

## Plundringsfesten

När du har lyckats få hem 7 byten, kan du bjuda de andra vikingarna på plundringsfest.  
Spelet avbryts då, och presenterna visas för fruarna, för att de ska avgöra bytets värde.

Alla måste nu visa sitt byte öppet.

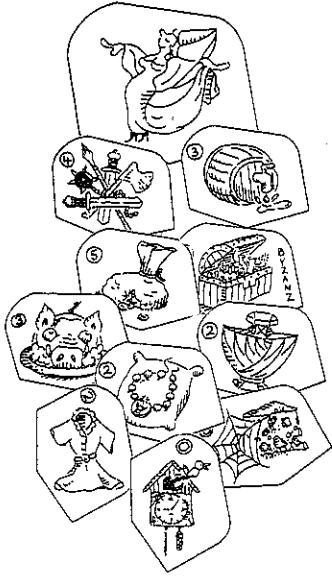
Endast de föremål, som är hemma eller på skeppen, räknas. Föremål, som någon bär med sig, räknas inte.

Slavinnor måste först lösas ut med det bästa bytet, som sedan inte räknas.  
För byten hemma räknas det påtryckta kortvärdet + 1 extra poäng.  
För byten på skeppet räknas enbart det påtryckta kortvärdet.

Presenters kan få sympatipoäng av frun. För varje present (särk, smycke, doftvatten) kastar deltagaren en runstav och lägger till punkterna (0-2 poäng) till kortets värde.

Lägg ihop alla poäng och jämför.

Den viking som har fått ihop flest poäng har också fått ihop det största bytet på sin plundringsresa.



Vem vinner?



Följ med Hagbard på plundringsresa. Segla till Europas stora städer och plundra så mycket du kommer över. Du får också stjäla från de andra vikingarna och skjuta pilar på dem. Hemma på gården är det frun som räknar bytet.

Ett spel för 2 - 6 deltagare i åldern 8 - 99 år



## Innehåll

1 spelplan  
6 vikingar  
6 båtar  
2 runstavar (tärningar)  
39 byten  
33 ödeskort  
6 samlingskort.

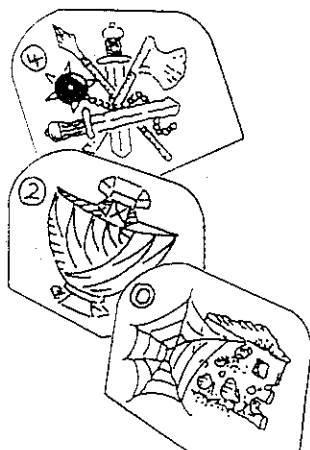
## Inledning

Det bästa Hagbard vet, är att resa iväg till främmande länder och roffa åt sig så mycket han kommer över. Vikingarna seglar från hamnarna i Norden och drar sedan kors och tvärs genom Europa för att plundra de rika städerna. På vägen råkar de ut för farliga äventyr och gudarnas ödesdomar. Vad som helst kan hända. Hagbard och hans kumpaner drar sig inte ens för att ta varandras byte eller t.o.m. att skjuta pilar på varandra. Hemma har fruarna väntat länge på sina trötta krigare, och de är inte nådiga i sina kommentarer om bytena. Därför vet inte vikingarna förrän vid plundringsfesten, vem av dem, som har det mest värdefulla bytet.

## Bytet

En vikings anseende beror på hur mycket hans byte är värt. Ju mer han kan roffa åt sig, desto mer växer han i aktning hos de andra vikingarna. Men mitt i stridstumultet kan det vara svårt att avgöra värdet på bytet. Därför tar vikingen allt han kommer över och räknar sedan i hemlighet ihop, hur mycket det blev.

## Så här indelas bytena



### Bra byte

Kortets värde räknas

Typ	Antal kort
vapen	4
viltkött	4
guld	4
vin	4

### Presenter

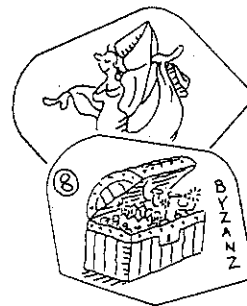
Värdet avgörs av frun vid plundringsfesten.

särkar	3
doftvatten	3
smycken	3

### Dåligt byte

De här bytena räknas inte alls!

gökur	4
gammal ost	4



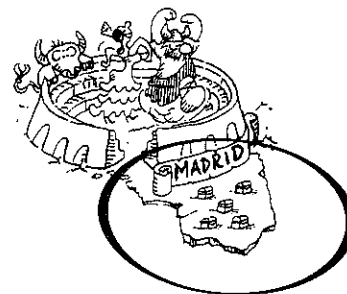
## Farligt byte

Retar gallfeber slavinnor 3  
på frun därhemma.  
Därför måste hon  
mutas med en present.

## Skattkistor från Bysans

Dessa är särskilt skattkistor 3  
värdefulla och  
finns endast på vägen till Bysans.

## Spelförberedelser

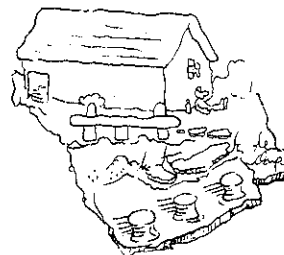


Placera de tre bysantinska skattkistorna i gropen mellan Minsk och Venedig.

Blanda resten av bytena väl och placera dem med baksidan upp vid städerna. Lägg lika många byten i varje stad som antalet gyllene kistor.

Ödeskortet blandas väl och läggs i en trave med baksidan uppåt på kortfältet vid Zürich.

Varje deltagare väljer en av de 6 färgade vikingafigurerna och ett skepp i samma färg. Placera din viking i ditt skepp.



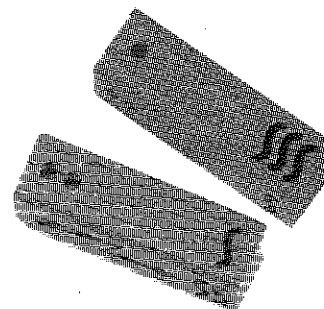
Placera skeppen i någon av de tre nordiska hamnarna. Därifrån påbörjas alltid resan och bytet måste föras hem till någon av dessa.

Varje deltagare tar ett samlingskort i samma färg som sin spelfigur. Kortet visar, om du bär på bytet, om bytet finns på båten, eller om det redan har kommit hem.

Spelet kan börja.

## På plundringsresan

### Runstavar (tärningar):



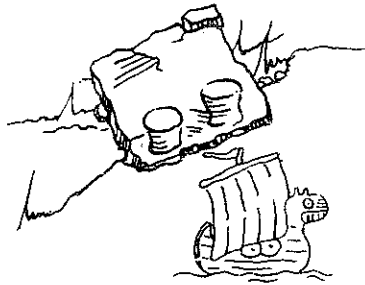
En viking förlitar sig alltid på turen. Innan varje etapp på resan kastar han därför de båda runstavarna i luften, räknar ihop värdet och flyttar motsvarande antal fält i valfri riktning.

Punkterna anger rörelserna på land.  
Vågorna anger rörelserna på vattnet.

I det här exemplet kan man antingen flytta 4 fält på vattnet eller 3 fält på land.

Om runstaven visar en blixt, måste vikingen ta ett ödeskort för att se, vad gudarna har i beredskap åt honom.

## Hamnar



När skeppet seglar in i en hamn, räknas inte övertaliga vågor. När en viking når en hamn med sitt skepp, hoppar han ur skeppet, men han får inte fortsätta till fots, förrän det blir hans tur nästa gång. Motsvarande gällar, när han ska lämna ankar.

Om ni är två som spelar spelet, får det bara ligga ett skepp i varje hamn. Är ni tre eller fler, får det inte ligga mer än två skepp i samma hamn. Om ett andra resp. tredje skepp är på väg till en hamn, som är full, så måste det välja en annan väg.

Hamnarna är säkra platser. Här är det strängt förbjudet att överfalla andra vikingar.

Vilken som helst av de tre hemmahamnarna får användas för att lossa lasten. Starten sker åter från samma hamn.

En viking som befinner sig på land kan avstå från att flytta där och istället flytta sitt skepp till en annan hamn. Varje drag får enbart ske över vattnet eller på land. För att kunna anlöpa en av hemmahamnarna måste vikingen dock vara med ombord.

## Benhårda plundringsregler

### Städer



Städerna är de mest omtyckta plundringsmålen för vikingarna. Här finns massvis med värdefulla skatter. Om inte staden har plundrats tidigare, förstås.

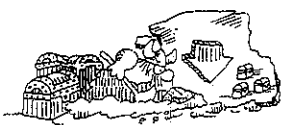
Kommer en viking fram till en stad för att plundra, räknas inte övertaliga punkter.

Det är förbjudet att överfalla andra vikingar i staden.

Är ni två som spelar, får bara en viking åt gången plundra en stad. Är ni tre eller fler som spelar, får inte fler än två vikingar plundra en stad samtidigt. En andra resp. en tredje viking måste, om en stad är "upptagen", välja en annan väg.

Den, som når en stad, tar det översta bytesföremålet, tittar i hemlighet på det och lägger det med baksidan upp i sitt samlingskorts första fält. Nu ska det bäras ner till hamnen och lastas på skeppet.

### Bysantinska skattkistorna

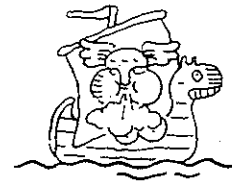


Det här är de mest värdefulla bytena och kan bara erövras vid karavanernas lägerplats på väg till Bysans. Platsen måste nås med exakt antal punkter. Det går bara att komma dit i pilriktningen.

Vikingen får röva på lägerplatsen en gång. Ytterligare skattkistor får dock rövas från andra vikingar eller tas upp på andra lägerplatser, om någon har tappat en kista där.

## Blandade motgångar och gudarnas domar

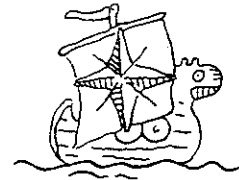
### Storm



Om ett skepp kommer till en stormruta, dubblas antalet vågor, som runstavarna visar. Under stormen måste alla vågor räknas, även om det innebär, att man seglar förbi hamnen, som man var på väg till. T.ex.: Du slår 3 och hamnar på en stormruta. Då måste du genast flytta tre steg till.

Är skeppet lastat, förlorar det i stormen en del av sin last. Deltagaren överlämnar då ett valfritt byte, som tas ur spelet. Detta är också ett utmärkt tillfälle att bli av med dåligt och farligt plundringsgods.

### Vägskälet



Här litar vikingen, som alltid, på ödet. Kommer han på ett sådant fält, måste han, med hjälp av runstavarna, genast avgöra i vilken riktning han skall gå.

Exempel: Vikingen kommer till vägskälet i havet väster om Paris. Han bestämmer sig antingen för Paris eller Madrid och meddelar: "Paris - jämn", "Madrid - udda". (Är hamnen i Paris redan upptagen av två skepp, så kan han enbart välja mellan nord och syd).

Sedan kastar han runstavarna och räknar ihop vågorna (om han hade varit på land hade han räknat ihop punkterna). Sedan flyttar han i den ödesbestämda riktningen, t.ex. vid 2 vågor i riktning mot Paris, eller vid 3 vågor i riktning mot Madrid (i detta fallet upprepar sig proceduren, eftersom skeppet återigen hamnar i ett vägskäl).

### Ödesblixtrar (Ödeskort)



På vägen lurar en mängd faror, men fredliga gudar hjälper ibland dig till rätta. Om du flyttar på land och får upp en blixtr på din runstav, måste du dra ett kort ifrån högen med ödeskort och följa ödets vink. Du får räkna punkter från den andra runstaven och du får flytta dig, om du befinner dig på land.

De olika ödeskortens betydelse:

### Pilar

Naturligtvis skjuts det flitigt på vikingarna. Den som drar ett pilkort, kan skjuta en pil på vilken deltagare som helst, oberoende om denne färdas på land eller till sjöss. Pilskorten ligger uppvända framför den beskjutne deltagaren. Den som har fått tre pilar, måste ta kortaste vägen hem för att behandlas av undergöraren Dr. Zook. Att plundra eller överfalla andra under hemfärden till Dr. Zook är inte tillåtet.

Den som kommer hem med en eller två pilar, kan botas av sin fru och blir då av med pilarna. Efter lyckad behandling blandas pilskorten åter in i högen.

## Byte vid vägkanten

Om du får ödeskortet med draken, måste du kasta ditt byte vid vägkanten. Ett kastat byte kan endast plockas upp av en viking, som hamnar direkt på detta fältet.

## Bytetransporten



När vikingen lastar byte i båten, räknas inte övertaliga punkter.

Samlingskortet, som ligger framför varje deltagare, visar var vikingen har sina byten.

Fält 1: Här läggs föremålen, som vikingen tar i en stad eller någonstans på landet. En viking orkar bara bära ett byte till skeppet. Först när bytet lastats på skeppet, får han ge sig av på jakt efter nytt byte. Vid överfall får angriparen bära med sig ett extra byte.

Fält 2: Här läggs bytena, när de lastas på skeppet, eller om de har rövats från andra vikingar vid ett överfall på havet. Varje vikingaskepp kan transportera maximalt tre byten. Det gäller att föra dessa säkert till en av de tre hemmahamnarna.

Fält 3: Här lagras bytena, som vikingaskeppet har transporterat oskadda till hemmahamnen. Där förblir de, tills det är dags för plundringsfest.

## Överfall

Om två vikingar möts på land eller till sjöss, får den som flyttade vid mötet överfalla och ta ett byte från den andre. Finns det flera byten skall angriparen dra ett av byteskortet utan att titta på framsidan.

Vid överfall får angriparen bära med sig ett extra byte.

Bär angriparen själv byte, får han lov att lasta över ett byte på den andre! Detta är utmärkt tillfälle att bli av med dåligt och farligt plundringsgods.

Det är förbjudet att överfalla andra vikingar i städerna.



## Dr. Zook har talat

Det här kortet skyddar dig mot pilar. Du får spara det, tills du har blivit beskjuten med tre pilar. Då slipper du fara hem för att bli behandlad. Lägg sedan kortet underst i högen.

## Spring för livet

Vikingen flyr förskräckt till sitt skepp. Bär du på ett byte, tappar du detta direkt på platsen.

## Oh, vise Oden

Oden hjälper vikingen. Han bär dig och ditt byte direkt till skeppet, eller fram till nästa stad för att plundra.

## Bjud med en viking

Du får bjuda viken viking som helst till fest, och han måste då flytta till din ruta.

## Du har blivit av med ett byte

Bli du av med ett byte, måste du gå tillbaka till den plats du senast befann dig på.

## Byt plats

Du måste genast byta plats med en viking närmast dig.

## Årets baddag

Vikingen badar en gång om året. Flytta direkt till Rom.

Tvister som kan uppstå mellan vikingarna löser man enligt gammal beprövad sed genom att kasta med runstavarna.