET ELFOGLALÁSA (FELTÉTELES)

Minden épülettípus elfoglalásának más szabálya van (lásd 5. oldal).

Egy viking lehelyezésével elfoglalhatsz egynél több (különböző vagy azonos típusú) épületet is.

Amikor elfoglalsz egy épületet, helyezd azt a fjordtáblád egyik üres mezőjére. Az épületlapkát innen már nem mozgathatod el.

Fontos: ha nincs több üres meződ a fjordtáblán, nem vehetsz el több lapkát.

PÉLDA



Astrid egy csatatérre helyezi le a vikingjét (egy másik vikinggel szomszédosan). Ezzel 1 fegyvert szerez, amit lehelyez a fjordtáblájára. Ezután Astrid ellenőrzi, hogy foglalt-e el épületet (lásd 5. oldal).

Megjegyzés: ha elfoglalsz egy épületet, és nincs elég lapka a készletben, vegyél el annyi lapkát, amennyi maradt.

ÉPÜLETEK

Három épülettípus található a játékban: ház, őrtorony és erőd.
Az épületek segítségével fejezheted be az építkezéseidet (lásd 7. oldal), és szerezhetsz győzelmi pontokat.



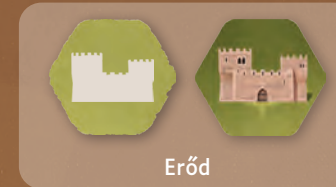
Kezdő pontértékek



Ház



Őrtorony



Erőd

HÁZ ELFOGLALÁSA

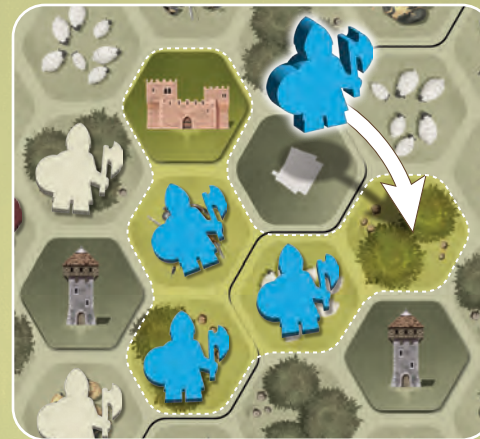
Amikor a vikingedet egy házzal szomszédosan helyezed le, vedd el 1 lapkát a házról.



Astrid vikingje két házzal is szomszédos, ezért mindkettőről elvesz 1-1 lapkát, és lehelyezi azokat a fjordtáblájára.

ERŐD ELFOGLALÁSA

Amikor létrehozol egy legalább 4 saját vikingből álló csoportot úgy, hogy legalább 1 szomszédos egy erőddel, vedd el 1 lapkát a erődről. Ha létrehozol egy legalább 8 vikingből álló csoportot, vedd el még egy lapkát az erődről. Ha létrehozol egy 12 vikingből álló csoportot, elveheted az utolsó lapkát is a erődről. Csak akkor vehetsz el újabb lapkát egy erődről, ha nagyobb csoportot hozol létre.



Hilda létrehozott egy 4 vikingből álló csoportot, és az egyik viking szomszédos egy erőddel. Elvesz 1 lapkát az erődről, és lehelyezi a fjordtáblájára.

ŐRTORONY ELFOGLALÁSA

Amikor összekötsz két őrtornyot a saját vikingjeiddel, vedd el 1-1 lapkát mindkét őrtornyról. Egy őrtornyot elfoglalhatsz több alkalommal is, de **csak akkor**, ha az előzőtől **eltérő őrtorony** kötőd össze.



Ragnar összekötött két őrtornyot, ezért mindkettőről elvesz 1-1 lapkát.

Ragnar egy másik őrtornyot **1** is összekötött azzal az őrtoronyral, amit korábban már összekötött **2**. Elvesz 1 lapkát az új őrtoronyról **1** és 1-et a korábbi őrtoronyról **2**.



Egy későbbi körben Hilda kibővíti a 4 vikingből álló csoportját egy 8 vikingből álló csoportra. Ez azt jelenti, hogy elvehet még 1 lapkát az erődről **1**. Mivel a viking, amit most helyezett le, szomszédos egy másik erőddel, erről az erődről **2** is elvehet lapkát: 1-et a 4-es és 1-et a 8-as csoportért. Hilda ezzel a lépésével 3 erődöt szerzett.

HOSSZÚHAJÓK

A hosszúhajók jelképezik a kereskedelmet. A segítségükkel növelheted a nyersanyagok és az épületek pontértékét.



- 1 A hosszúhajó megtöltéséhez szükséges 3 nyersanyag, amit a hosszúhajóval szomszédosan kell lehelyezni.
- 2 Az a nyersanyag vagy épület, amelynek a pontértékét növeli.
- 3 A bónusz.

A különböző típusú hosszúhajók pontos mennyisége a játékszabály utolsó oldalán látható.

HOSSZÚHAJÓ KIVÁLASZTÁSA (VÁLASZTHATÓ)

A köröd végén kiválaszthatsz **1 (és csakis 1) hosszúhajót**.

Helyezd le a fjordtáblád egyik üres mezőjére.

Húzz egy új hosszúhajót a húzózsákból, és helyezd le azt az óceántábla üres mezőjére a hosszúhajó oldalával felfelé.

Minden megtöltött hosszúhajó bónuszt ad egy nyersanyag- vagy épülettípus pontértékéhez. Egy hosszúhajó megtöltéséhez az alábbiakat kell tenned:

- a hosszúhajón jelölt mindhárom nyersanyagot helyezd le a vele szomszédos mezőkre.

Amint megtöltötted a hosszúhajódat, fordítsd át a bónusz oldalára.

Fontos! A játék végén minden meg nem töltött hosszúhajóért 5 győzelmi pontot veszítesz.

Megjegyzés: a nyersanyagokat bárhová lehelyezheted a hosszúhajó körül.

Tipp: egy nyersanyagot lehelyezhetsz úgy, hogy az a több hosszúhajót is megtöltsön. Fontold meg, hová teszed őket!

PAJZS FELHASZNÁLÁSA (VÁLASZTHATÓ)

Amikor lehelyezel egy vikinget, felhasználhatsz egy vagy több pajzsot.

A játék során minden pajzsot egyszer tudsz felhasználni, és az alábbi módosítókat adják:



Azonnal helyezz le még egy vikinget a lehelyezési szabályoknak megfelelően.



A vikingedet olyan nyersanyagmezőre helyezd le, amit egy másik viking már elfoglalt.



Amikor lehelyezed a vikingedet, vedd el még 1 lapkát az adott nyersanyagból.

Miután felhasználtál egy pajzsot, azt fordítsd meg, ezzel jelölve, hogy felhasználtad. Ez a pajzs a játék során többször már nem használható.



Astrid szerez 1 birkát, és lehelyezi a hosszúhajójával szomszédosan. Mivel a hosszúhajója már szomszédos 1 arannyal és 1 fával, megfordítja a hosszúhajót, hogy megkapja a bónuszt. Minden birkája 2-vel több győzelmi pontot fog érni a játék végén.

ÉPÍTKEZÉSEK

A fjordtábládon 3 építkezéstípus található. Ezeknek a befejezésével győzelmi pontokat szerezhetsz.



ÉPÍTKEZÉS BEFEJEZÉSE (FELTÉTELES)

Amikor nyersanyagot vagy épületet szerzel, a lapkát lehelyezheted úgy, hogy ezzel befejezed az egyik építkezésedet. Az építkezések ugyanúgy működnek, mint a hosszúhajók. Egy építkezés befejezéséhez az alábbiakat kell tenned:

- az építkezésen jelölt nyersanyagokat és épületeket helyezd le a vele szomszédos mezőkre.

Amint befejeztél egy építkezést, fordítsd át a képes oldalára.

Megjegyzés: a nyersanyagokat és az épületeket bárhová lehelyezheted az építkezés körül.

PÉLDA



Olaf szerzett 1 fát és 1 házat. Úgy dönt, ezeket az építkezése köré helyezi le. Mivel ezzel lehelyezte az összes szükséges nyersanyagot és épületet, befejezi az építkezést, és átfordítja az építkezéslapkát a képes oldalára.

TRÓFEA MEGSZERZÉSE (VÁLASZTHATÓ)

A köröd végén megszerezhetsz egy trófeát.

Egy játék során csak egy trófeát szerezhetsz meg. Minden trófeából egy van.

Találd meg a megfelelő pillanatot a trófea megszerzésére, de ne várj túl sokáig!

Ahhoz, hogy megszerezz egy trófeát, **legalább annyi fegyvernek** kell lennie a fjordtábládon, amennyi az adott trófeán látható. Az elhelyezkedésük nem számít.

A megszerzett trófeát helyezd le a fjordtábládon kijelölt mezőre a győzelmi pontot mutató oldalával felfelé.

PÉLDA



Ragnarnak a köre végén 5 fegyvere van a fjordtábláján **1**, ezért szeretne megszerezni egy trófeát. Mivel Astrid már elvitte az 5 fegyverért járó trófeát **2**, Ragnar kénytelen a 4 fegyverért járó trófeát elvenni **3**, ami a játék végén 10 győzelmi pontot ér.



A JÁTÉK VÉGE

Miután mindenki lehelyezte az összes vikingjét, itt az ideje megkoronázni a következő jarl-t.

A pontozótömb segítségével számoljátok össze a játékosok győzelmi pontjait az alábbiak szerint:

- Add hozzá az erődjeid kezdő pontértékéhez a hozzájuk szerzett bónuszokat, majd az eredményt szorozd meg az erődjeid számával.
- Hasonlóképpen számold össze az őrtornyokból, házakból, aranyból, birkákból és fákból szerzett győzelmi pontokat.
- Számold össze a befejezett építkezésekből szerzett győzelmi pontokat.
- Ha szereztél trófeát, vezesd fel az érte járó győzelmi pontokat.
- Végül vonj le 5 győzelmi pontot minden meg nem töltött hosszúhajóért.

A legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos győz, és ő lesz az új jarl!

Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a nagyobb pontértékű trófeát szerezte.

Bármilyen más esetben az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.



Hildának 3 erődje van, és 2 bónuszt szerzett hozzájuk (+3 és +4). Először összeadja az erődök kezdő pontértékét (4) és a bónuszokat, aminek az eredménye 11 (4+3+4). Ezután a kapott értéket (11) megszorozza az erődök számával (3).

Hilda $11 \times 3 = 33$ győzelmi pontot szerez az erődjeiért.

HOSSZÚHAJÓK TÍPUSAI

ERŐD



BIRKA



ARANY



FA



ŐRTORONY



HÁZ



Charles Chevallier
Laurent Escoffier
Naïade



Kérjük, őrizze meg ezt az információt! 04-2024
Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest,
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Gyártó:
© & © Gigamic 2023



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com