VIKING RAIDERS

ACTION ✦ STRATEGI ✦ KAOS

SÅDAN SPILLER DU

INDHOLD

VIKINGEKORT
12x Gudernes gave
8x Guld, Mad, Overflødighedshorn, Sten, Træ, Vikinger
4x Bersærker, Vörs vision
2x Forårstogt, Morgentogt, Nattetogt, Plyndringstogt, Skærmydsel, Vintertogt
1x Fenrir, Frejas rigdomme, Gefions forklædning, Hemmelig gård, Høstfest, Jormungandr, Kræmmermarked, Lokes list, Markedet brænder, Midsommergalskab, Njords rov, Odins gunst, Skjulte skatte, Spøgelsesskib, Thors hævn, Valhals forbandelse, Yggdrasil

MARKEDSKORT
12x Skjoldmøer
6x Boplads, Drakkar, Karvi, Landsby, Langhus, Skattekiste, Smykker, Snekkja, Våbenkammer
4x Flåde, Ringborg, Trone
1x Jættekraft, Kampgejst, Kløgt, Købmandsskab, Ragnarok, Stormfuldt hav

ANDRE KORT
6x Høvdingekort
5x Instruktionskort
3x Hurtig opsætning / Sådan spiller du
2x Sejrsbetingelser
1x Arktisk Klan-varianten (til 2 spillere) / Hjælp

Vejledninger: Sådan spiller du, Uddybende forklaringer, Allerførste spil

VIKING RAIDERS

Du er en nådesløs vikingehøvding, der kæmper for at få fodfæste i en kaotisk, uforudsigelig og ubarmhjertig verden.

Når det er din tur, besøger du Kvartermesteren og får 2 Vikingekort. Her finder du ud af, hvad din klan har bedrevet, mens du har haft travlt med at være høvding.

Har de arbejdet på at skaffe ressourcer – Mad, Træ, Sten, Guld eller flere Vikinger? Med dem kan du købe kort på Markedet, som forbedrer din position – flotte skibe, bygninger til din klan og kostbart bytte.

Eller måske har de gjort klar til handling! Har de rustet sig til en hurtig skærmydsel eller et plyndringstogt ved daggry? Måske har de fået en håndsrækning fra en af de nordiske guder – eller endda fanget en omflakkende bersærker?

Uanset hvad din klan giver dig, så brug dine ressourcer klogt og planlæg dine aktioner med omhu, i kampen om magten og den endelige sejr!

1 DEL KORTENE OP

OPSÆTNING

84 MARKEDS-KORT | 97 VIKINGE-KORT | 6 HØVDINGE-KORT | 2 SEJRS-KORT | 4 HJÆLPE-KORT

Tag de 12 Skjoldmøer ud af bunken med Markedskort og læg dem på bordet med forsiden opad.

I Markedsbunken og Vikingebunken er der desuden 5 instruktionskort. Lad dem blive i bunkerne til jeres første spil.

2 BESTEM SPILLETS LÆNGDE

OPSÆTNING

Brug dette skema til at beslutte, hvor mange Sejrspoint (SP) I skal have i hver kategori (SKIBE, KLAN og BYTTE) for at vinde.

	Hurtigt spil	Normalt spil	Langt spil
2-3 spillere	6 SP	7 SP	8 SP
4-5 spillere	5 SP	6 SP	7 SP

Læg kortet med det aftalte antal Sejrspoint på bordet, så alle spillere kan se det. Læg det andet kort med Sejrsbetingelser tilbage i æsken.

3 LÆG MARKEDET UD

OPSÆTNING

Bland de resterende Markedskort og læg **8 kort på bordet med forsiden opad**, så alle spillere kan nå dem. Dette er Markedet.

Hvis RAGNAROK eller STORMFULDT HAV dukker op, så læg dem til side, indtil Markedet er lagt ud. Bland dem derefter sammen med de resterende Markedskort.

Læg de resterende Markedskort på bordet med bagsiden opad – dette er Markedsbunken. Nu skal opsætningen se nogenlunde sådan ud:

VIGTIGT!
Hvis Markedet **ikke har nogen kort med en værdi på 1 Sejrspoint (SP)**, skal I samle kortene sammen, blande dem ind i Markedsbunken og lægge Markedet ud igen. Antallet af Sejrspoint kan ses i øverste venstre hjørne på Markedskortene.

ENDNU VIGTIGERE!!
Denne regel gælder under hele spillet: Der skal altid være **mindst ét kort** på Markedet, **der har en værdi på 1 Sejrspoint**.

4 HØVDINGEKORT

OPSÆTNING

Vi anbefaler, at I spiller Viking Raiders et par gange, før I begynder at bruge Høvdingekortene. Hvis dette er jeres første spil, så gå videre til trin 5, OPSÆTNING.

Hvis I vil have en ekstra udfordring, så giv hver spiller et Høvdingekort i begyndelsen af spillet. Høvdinge giver en permanent færdighed samt muligheden for at bringe **Offergaver**, købe ting på det **Sorte Marked** og hyre **Lejesvende**.

Se `Spil med Høvdinge` i de uddybende forklaringer.

5 VIKINGEKORT

OPSÆTNING

Bland Vikingekortene og **giv 6 kort til hver spiller**. Kortene holdes på hånden, så de andre spillere ikke kan se dem.

Læg resten af Vikingekortene i en bunke med bagsiden opad, med plads ved siden af til Møddingen (brugte kort). Bunkerne kan placeres ved siden af Markedet.

6 HVEM STARTER?

OPSÆTNING

Træk det øverste kort fra Vikingebunken for at se, hvem der starter:

VIKINGER – Den spiller, der sidder længst mod nord

TRÆ – Den spiller, der sidder længst mod øst

STEN – Den spiller, der sidder længst mod syd

MAD – Den spiller, der sidder længst mod vest

GULD – Spilleren med det længste hår

OVERFLØDIGHEDSHORN – Den spiller, som har fødselsdag tættest på vikingernes midsommer (24. juni)

GUDERNES GAVE – Den yngste spiller

Actionkort (A) – Den spiller, der sidst er kommet til skade eller har fået plaster på

Kort med Sejrspoint (SP) – Vinderen af det sidste spil, I spillede, uanset hvilket spil det var.

BERSÆRKER – Spilleren med den største stemme

YGGDRASIL – Den ældste spiller

Læg kortet på Møddingen. Den udvalgte spiller begynder, og derefter går turen videre med uret.

NU ER I KLAR TIL AT SPILLE!

1 MÅLET MED SPILLET

REGLER

For at vinde skal du samle det aftalte antal Sejrspoint (eller flere) i hver af de 3 kategorier: SKIBE, KLAN og BYTTE.

Kort med Sejrspoint finder du på Markedet. Antallet af Sejrspoint samt kategori ses i øverste venstre hjørne.

2 EN TUR

REGLER

Træk 2 kort fra Vikingebunken op på hånden*. Du må nu, i vilkårlig rækkefølge:

Købe 1 ting på Markedet
Spille 1 Actionkort

Du kan vælge at gøre begge dele, én af delene eller ingen af delene.

Når du er færdig, går turen videre til næste spiller.

*Hvis I er 2 spillere og spiller med Arktisk Klan-varianten, er der et ekstra trin i begyndelsen af hver tur. Læs mere i de uddybende forklaringer.

3 SÅDAN KØBER DU TING PÅ MARKEDET

REGLER

Du kan købe ting på Markedet ved hjælp af de ressourcer, du har på hånden. Prisen for et Markedskort er vist nederst på kortet. For hvert symbol skal du lægge et ressourcekort af samme type.

Visse kort kan du kun købe, hvis du allerede har et vist antal Sejrspoint (SP) ud over de krævede ressourcer. (Skjulte Sejrspoint, som du har på hånden, tæller også med – men så er du nødt til at vise dem til de andre spillere!)

EKSEMPEL: Du vil købe en LANDSBY

1 KLAN-SP betyder, at du allerede skal have mindst 1 Sejrspoint i KLAN-kategorien, ud over ressourcerne, for at kunne købe dette kort.

Trin 3 fortsætter ➤

➤ **Trin 3 fortsat**

For at købe et kort lægger du ressourcekortene fra din hånd på Møddingen og tager kortet fra Markedet. Fyld straks den tomme plads på Markedet ud med et kort fra Markedsbunken.

Husk, at **hvis Markedet ikke har et eneste kort med en værdi på 1 Sejrspoint**, skal det ryddes og lægges ud på ny (se OPSÆTNING, trin 3).

Læg de købte kort foran dig med forsiden opad, så det er nemt for de andre spillere at se, hvor mange Sejrspoint du har i hver kategori.

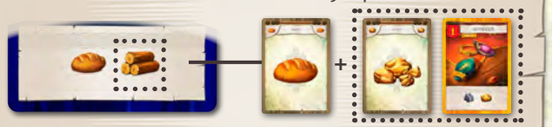
Hvis du køber en Færdighed, skal den også lægges foran dig med forsiden opad. Se EKSEMPEL PÅ LAYOUT.

4 TUSKHANDEL

REGLER

Hvis du ikke har de nødvendige ressourcer til at købe et kort på Markedet, kan du **bytte 2 af dine kort** - UANSET HVILKEN SLAGS DET ER - med **1 valgfri ressource**. Du må lave så mange tuskhandler, du vil, på din tur.

EKSEMPEL: Køb en KARVI ved hjælp af tuskhandel



Spilleren lægger 1 GULD og 1 SMYKKER i stedet for 1 TRÆ

5 SPIL EN ACTION

REGLER

Actionkort har et 'A' i øverste hjørne. Spil en Action ved at lægge kortet på Møddingen og følge instruktionerne på kortet. Læs dem højt, så de andre spillere ved, hvad du laver.

BERSÆRKER-kort kan spilles af **enhver spiller**, når som helst, for at annullere **enhver Action**, inklusive en anden BERSÆRKER.

Eksempel: Spiller 1 går på plyndringstogt mod spiller 2. Spiller 3 frygter, at spiller 1 dermed vinder, og annullerer derfor plyndringen ved at spille en BERSÆRKER.

LIGE EN TING TIL ...

Hvis du vil annullere en Action ved hjælp af en BERSÆRKER, skal du gøre det, **før du kender udfaldet**. Du kan fx ikke vente og se, om en plyndring lykkes, og **først derefter** spille BERSÆRKER-kortet.

6 PLYNDRING

REGLER

Når du spiller et plyndringskort, kan du angribe en anden klan og måske vinde et SKIBS-, KLAN- eller BYTTE-kort.

- Fortæl, **hvilken spiller** og **hvilken kategori** (SKIBE, KLAN eller BYTTE) du vil plyndre.
- Den forsvarende spiller tager alle sine kort i den valgte kategori op fra bordet og tilføjer **1 Skjoldmø for hvert kort**.
- Træk nu et tilfældigt kort blandt disse kort.
- Hvis det er et SKIBS-, KLAN- eller BYTTE-kort, beholder du det.
- Resten af kortene går tilbage til den forsvarende spiller og til bunken med Skjoldmøer.

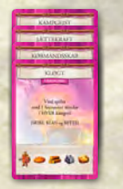
Tag kortene op + Tilføj Skjoldmøer → Træk 1 tilfældigt kort (held og lykke!)

Man kan sommetider reducere antallet af Skjoldmøer under en plyndring. Men uanset hvad skal der **altid være mindst 1 Skjoldmø til stede, når man plyndrer**.

7 FÆRDIGHEDER

REGLER

Der er 4 FÆRDIGHEDSKORT i spillet, som kan give en betydelig fordel.



Når du køber en Færdighed på Markedet, skal kortet lægges foran dig med forsiden opad. Færdigheden gælder, så længe du har kortet.

Du må kun have **1 Færdighed ad gangen**. Hvis du får 2 Færdighedskort, skal du vælge, hvilket et du vil beholde. Læg det andet kort tilbage i Markedsbunken.

8 SÅDAN VINDER DU

REGLER

Den spiller, der først når det aftalte antal Sejrspoint (eller flere) **i HVER af de 3 kategorier** - SKIBE, KLAN og BYTTE - har vundet.

Skjulte Sejrspoint (SP) fra en spillers hånd tæller også med.

Det er muligt at vinde under en anden spillers tur, men alle igangværende Actions og begivenheder (fx RAGNAROK) skal være afsluttet, og Markedet skal være fyldt op, før der kan udråbes en vinder.

HELD OG LYKKE OG GOD PLYNDRING!!!

EKSEMPEL PÅ LAYOUT

Her ser I 3 spillere, der er cirka halvvejs igennem spillet.

VIKING RAIDERS

ACTION ✦ STRATEGI ✦ KAOS

UDDYBENDE FORKLARINGER

HJÆLP

Instruktionsvideoer

Opsætning
Sådan spiller du
Detaljeret forklaring af kort
Oversættelser af kort
... og meget mere

www.vikingraidersgame.com/help

Udgivet af Neowulf Games Aps, Danmark
© 2023 Neowulf Games ApS

VIGTIGE BEGREBER

TILFÆLDIGT

Kortene blandes, så du kun kan se bagsiden, når du trækker et af dem. Om I vælger, at kortene skal holdes af en anden spiller eller lægges ned på bordet, det er helt op til jer!

KRAV TIL SEJRSPOINT

Kravet til Sejrspoint gælder kun, når du køber ting på Markedet. Det gælder ikke, hvis du får et kort på andre måder - fx ved at stjæle, plyndre, bytte dig til det eller købe på det Sorte Marked (hvis I spiller med Høvdingekort).

Ud over de SKIBS-, KLAN- og BYTTE-kort, du har liggende på bordet, tæller skjulte Sejrspoint på din hånd også med. Hvis du vil bruge et kort med skjulte Sejrspoint, skal du vise det til de andre spillere, men du beholder kortet på hånden.

AT STJÆLE

Tag et kort fra en anden spiller. Du kan kun stjæle kort, som ligger på bordet.

TO ELLER FLERE SEJRHERRER

Vikinger deles ikke om sejren! Hvis to eller flere spillere opnår det aftalte antal Sejrspoint samtidig, udpeges vinderen efter følgende rækkefølge:

Den spiller, der har flest Sejrspoint alt i alt
Den spiller, der har flest kort med en værdi på 3 SP
Den spiller, der har flest kort med en værdi på 2 SP
Den spiller, der har flest kort med en værdi på 1 SP

Hvis det stadig står lige, foreslår vi en kamp på liv og død med træskeer (nej, spøg til side - vinderen er i så fald den spiller, der startede sidst).

2-SPILLER VARIANT

DEN ARKTISKE KLAN

I kan sagtens spille en mod en efter de normale regler, men vi anbefaler, at I prøver Arktisk Klan-varianten. Den er meget enkel at lære.

Når I spiller efter denne variant, kommer der en Arktisk Klan ind i kampen.

Den Arktiske Klan har ingen kort på hånden, men samler efterhånden kort fra Markedsbunken og kan også vinde spillet.

OPSÆTNING

Den Arktiske Klan fungerer som en tredje spiller og skal derfor have plads på bordet til sine kort.

Hvis I spiller med Høvdingekort, får den Arktiske Klan også et. Det er dog ikke alle Høvdinge, der vil være til hjælp, men muligheden er der.

REGLER

Træk et Vikingekort i begyndelsen af din tur og læg det på Møddingen.

Hvis det er **et ressourcekort***, får den Arktiske Klan det øverste kort fra Markedsbunken. Kravene til Sejrspoint gælder ikke her.

Derefter fortsætter din tur som normalt.

Begge spillere trækker et kort for den Arktiske Klan i begyndelsen af deres tur.

***Ressourcekort:** VIKINGER, MAD, TRÆ, STEN, GULD, OVERFLØDIGHEDSHORN og GUDERNES GAVE.

PLYNDRING

Hvis en spiller vil plyndre den Arktiske Klan, er det den anden spiller, der blander kortene og holder dem for den Arktiske Klan.

FÆRDIGHEDER

Den Arktiske Klan kan også få Færdigheder. Hvis den allerede har én Færdighed og får endnu en, beholder den det nye Færdighedskort, og den gamle Færdighed lægges tilbage i Markedsbunken.

BERSÆRKERE

Hvis den Arktiske Klan bliver plyndret eller angrebet på anden måde, kan den anden spiller naturligvis annullere denne Action med en BERSÆRKER.

SÅDAN VINDER MAN

Den Arktiske Klan vinder spillet, hvis den opnår det aftalte antal Sejrspoint i hver kategori - præcis ligesom enhver anden spiller!

SPIL MED HØVDINGE

Hvis I vil have en ekstra udfordring, så giv hver spiller et tilfældigt Høvdingekort i begyndelsen af spillet. Høvdinge giver en permanent færdighed, som er beskrevet på kortet.

Man beholder sit Høvdingekort under hele spillet, og det kan hverken tages, stjæles eller bruges til tuskhandel. Læg dit Høvdingekort foran dig med forsiden opad.

Når I spiller med Høvdinge, kan I også bringe **Offergaver** til guderne, købe kort på det **Sorte Marked** og hyre **Lejesvende** som værn mod plyndringer.

OFFERGAVER

Du kan vælge at **trække 3 kort** i begyndelsen af din tur i stedet for de sædvanlige 2. Når du har set på kortene, skal du **kassere 2** af dem, før du spiller videre.

DET SORTE MARKED

I stedet for at købe på Markedet på normal vis kan du købe **det øverste kort fra Markedsbunken for 3 ressourcer**, fx 2 Sten og 1 Guld. Du må gerne bytte dig til ressourcer på normal vis, men du må ikke kigge på kortet først.

LEJESVENDE

Hvis du bliver plyndret, kan du købe ekstra Skjoldmøer mod dette ene angreb. **1 Skjoldmø** koster **1 ressource**, og du må købe så mange, du har ressourcer til. Du må også gerne bytte dig til ressourcer efter de normale regler.

KREDITERING

Spildesign: Morten Billcliff

Illustrationer: Mofei Wang

Karakterer: Noman Afzal

Supplerende grafisk design og illustrationer: Tristam Rossin

Logo: Ahmed Shakoor

Dansk oversættelse: Kirsten Mollerup

Vikingefamilien: En KÆMPE tak til alle, der har hjulpet os på rejsen ved at teste spillet igen og igen, komme med justeringer og forslag og andre uvurderlige input: Kirsten, Nicholas, Clara, Andreas, Lavina, Maria, Mille, Jørgen, Rolf, Birgitte, Nana, Oskar, familien Goryn, familien Billcliff, Jordan, Jake, James, Lone, Nathan, Nathanael, Kenni, Ida, Morten S, Miss Valkyrie, Café Sporhunden og alle i BGDL, samt alle jer andre vidunderlige mennesker, som har spiltestet og er kommet med hjælp, gode råd og opmuntring undervejs.

BERSÆRKER

BERSÆRKER-kort kan spilles når som helst, af en hvilken som helst spiller, for at annullere en Action. Det annullerede Actionkort lægges på Møddingen.

En BERSÆRKER kan også annullere en anden BERSÆRKER.

Du skal spille dit BERSÆRKER-kort, **før du kender udfaldet** af en Action. Hvis du fx ønsker at annullere en plyndring, skal du spille kortet, **før** plyndringen finder sted. Du kan med andre ord ikke vente og se, om plyndringen lykkes, og så bruge en BERSÆRKER til at annullere plyndringen.

Selv om dette er et Actionkort, tæller det ikke med i det antal Actions, en spiller må bruge under sin tur.

FENRIR vs. BERSÆRKER

+

Hvis du spiller Fenrir sammen med et plyndringskort, og en anden spiller derefter spiller et BERSÆRKER-kort, annullerer BERSÆRKEREN kun Fenrir og ikke selve plyndringen.

For at annullere plyndringen også kræver det endnu en BERSÆRKER.

KORT MED SKJULTE SEJRSPOINT

Kortene med skjulte Sejrspoint - SKJULTE SKATTE, SPØGELSESSKIB og HEMMELIG GÅRD - er ikke en del af plyndringer.

Hvert af disse kort giver dig 1 Sejrspoint (SP) i den nævnte kategori (SKIBE, KLAN eller BYTTE), så længe du har kortet på hånden. Hvis du vil bruge kortet, skal du vise det til de andre spillere.

Du kan bruge disse kort til at opfylde kravet om Sejrspoint, når du køber ting på Markedet, og til at vinde spillet.

Kort med skjulte Sejrspoint skal ikke kasseres, når du har brugt dem. Da disse kort ikke er Actionkort, kan de ikke annulleres af en BERSÆRKER.

FÆRDIGHEDER

En spiller kan kun have 1 Færdighed ad gangen. Hvis du allerede har én og får en til, skal du vælge den ene og lægge det andet kort tilbage i Markedsbunken.

JÆTTEKRAFT

En plyndring er ikke fuldført, før JÆTTEKRAFT er spillet til ende.

Eventuelle vundne Sejrspoint kan derfor ikke tælle mod en sejr, før den forsvarende spiller har forsøgt at erobre sit kort tilbage.

KAMPGEJST

Husk, at der altid skal være **mindst én Skjoldmø til stede under en plyndring**.

KAMPGEJST **kan ikke** reducere dette antal til nul.

KLØGT

EKSEMPEL: I har aftalt, at det kræver 6 SP i hver kategori at vinde spillet. Med KLØGT kan du vinde med kun 5 SP i hver kategori.

KØBMANDSSKAB

Spilleren vælger selv, hvilken ressource der ikke behøves. Det kan være en ny ressource for hvert kort, der købes.

KØBMANDSSKAB kan kombineres med andre kort, hvilket betyder, at du i visse tilfælde kan købe ting på Markedet helt gratis.

OVERFLØDIGHEDSHORN & GUDERNES GAVE

OVERFLØDIGHEDSHORN tæller som **1 valgfri ressource**, fx **1 STEN.**

GUDERNES GAVE tæller som **2 valgfrie ressourcer**, fx **1 TRÆ** og **1 GULD**.

Du skal fortælle de andre spillere, hvad du vælger, når du spiller kortet.

PLYNDRING

Se PLYNDRING i 'SÅDAN SPILLER DU' under 'REGLER' trin 6.

Man kan kun plyndre kort, som er synlige på bordet. Kort med skjulte Sejrspoint, som spillerne har på hånden, tæller ikke med i plyndringer.

PLYNDRINGEN LYKKEDES / LYKKEDES IKKE

Hvis en plyndring bliver annulleret af en BERSÆRKER, **har BERSÆRKEREN forhindret den** i at finde sted. Plyndringen er derfor hverken lykkedes eller ikke lykkedes.

Udfaldet af en plyndring kendes ikke, før plyndringen er afsluttet. Visse Actions og Færdigheder kan påvirke det endelige udfald (fx JÆTTEKRAFT).

Hvis den angribende spiller vinder et kort, **efter at alle Actions og Færdigheder er spillet til ende**, er plyndringen lykkedes. Ellers ikke.

FENRIR

Hvis du **plyndrer**, skal du spille dette kort sammen med plyndringskortet.

Hvis du **bliver plyndret**, skal du spille kortet, før plyndringen går i gang.

Fenrir kan annulleres af en BERSÆRKER (se FENRIR vs BERSÆRKER).

Selv om dette er et Actionkort, tæller det ikke med i det antal Actions, en spiller må bruge under sin tur.

RAGNAROK & STORMFULDT HAV

Ragnarok og Stormfuldt Hav kan ikke standses på nogen måde.

En spiller kan ikke vinde, mens Ragnarok eller Stormfuldt Hav pågår. Med andre ord skal alle instruktioner på kortet afsluttes, før der kan udråbes en vinder.

Det tilfældige kort, du trækker under RAGNAROK, skal ikke inkluderes i de kort, som den næste spiller trækker fra.

HØSTFEST

Du skal erstatte det første kort på Markedet, før du køber den næste ting. Hvis du allerede har købt en ting, når du spiller HØSTFEST, må du købe en ting mere på din tur.

KRÆMMERMARKED

For at bruge dette kort skal du have mindst ét andet kort på hånden, som du kan bytte med.

MARKEDET BRÆNDER

Dette kort kan kombineres med andre kort, som gør, at Markedskort kan købes for færre ressourcer (fx Høvdinge). Du vælger selv, hvilke ressourcer du ikke behøver.

Da dette kort er et Actionkort, må du også købe et kort fra Markedet, som du plejer (til den normale pris).

MIDSOMMERGALSKAB

Når du spiller dette kort, vil du ende med at have to-tre kort mere på hånden end de andre spillere.

Nogle spillere vil ende med at have færre kort, end før Midsommergalskab blev spillet.

ODINS GUNST

Du skal ikke betale nogen ressourcer for at tage et kort fra markedet.

Da dette kort er et Actionkort, må du også købe et kort fra Markedet, som du plejer (til den normale pris).

SKÆRMYDSEL

Hvis den spiller, du tager fra, kun har ét kort på hånden, tager du dette kort. Dermed er Skærmydsel afsluttet.

Her kan du finde en liste over alle kort i spillet samt alle tilgængelige oversættelser:
www.vikingraidersgame.com/help