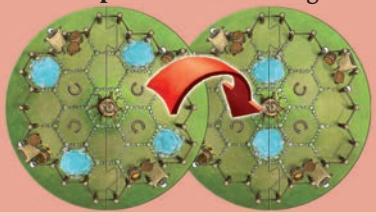
CLASH OF VIKINGS

Een spel van Anthony Rubbo voor 2 – 4 spelers vanaf 8 jaar

Spelmateriaal

Gemeenschappelijk spelmateriaal:

• **1 Arenaspeelbord** – *tweedelig*



Dubbel-zijdig

• **25 Armbanden**

6x 1, 8x 2, 7x 3, 4x 4

Achterkant

• **1 Overzichtsbord**

"A-kant" (basisspel)

"B-kant" (Bluf-arena variant, zie pagina 8)

• **1 Vikingtrofee**
tweedelig

• **1 Spelregeloverzicht**

Spelmateriaal per speler: *(in de 4 Vikingkleuren rood, geel, blauw en groen)*

• **1 Viking & 1 Spelersbord**

• **12 Clashkaarten**

2x Lopen ***(Walk)****, 1x Sprinten* ***(Sprint)****, 1x Slaan* ***(Slam)****, 1x Knuppel* ***(Club)****,*
2x Stomp ***(Punch)****, 1x Hamer* ***(Hammer)****, 2x Katapult* ***(Slingshot)****, 2x Schild* ***(Shield)***

Achter-kant

DOEL VAN HET SPEL

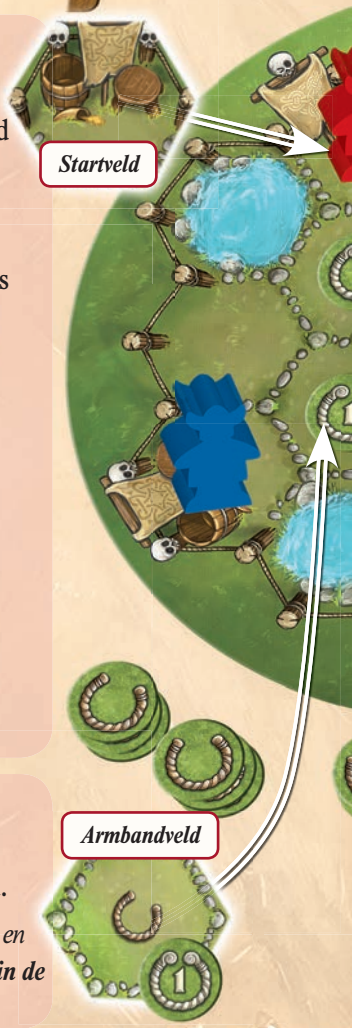
Het jaarlijkse Vikingtoernooi is in volle gang. De beste krijgers meten zich in de strijd om de Vikingtrofee. Slimme bluf en goede timing zijn noodzakelijk om Clash of Vikings te winnen. In de eigen speelbeurt speelt iedere speler een gedekte kaart en kondigt hij aan welke actie hij gaat uitvoeren. Maar wordt hier de waarheid gesproken of alleen maar gebluft? Dat moeten de andere spelers bepalen. De acties op de kaarten geven de spelers de mogelijkheid om zich door de arena te verplaatsen, armbanden te verzamelen, of andere spelers aan te vallen en hun armbanden te pikken. Het spel eindigt wanneer alle buit verzameld is, wie dan de meest waardevolle armbanden bezit is de winnaar van de Vikingtrofee.

Voorbereiding van het spel

1.) Het **arenaspeelbord** wordt in elkaar gezet en in het midden van de tafel gelegd. De spelers beslissen welke kant boven ligt. Het **overzichtsbord** wordt hiernaast gelegd met de **"A"-kant** naar boven.

2.) Elke speler neemt een **set clashkaarten**, een **Viking** en een **spelersbord** van dezelfde kleur. Elke speler krijgt ook **1 armband van elke waarde 1, 2 en 3**. De armbanden liggen altijd gedekt voor de spelers. Elke speler zet zijn Viking op een onbezet **startveld** in de arena. De spelers schudden hun kaarten en leggen deze gedekt, als trekstapel, naast hun spelersbord. Dan neemt elke speler de bovenste 3 **kaarten** van de stapel als start-handkaarten.

Opmerking: *Kaarten die tijdens het spel worden afgelegd, worden 90 graden gedraaid rechts naast het spelersbord op de aflegstapel gelegd*



3.) **Alle overige armbanden** worden gedekt geschud en als **voorraad** naast de arena gelegd. Voor elk **armbandveld** wordt willekeurig een armband getrokken en open op het veld gelegd.

*In een **spel met 2 spelers** worden **9 armbanden** getrokken en in een **spel met 3 spelers** worden **6 armbanden** getrokken en **teruggelegd in de doos**.*

4.) **De Vikingtrofee** wordt naast de arena gezet. Tenslotte wordt de startspeler willekeurig gekozen.

SPELVERLOOP

CLASH OF VIKINGS wordt met de klok mee gespeeld, beginnend bij de startspeler.

De speler die aan de beurt is speelt een voor een, twee van zijn handkaarten.

Voor elke gespeelde kaart zijn er 3 fases:

Fase 1: Actie aankondigen

Fase 2: Bluf roepen

Fase 3: Actie uitvoeren

Opmerking: *Fase 3 wordt soms overgeslagen, afhankelijk van de uitkomst van fase 2.*

Nadat beide kaarten gespeeld zijn, vullen **alle** spelers die minder dan 3 kaarten hebben hun hand weer aan tot 3 met kaarten van de trekstapel.

Hierna is, met de klok mee, de volgende speler aan de beurt.

Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin de laatste armband uit de voorraad is genomen.

Alle spelers tellen nu het totaal van hun armbanden. De speler met de grootste buit (*hoogste uitkomst*) is de winnaar en krijgt de trofee!

Een speelbeurt in detail:

Als de Viking van de speler die aan de beurt is op het buitveld staat, dan neemt de speler direct 2 armbanden uit de voorraad en legt deze gedekt voor zich neer. Als er nog maar 1 armband over is neemt de speler alleen deze.

Nu moet de speler twee handkaarten spelen.

1) Eerst kiest hij een van zijn drie handkaarten en vervolgens voert hij de 3 fases in volgorde uit:

Fase 1: Actie aankondigen

De speler kondigt zijn actie aan zonder zijn kaart te tonen. Hij legt zijn kaart gedekt in de uitsparing van het overzichtsbord die overeenkomt met de aangekondigde actie.

***Belangrijk**: De gedekte kaart hoeft niet met de aangekondigde actie overeen te komen. De speler kan bluffen, dus niet de waarheid over de gespeelde kaart spreken. De kaart wordt in elk geval in de uitsparing gelegd die overeenkomt met de aangekondigde actie.*

Voorbeeld: De blauwe speler speelt een van zijn handkaarten en kondigt de actie "Sprinten" aan. Is dit de waarheid of heeft hij gebluft?

Fase 2: Bluf roepen

Voordat de speler de aangekondigde actie uitvoert, mag elke andere speler, **die minstens 1 armband** voor zich heeft liggen, bluf roepen en aangeven dat hij denkt dat de speler gebluft heeft. **Slechts 1 speler kan bluf roepen**. Wie dit dus als eerste doet mag het controleren.

***Opmerking:** In het uitzonderlijke geval dat niet goed bepaald kan worden wie als eerste bluf geroepen heeft, mag de speler die met de klok mee het eerst komt na de actieve speler, het controleren.*

Voorbeeld: De groene speler roept bluf als reactie op de aangekondigde "Sprinten"-actie. Omdat de rode speler geen armbanden heeft kan hij geen bluf roepen, ook al zou hij dat willen.

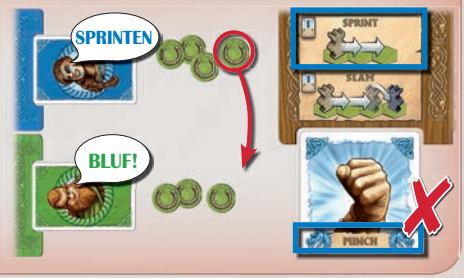
- Als **niemand bluf roept** gaat het spel verder met **Fase 3: Actie uitvoeren**.
- Als er **bluf is geroepen** toont de actieve speler zijn kaart:

✓ **De actieve speler heeft niet gebluft**

De actieve speler neemt een willekeurige armband van de speler die bluf geroepen heeft en gaat vervolgens door met **Fase 3: Actie uitvoeren**.

De actieve speler heeft gebluft

De speler die bluf geroepen heeft neemt 1 willekeurige armband van de actieve speler. Als deze geen armbanden heeft dan wordt er een armband uit de voorraad genomen (*indien mogelijk*). De actieve speler slaat dan **Fase 3: Actie uitvoeren** over.



Fase 3: Actie uitvoeren

De actieve speler voert de aangekondigde actie uit

Beweging: LOPEN & SPRINTEN

De speler mag zijn Viking één (LOPEN) of tot twee (SPRINTEN) velden bewegen in een gewenste richting. Hiervoor gelden de volgende **bewegingsregels**:

- ***1:*** *Een Viking kan zich in principe naar elk aangrenzend veld bewegen. Dit telt dan als 1 beweging.*
- ***2: Op elk veld kan zich maar 1 Viking bevinden.*** *Een Viking kan zich met SPRINTEN (niet met SLAAN) door een veld met een andere Viking heen bewegen maar mag niet eindigen op een veld met een andere Viking.*
- ***3:*** *Niemand kan zich op of over water bewegen.*
- ***4:*** *Als de Viking na zijn beweging eindigt op een veld met een of meer armbanden dan neemt hij alle armbanden en legt deze gedekt voor zich neer.*

Verdringen: SLAAN

De speler beweegt zijn Viking tot 2 velden ver naar een veld met een andere Viking. De actieve speler verplaatst de Viking van de medespeler naar een aangrenzend veld van zijn keuze. De Viking kan niet naar een waterveld of een veld met een andere Viking worden verplaatst.

Als de Viking naar een veld met een of meer armbanden wordt verplaatst, dan neemt de medespeler deze armbanden.

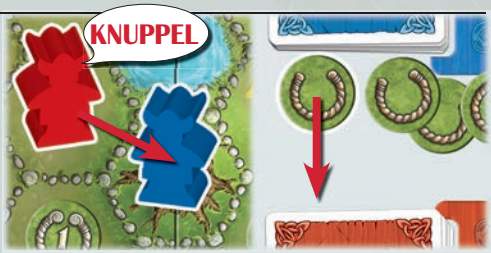
De actie kan alleen uitgevoerd worden als de andere Viking niet meer dan 2 velden verwijderd is van de Viking van de actieve speler.

Gevecht dichtbij: (STOMP, KNUPPEL)

De actieve speler kan een Viking van een medespeler op een aangrenzend veld aanvallen.

KNUPPEL

De actieve speler neemt een armband naar keuze van de aangevallen speler en legt deze **gedekt voor zich** neer.



STOMP

De actieve speler neemt een armband naar keuze van de aangevallen speler, draait deze om en legt deze **open op een veld dat grenst aan** de aangevallen Viking. De armband kan niet op het veld van de aanvallende Viking worden gelegd.

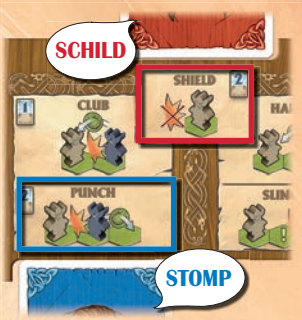
Als de armband op een waterveld wordt gelegd, dan wordt deze direct uit het spel genomen en teruggelegd in de doos. Als de armband op een veld met een Viking van een andere speler wordt gelegd, dan neemt deze speler de armband.

***Voorbeeld:** De gele speler voert de actie "Stomp" uit en legt een armband van de groene speler op een veld waar al een armband ligt.*

***Opmerking:** Als een speler geen armbanden heeft dan krijgt de aanvaller geen armband door een actie Knuppel of Stomp.*

SCHILD

Schild mag worden gebruikt door een speler die wordt aangevallen in een **gevecht dichtbij of op afstand (*niet bij* Slaan)**. In plaats van een armband verliezen aan de actieve speler, mag hij aankondigen dat hij een Schild heeft en de kaart gedekt naast het overzichtsbord leggen.



***Belangrijk:** De aangevallen speler kan bluffen en een willekeurige kaart spelen en beweren dat het een Schild is.*

De **actieve speler** mag nu zeggen dat de gespeelde Schild-kaart **bluf** is.

- Als de actieve speler **geen bluf heeft gezegd** dan wordt de aanval niet uitgevoerd en gaat het spel verder.

Gevecht op afstand: (KATAPULT, HAMER)

De Viking van de actieve speler mag een Viking van een medespeler, die minstens 2 velden ver weg is, aanvallen. Obstakels en watervelden worden genegeerd.

HAMER

De actieve speler neemt een armband naar keuze van de aangevallen speler en legt deze **gedekt voor zich** neer.

KATAPULT

De actieve speler neemt een armband naar keuze van de aangevallen speler en legt deze **open op een veld dat grenst** aan de aangevallen Viking.

Als de armband op een waterveld wordt gelegd, dan wordt deze direct uit het spel genomen en teruggelegd in de doos. Als de armband op een veld met een Viking van een andere speler wordt gelegd, dan neemt deze speler de armband.

***Voorbeeld:** De groene speler voert de actie "KATAPULT" uit en neemt een armband van de gele speler. Hij kiest ervoor om de armband op het waterveld te plaatsen en verwijdert hem daarmee uit het spel.*

***Opmerking:** Als een speler geen armbanden heeft, dan krijgt de aanvaller geen armband bij HAMER of KATAPULT.*

• Als de actieve speller bluf zegt, dan wordt de kaart die door de medespeler gespeeld is, omgedraaid:

Het is een SCHILD:
De aanval vindt niet plaats en de aangevallen speler neemt, indien mogelijk, een willekeurige armband van de actieve speler en legt deze gedekt voor zich neer.

Het is geen SCHILD:
De actieve speler neemt, indien mogelijk, een willekeurige armband van de aangevallen speler en legt deze gedekt voor zich neer. Daarna voert hij nog zijn aanval uit.

2) Hierna speelt de actieve speler zijn tweede kaart en volgen dezelfde drie fases nogmaals.

Einde van de beurt en kaarten trekken

Alle gespeelde kaarten die naast het overzichtsbord liggen, worden gedekt op de aflegstapel van de betreffende spelers gelegd. Alle spelers met minder dan 3 handkaarten vullen hun hand aan, met kaarten van de trekstapel, tot 3 kaarten. Als de trekstapel helemaal gebruikt is, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe trekstapel gebruikt.

Als op een armbandveld in de arena geen armband ligt en geen Viking staat, dan wordt, indien mogelijk, een armband uit de voorraad getrokken en open op het armbandveld gelegd.

Opmerking: *De spelers houden de armbanden voor elkaar verborgen maar ze mogen op elk gewenst moment de waarde van hun eigen armbanden bekijken.*

De volgende speler, met de klok mee, is nu aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van de beurt, waarin de laatste armband uit de voorraad werd genomen. De spelers tonen dan hun armbanden. De speler met de hoogste totale waarde is de winnaar en krijgt de trofee. Bij een gelijke waarde wint de speler met de meeste armbanden. Als dit ook gelijk is dan zijn er meerdere winnaars.

Bluf-arena variant

In deze variant moeten de spelers meer bluffen en wordt er vaker bluf geroepen, wat het spel uitdagender maakt.

Veranderingen tijdens de voorbereiding van het spel

Voor het begin van het spel wordt uit de set kaarten van elke speler 1 Stomp-, Katapult- en Schild-kaart verwijderd en teruggelegd in de doos. Het overzichtsbord wordt met de B-kant naar boven neergelegd. Elke speler neemt maar 2 in plaats van 3 kaarten in zijn hand.

Veranderingen in het spelverloop

De speler die aan de beurt is moet nog steeds twee kaarten spelen tijdens zijn beurt. Hij kan nu alleen maar de volgorde bepalen waarin hij de kaarten speelt. Na de beurt vullen alle spelers hun hand aan tot 2 in plaats van 3 kaarten.

© Copyright 2019 Queen Games,
53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989
QUEEN GAMES